

# Citadela Temná země

hra Bruna Faiduttiho pro 2-8 hráčů od 10 let

## Herní materiál

15 nových karet staveb  
8 původních karet postav  
10 nových karet postav

## Příprava hry

Zamíchejte všechny, nebo jen některé, nové stavby do balíčku staveb ze základní hry. Doporučujeme přidat pouze 2 – 3 nové karty staveb, a pokud jich přidáte více, za každou další novou kartu odeberte z balíčku jednu fialovou stavbu ze základní hry.

Z celkem 18 karet postav vyberte sadu devíti karet s čísly 1 – 9. Od každého čísla vyberte pouze jednu postavu.

Při hře dvou nebo tří hráčů vyberte stejným způsobem pouze osm postav s čísly 1 – 8.

Abyste podle zadních stran možné rozeznat původní karty postav od těch nových, je součástí rozšíření i nová kompletní sada původních postav.

Pokud hrajete s devíti postavami, položte na stůl na začátku každého kola lícem nahoru následující počet karet:

Počet hráčů	Vyložené karty postav
4	3
5	2
6	1
7 – 8	0

S tímto rozšířením můžete hrát Citadela až v osmi hráčích. Hrajte se sadou devíti postav a použijte pravidlo ze základní hry pro 7 hráčů – poslední hráč si vybírá postavu ze dvou karet. Té, která mu byla poslána a té, která byla prvním hráčem položena na stůl lícem dolů.

## Nové karty staveb

### Chudobinec

Pokud nemá hráč, který má postavený chudobinec, na konci svého tahu ani jeden zlaták, dostane jeden zlaták z banku. Pokud má jediný zlaták a musí jej odevzdat výběřcímu daní, vezme si místo něj další.

### Kamenolom

Hráč, který má postaven kamenolom a staví další stavbu, platí za tuto stavbu o 1 zlaták méně za každou stavbu stejného jména, kterou již má postavenou. Platí ale vždy alespoň 1 zlaták.

### Maják

Hráč, který postaví maják, si může ihned prohlédnout balíček staveb a vzít si z něj jednu kartu do ruky. Balíček staveb poté zamíchejte. Efekt této stavby se uplatní pouze jednou, ihned po jejím

postavení.

### Muzeum

Hráč, který má postavené muzeum, může v průběhu každého svého tahu pod muzeum skryté položit jednu kartu do ruky. Na konci hry získá za každou kartu pod muzeem 1 vítězný bod. Každá karta pod muzeem zvyšuje hodnotu této karty o 1 pro účely boření stavby žoldněm a výměny stavby diplomatem.

### Nemocnice

Pokud má hráč postavenou nemocnici, může si na začátku svého tahu vzít 2 zlatáky nebo 1 ze dvou horních karet z balíčku, i pokud byl zneškodněn mordýřem. Tím tah tohoto hráče končí. Hráč nemůže využít žádnou zvláštní schopnost své postavy, ani stavět stavbu.

### Park

Pokud nemá hráč, který má postavený park, na konci svého tahu v ruce ani jednu kartu, dostane dvě karty z balíčku staveb.

### Pokladnice

Hráč, který má postavenou pokladnici, získá na konci hry 1 vítězný bod za každý zlaták, který mu zůstane.

### Prašná věž

Hráč, který má postavenou prašnou věž, ji může ve svém tahu zahodit a společně s ní zničit libovolnou stavbu některého ze soupeřů. Obě dvě karty odloží na odkládací balíček. Efekt této stavby může být využit ihned v kole, ve kterém byla postavena. Nemůže být použita ke zničení stavby ve městě, ve kterém již je

postaveno 8 staveb.

### Siň map

Hráč, který má postavenou siň map, získá na konci hry 1 vítězný bod za každou kartu, která mu zůstane v ruce.

### Studna přání

Hráč, který má postavenou studnu přání, získá na konci hry 1 vítězný bod navíc za každou fialovou stavbu, kterou má postavenou ve svém městě, kromě samotné studny přání.

### Taneční sál

Pokud má hráč, který má postavený taneční sál, u sebe korunu, musí mu každý další hráč po vyvolání své postavy, jistě před zahájením svého tahu, poděkovat slovy: „Děkuji, vaše veličenstvo“. Kdo poděkovat zapomene, ztrácí celý svůj tah.

### Továrna

Hráč, který má postavenou továrnu, platí za každou další postavenou fialovou stavbu o 1 zlaták méně, než je její cena. Nedostane zpět peníze za dřívě postavené stavby, i za továrnu musí zaplatit její plnou cenu. Továrna nijak neovlivňuje hodnotu staveb na konci hry, ani co se týká zvláštních schopností žoldněm a diplomata.

