

BRUNO FAIDUTTI

CITADELA

METROPOLE

PŘÍPRAVA HRY

Nahradte těmito novými **14 kartami fialových budov** ♀ karty fialových budov ze základní hry a zamíchejte je s 54 kartami budov ostatních barev do balíčku. Samozřejmě je také možné nahradit jen některé vybrané karty fialových budov ze základní hry novými, všechny lze libovolně kombinovat.

Karty budov ležící lícem dolů se počítají pro účely dokončení města. Nemají však žádný efekt, nelze je zbourat ani vyměnit a na konci hry nepřinesou žádné body.

Texty mnoha nových karet odkazují na herní materiál ze základní hry, mějte ji tedy po ruce. Není-li výslovně uvedeno jinak, platí všechna obvyklá pravidla základní hry.

PODROBNOSTI PŮSOBNÍ NOVÝCH KARET

Všechny efekty jsou **volitelné**, není-li výslovně uvedeno sloveso „muset“ v náležitém tvaru.

BOTANICKÁ ZAHRADA

Budovu smíte do svého města postavit i v případě, že stejnou budovu již ve svém městě máte.

FORUM

Pokud jste v posledním kole hráli za více postav (při hře v menším počtu hráčů), můžete si vybrat. Je tak možné, že dostanete méně bodů, než kolik činí náklady samotného fora. Byla-li vaše postava v posledním kole zneškodněna či očarována, nedostanete žádný bod!

HODINOVÝ STROJ

Další budovu musíte postavit v témže tahu. Kapitánka nesmí efektu této budovy využít.

KOMORA ARCHITEKTŮ

Pokud kartu dané barvy ve svém městě dosud nemáte, vraťte otočenou kartu zase lícem dolů navrch balíčku.

KONZULÁT

Vylosujte si kartu postavy z krabice náhodně. Prohlédněte si ji a zasuňte ji lícem dolů pod kartu konzulátu. Je-li to čarodějka nebo královna, vraťte ji a vylosujte novou.

Jednou za hru můžete využít schopnost obou postav, a to v libovolném pořadí. Na konci takového tahu vraťte dodatečnou kartu zpět do krabice. Schopnost dodatečné postavy platí pro celý tah, takže je-li jednou z vašich postav kapitánka, nesmíte v takovém tahu postavit žádnou budovu.

Je-li vaše postava očarována, nemůžete v takovém tahu konzulát využít.

Je-li konzulát zbořen nebo jeho karta otočena, dokud pod ní ležela karta dodatečné postavy, vraťte ji bez efektu do krabice. Je-li konzulát ukraden nebo vyměněn, přechází na nového majitele i zasunutá karta a možnost jejího využití.

Pokud využíváte schopnost vyděračky nebo soudce, nesmíte žetony šátků a glejtů přidělit své standardní postavě (tj. sobě). Je-li dodatečnou postavou výběrčí daní, musejí hráči, kteří přijdou na tah po vás, zaplatit daně, v tomto případě do banku. Je-li dodatečnou postavou kněz, jste do konce kola v bezpečí před postavami s č. 8.

LABYRINT

Nejprve si můžete prohlédnout karty postav, ze kterých si máte vybrat, až poté se smíte rozhodnout, že si bez nahlížení vezmete kartu ze stolu. Při hře ve dvou nebo ve třech můžete takto postupovat vždy, když si máte volit postavu. Leží-li na stole více karet, vezměte si jednu náhodně.

MOST OBCHODNÍKŮ

Partnerství trvá po celý zbytek hry. Efekt se týká jen karet nebo mincí, které ve svém tahu dobíráte jako zdroje.

Příklad: Bere-li si partner na začátku svého tahu karty, dostanete vy 1 kartu. Berete si horní z balíčku, nemůžete si vybrat ze dvou jako partner.

Svůj vlastní příjem dostáváte beze změn.

Je-li most zničen nebo karta otočena lícem dolů, partnerství se ruší. Je-li most ukraden nebo vyměněn, přechází vaše partnerství na nového nabyvatele, druhý partner se nemění.

OLTÁŘ

Vyměňte také kartičky vyměňovaných postav, pokud s nimi hrajete. Měníte-li postavu, jíž přísluší nějaké žetony (např. šátky vyděračky), nezapomeňte na ně. Hrajete-li s nemocnicí (resp. hřbitovem) a ze hry vyřadíte mordýřku (resp. žoldnéře), zůstává nemocnice (hřbitov) ve hře, ale nemá nadále žádný efekt. Vyřadíte-li ze hry výběrčího daní, na jehož kartě dosud ležely nějaké mince, vraťte je do banku.

RUDÝ DRAK

Kartu připojené budovy můžete položit tak, aby se obě karty trochu překrývaly. Obě budovy jsou chráněny před efekty karet postav i budov.

SKRÝŠ

Odložené peníze smí využít jen ten, v jehož městě je skrýš. Peníze u koruny se nepočítají mezi vaše peníze. Je-li skrýš zbourána nebo její karta otočena lícem dolů, vraťte odložené peníze do banku, je-li ukradena nebo vyměněna, smí peníze využít nový držitel.

TIRÁŽ

Vývoj: Alexandar Ortloff

Nová varianta pro 2 hráče: Bruno Faidutti

Art Direction: Bree Lindsoeová

Ilustrace budov: Marko Fiedler, Atha Kanaaniová, Bree Lindsoeová, Fernando Olmedo, & Samuel R. Shimota

Grafický design: Samuel R. Shimota & Jasmine Radueová

Český překlad: Karel Vlasák



© 2022 Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de



VÝROČNÍ TRHY

Karet otočte vždy 6 bez ohledu na počet hráčů. Při rozebírání karet se tak může stát, že při menším počtu hráčů někdo dostane více karet než jednu, při větším někdo nedostane nic.

NOVÁ VARIANTA VÝBĚRU POSTAV PRO 2 HRÁČE

Při hře ve dvou hraje každý hráč za 2 postavy, takže je v každém kole na tahu dvakrát (za každou postavu jednou). Nová varianta se týká jen fáze výběru postav, zbytek pravidel se nemění.

FÁZE VÝBĚRU POSTAV

Držitel koruny zamíchá balíček 8 karet postav a položí 2 náhodně určené doprostřed stolu lícem dolů. Prohlédne si jen 1 z nich, druhou si prohlédne soupeř. Poté držitel koruny rozdá oběma hráčům po 3 kartách postav. Každý si jednu vybere, zbylé předá soupeři. Z nich si každý opět jednu vybere a druhou položí lícem dolů na stůl. Každý tak má do hry jako obvykle 2 karty postav.



mindok.cz

/hry.mindok

/hry.mindok

Výhradní distributor
pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10