### Trůnní sál

Hráč, který má postavený trůnní sál, dostane 1 zlaták z banku pokaždé, když si hráči mezi sebou předávají korunu.

## Velká zeď

Zboření stavby hráče, který má postavenou velkou zeď, stojí žoldněm o 1 zlaták více. Chráněny jsou všechny stavby ve městě hráče, který má velkou zeď postavenou.

## Zvonice

Hráč, který postaví zvonici, musí okamžitě rozhodnout, zda hra skončí již po postavení sedmé stavby některým z hráčů, nebo běžným způsobem po postavení osmé stavby. Je-li zvonice zbořena, hra skončí běžným způsobem po postavení osmé stavby některým z hráčů.

## Nové postavy

### 1) Čarodějnice

Na začátku svého tahu čarodějnice obdrží příjem (2 zlatáky, nebo jednu ze dvou karet staveb). Poté hráč čarodějnice určí jednu postavu, kterou očaruje. Tah čarodějnice tím prozatím končí. Jakmile je na tahu očarovaná postava, obdrží také tato svůj příjem a v tu chvíli její tah končí. Místo ní pokračuje v tahu čarodějnice a může využít veškeré zvláštní schopnosti této postavy. Například jako kupec dostane jeden zlaták navíc a může vybrat daně ze zelených budov. Čarodějnice samozřejmě staví stavby do svého města. Je-li očarován král, dostane i přesto korunu. Nebyla-li očarovaná postava vybrána žádným z hráčů, čarodějnice již v tomto kole nehraje. Zloděj nesmí okrást čarodějnici, ani očarovanou postavu.

### 2) Výběřcí daní

Výběřcí daní dostane od každé postavy, která v tomto kole postavila alespoň jednu stavbu, 1 zlaták, pokud této postavě alespoň 1 zlaták zbyl. I pokud mordýř postavil nějakou stavbu a zbyl mu alespoň 1 zlaták, musí výběřcímu daní 1 zlaták dodatečně odevzdat. Efekt chudobince a zvláštní schopnost alchymisty se vyhodnocují až po výběru daní výběřcím.

### 3) Zaklínač

Zaklínač se může jednou ve svém tahu podívat na karty v ruce jednoho ze spoluhráčů a jednu z jeho karet si vzít. Tuto kartu si může sám vzít do ruky, nebo ji ihned postavit. Pokud stavbu ihned postaví, může ve svém tahu běžným způsobem postavit ještě jednu stavbu. Za obě tyto stavby musí zaplatit jejich cenu.

### 4) Intrikán

Intrikán získává 1 zlaták (vybírá daně) za každou žlutou stavbu, kterou má postavenou. Když je na tahu, může intrikán dát korunu libovolnému hráči. Může ji ponechat jejímu současnému majiteli a může si ji vzít i sám. Stejně jako král nesmí být karta intrikána mezi kartami vyloženými lícem nahoru na začátku kola.

### 5) Opat

Opat získává 1 zlaták (vybírá daně) za každou modrou stavbu, kterou má postavenou. Když je opat na tahu, hráč, který má nejvíce zlatáků mu 1 zlaták musí dát. Pokud má více hráčů nejvíce zlatáků, nebo pokud má nejvíce zlatáků sám opat, nikdo mu zlaták nedává. Stavby ve městě opata nejsou, na rozdíl od

kněze, chráněny proti zboření žoldněm, ani proti výměně diplomatem.

### 6) Alchymista

Alchymista dostane na konci svého tahu zpět všechny zlatáky, které během tahu utrátil za stavbu stavby. Jinak ztracené zlatáky (například ukradené zlodějem nebo odevzdané výběřcímu daní) zpět nedostane. Alchymista dostane své zlato zpět až poté, co výběřcí daní vybere daně, toto vrácené zlato je tedy před výběřcím daní v bezpečí. Zvláštní schopnost alchymisty se vyhodnocuje až po efektu chudobince. Alchymista tedy může dostat 1 zlaták za chudobinec a pak ještě zpět své zlatáky utracené za stavbu.

### 7) Dobyvatel

Na začátku svého tahu dobyvatel obdrží příjem (2 zlatáky, nebo jednu ze dvou karet staveb). K tomu navíc obdrží 4 karty staveb, nebo 4 zlatáky. Dobyvatel nesmí ve svém tahu postavit žádnou stavbu.

### 8) Diplomát

Diplomat získává 1 zlaták (vybírá daně) za každou červenou stavbu, kterou má postavenou. Na konci svého tahu může diplomat vzít jednu postavenou stavbu z města některého ze spoluhráčů a vyměnit ji za jednu postavenou stavbu ze svého města. Pokud je cena stavby spoluhráče vyšší než cena stavby diplomata, musí diplomat tomuto spoluhráči zaplatit rozdíl ve zlatácích. Diplomát nesmí vzít obrannou věž ani stavbu z města kněze. Pokud

hrajete s postavou diplomata, vyjměte před začátkem hry z balíčku staveb hřbitov (nemějí by ve hře žádný efekt).

### 9) Umělec

Může během svého tahu zkrášlit jednu nebo dvě stavby ve svém městě. Zkrášlení stavby provede tak, že umístí 1 zlaták ze svojí zásoby na kartu stavby. Každá stavba může být v průběhu hry zkrášlena pouze jednou. Hodnota zkrášlené stavby je zvýšena o 1 pro účely počítání vítězných bodů na konci hry a také při boření stavby žoldněm a při výměně staveb diplomatem.

### 9) Královna

Královna získá 3 zlatáky navíc ke svému běžnému příjmu, pokud hráč královny sedí na začátku svého tahu vedle hráče, který má korunu, i pokud byl hráč s korunou zneškodněn mordýřem. Postavu královny používejte pouze při hře pěti a více hráčů.

**MINDOK**

© 2004 Hans im Glück Verlags-GmbH  
Výhradní zastoupení pro ČR a SR:  
MindOK s.r.o., Praha 10, Korunář 104  
www.mindok.cz

Pokud máte jakékoli dotazy nebo připomínky, velmi rádi Vám odpovíme. Více informací o hře a o dalších hrách naleznete na [www.hrajeme.cz](http://www.hrajeme.cz).

2 doky  
MINDOK

# Citadela Temná zem

hra Bruna Faidutiho pre 2-8 hráčov od 10 rokov

## Herní materiál

15 nových kariet stavieb  
8 pôvodných kariet postáv  
10 nových kariet postáv

## Príprava hry

Zamiešajte všetky, alebo iba niektoré, nové stavby do balíčka stavieb zo základnej hry. Odporúčame pridať iba 2 – 3 nové karty stavieb, a ak ich pridáte viac, za každú ďalšiu novú kartu odobrať z balíčka jednu fialovú stavbu zo základnej hry.

Z celkom 18 kariet postáv vyberte sadu deviatich kariet s číslami 1 – 9. Z každého čísla vyberte iba jednu postavu.

Pri hre dvoch alebo troch hráčov vyberte rovnakým spôsobom iba osem postáv s číslami 1 – 8.

Aby nebolo možné podľa zadných strán rozoznať pôvodné karty postáv od tých nových, je súčasťou rozšírenia i nová kompletná sada pôvodných postáv.

Ak hráte s deviatimi postavami, položte na stôl na

začiatku každého kola lícom nahor nasledujúci počet kariet:

Počet hráčov	Vyložené karty postáv
4	3
5	2
6	1
7 – 8	0

S týmto rozšírením môžete hrať Citadela až v ôsmich hráčoch. Hrajte so sadou deviatich postáv a použite pravidlo zo základnej hry pre 7 hráčov – posledný hráč si vyberá postavu z dvoch kariet. Tej, ktorá mu bola poslaná a tej, ktorá bola prvým hráčom položená na stôl lícom nadol.

## Nové karty stavieb Chudobinec

AK nemá hráč, ktorý má postavený chudobinec, na konci svojho ťahu ani jednu zlatku, dostane jednu zlatku z banku. Ak má jedinu zlatku a musí ju odovzdať vyberačovi daní, vezme si namiesto nej ďalšiu.

## Kameňolom

Hráč, ktorý má postavený kameňolom a stavia ďalšiu stavbu, platí za túto stavbu o 1 zlatku menej za každú stavbu rovnakého mena, ktorú už má postavenú. Platí ale vždy aspoň 1 zlatku.

## Maják

Hráč, ktorý postaví maják, si môže ihneď prezrieť balíček stavieb a vziať si z nej jednu kartu do ruky. Balíček stavieb potom zamiešajte. Efekt tejto stavby sa uplatní iba raz, okamžite po jej postavení.

## Múzeum

Hráč, ktorý má postavené múzeum, môže v priebehu každého svojho ťahu pod múzeum skryte položiť jednu kartu z ruky. Na konci hry získa za každú kartu pod múzeum 1 víťazný bod. Každá karta pod múzeum zvyšuje hodnotu tejto karty o 1 pre účely búrania stavby Zoldnierom a výmeny stavby diplomatom.

## Nemocnica

AK má hráč postavenú nemocnicu, môže si na začiatku svojho ťahu vziať 2 zlatky alebo 1 z dvoch horných kariet z balíčka, a to aj v prípade ak bol zneškodnený vrahom. Tým ťah tohto hráča končí. Hráč nemôže využiť žiadnu zvláštnu schopnosť svojej stavby, ani stavať stavbu.

## Park

AK nemá hráč, ktorý má postavený park, na konci svojho ťahu v ruke ani jednu kartu, dostane dve karty z balíčka stavieb.

## Pokladnica

Hráč, ktorý má postavenú pokladnicu, získa na konci hry 1 víťazný bod za každú zlatku, ktorá mu ostane.

## Prašná veža

Hráč, ktorý má postavenú prašnú vežu, ju môže vo svojom ťahu zahodiť a spoločne s ňou zničiť

ľubovoľnú stavbu niektorého zo súperov. Obe karty odložíte na odkladač balíček. Efekt tejto stavby môže byť využitý ihneď v kole, v ktorom bola postavená. Nemôže byť použitá ku zničeniu stavby v meste, v ktorom už je postavených 8 stavieb. (Prach v názve stavby je samozrejme pušný. Viď napríklad Prašná brána v Prahe – pozn. prekladateľa).

## Sieň máp

Hráč, ktorý má postavenú sieň máp, získa na konci hry 1 víťazný bod za každú kartu, ktorú má ostane v ruke.

## Stuďňa želaní

Hráč, ktorý má postavenú studňu želaní, získa na konci hry 1 víťazný bod navyše za každú fialovú stavbu, ktorú má postavenú vo svojom meste, okrem samotnej studne želaní.

## Tanečná sála

AK má hráč, ktorý má postavený tanečnú sálu, pred sebou korunu, musí mu každý ďalší hráč po vyvolaní svojej stavby, ešte pred začatím svojho ťahu, podakovať slovami: „Dakujem, vaše veličenstvo“. Kto podakovať zabudne, stráca celý svoj ťah.

## Továreň

Hráč, ktorý má postavenú továreň, platí za každú ďalšiu postavenú fialovú stavbu o 1 zlatku menej, ako je jej cena. Nedostane naspäť peniaze za skôr postavené stavby, a aj za továreň musí zaplatiť jej plnú cenu. Továreň nijako neovplyvňuje hodnotu stavieb na konci hry, ani čo so ňou týka zvláštnych schopností

Zoldnier a diplomata.

## Trúnní sál - Trónna sála

Hráč, ktorý má postavenú trónnu sálu, dostane 1 zlatku z banku zakazdým, keď si hráči medzi sebou odovzdávajú korunu.

## Veľká zed' - Veľký múr

Zbúranie stavby hráča, ktorý má postavenú veľký múr, stojí Zoldnier o 1 zlatku viac. Chránené sú všetky stavby v meste hráča, ktorý má veľký múr postavený.

## Zvonice - Zvonica

Hráč, ktorý postaví zvonicu, musí okamžite rozhodnúť, či hra skončí už po postavení siedmej stavby niektorým z hráčov, alebo bežným spôsobom po postavení ôsmej stavby. Ak je zvonica zbúraná, hra skončí bežným spôsobom po postavení ôsmej stavby niektorým z hráčov.

## Nové stavby

### 1) Čarodejníca

Na začiatku svojho ťahu čarodejníca získa príjem (2 zlatky, alebo jednu z dvoch kariet stavieb). Potom hráč čarodejnice určí jednu postavu, ktorú očaruje. Ťah čarodejnice tým zatiaľ končí. Ihneď ako je na ťahu očarovaná postava, získa aj ona svoj príjem a v tej chvíli jej ťah končí. Namiesto nej pokračuje v ťahu čarodejníca a môže využiť všetky zvláštne schopnosti tejto očarovanej stavby. Napríklad ako kupec dostane jeden zlatku navyše a môže vybrať dane zo svojich zelených budov. Čarodejníca samozrejme

stavia stavby do svojho mesta. Ak je očarovaný kráľ, dostane hráč, ktorý kráľa zahral i napriek očarovaniu korunu. Ak očarovaná postava nebola vybraná žiadnym z hráčov, čarodejníca už v tomto kole nehrá. Zlodej nesmie okradnúť čarodejnicu, ani očarovanú postavu.

### 2) Vyberač daní

Vyberač daní dostane od každej stavby, ktorá v tomto kole postavila aspoň jednu stavbu, 1 zlatku, ak tejto postave aspoň 1 zlatka ostala. Ak aj vrah postavil nejakú stavbu a ostala mu aspoň 1 zlatka, musí vyberačovi daní 1 zlatku dodatočne odovzdať. Efekt chudobinca a zvláštna schopnosť alchymistu sa vyhodnocujú až po výbere daní vyberačom.

### 3) Zakláinač

Zakláinač sa môže raz vo svojom ťahu pozrieť na karty v ruke jedného zo spoluhráčov a jednu z jeho kariet si vziať. Túto kartu si môže sám vziať do ruky, alebo ju ihneď postaviť. Ak stavbu ihneď postaví, môže vo svojom ťahu bežným spôsobom postaviť ešte jednu stavbu. Za obe tieto stavby musí zaplatiť ich cenu.

### 4) Intrigán

Intrigán získa 1 zlatku (vyberá dane) za každú žltú stavbu, ktorú má postavenú. Keď je na ťahu, môže intrigán dať korunu ľubovoľnému hráčovi. Môže ju ponechať jej súčasnému majiteľovi a môže si ju vziať i sám. Rovnako ako karta kráľa nesmie byť karta intrigána medzi kartami vyloženými lícom nahor na začiatku kola.

## 5) Opát

Opát získava 1 zlatku (vyberá dane) za každú modrú stavbu, ktorú má postavenú. Keď je opát na ťahu, hráč, ktorý má najviac zlatiek mu 1 zlatku musí dať. Ak má viac hráčov najviac zlatiek, alebo ak má najviac zlatiek sám opát, niko mu zlatku nedáva. Stavby v meste opáta nie sú, na rozdiel od kňaza, chránené proti zbúraniu Zoldnierom, ani proti výmene diplomatom.

## 6) Alchymista

Alchymista dostane na konci svojho ťahu späť všetky zlatky, ktoré behom ťahu použil na stavbu budovy. Inak stratené zlatky (napríklad ukradnuté zlodejom alebo odovzdané vyberačovi daní) späť nedostane. Alchymista dostane svojej zlato späť až potom, čo vyberač daní vyberie dane, toto vrátené zlato je teda pred vyberačom daní v bezpečí. Zvláštna schopnosť alchymistu sa vyhodnocuje až po efekte chudobinca. Alchymista teda môže dostať 1 zlatku za chudobinec a potom ešte späť svojej zlatky použité na stavbu.

## 7) Dobyvateľ

Na začiatku svojho ťahu dobyvateľ získa príjem (2 zlatky, alebo jednu z dvoch kariet stavieb). K tomu navyše získa 4 karty stavieb, alebo 4 zlatky. Dobyvateľ nesmie vo svojom ťahu postaviť žiadnu stavbu.

## 8) Diplomat

Diplomat získava 1 zlatku (vyberá dane) za každú červenú stavbu, ktorú má postavenú. Na konci

svojho ťahu môže diplomat vziať jednu postavenú stavbu z mesta niektorého zo spoluhráčov a vymeniť ju za jednu postavenú stavbu zo svojho mesta. Ak je cena stavby spoluhráča vyššia ako cena stavby diplomata, musí diplomat tomuto spoluhráčovi zaplatiť rozdiel v zlatkách. Diplomat nesmie vziať obrannú vežu ani stavbu z mesta kňaza. AK hráte s postavou diplomata, vyberte pred začiatkom hry z balíčka stavieb cintorín (nemal by v hre žiaden efekt).

## 9) Umelec

Môže behom svojho ťahu skrášliť jednu alebo dve stavby vo svojom meste. Skrášlenie stavby určí tak, že umiestní 1 zlatku zo svojej zásoby na kartu stavby. Každá stavba môže byť v priebehu hry skrášlená iba raz. Hodnota skrášlenej stavby je zvýšená o 1 pre účely počítania víťazných bodov na konci hry a taktiež jej búranie stavby Zoldnierom a pri výmene stavieb diplomatom.

## 9) Kráľovná

Kráľovná získa 3 zlatky navyše ku svojmu bežnému príjmu, ak hráč kráľovnej sedí na začiatku svojho ťahu vedľa hráča, ktorý má korunu, aj ak bol hráč s korunou zneškodnený vrahom. Postavu kráľovnej používajte iba pri hre piatich a viac hráčov.

**MINDOK**

WWW.HRAVEME.SZ

Temná zem  
Citadela