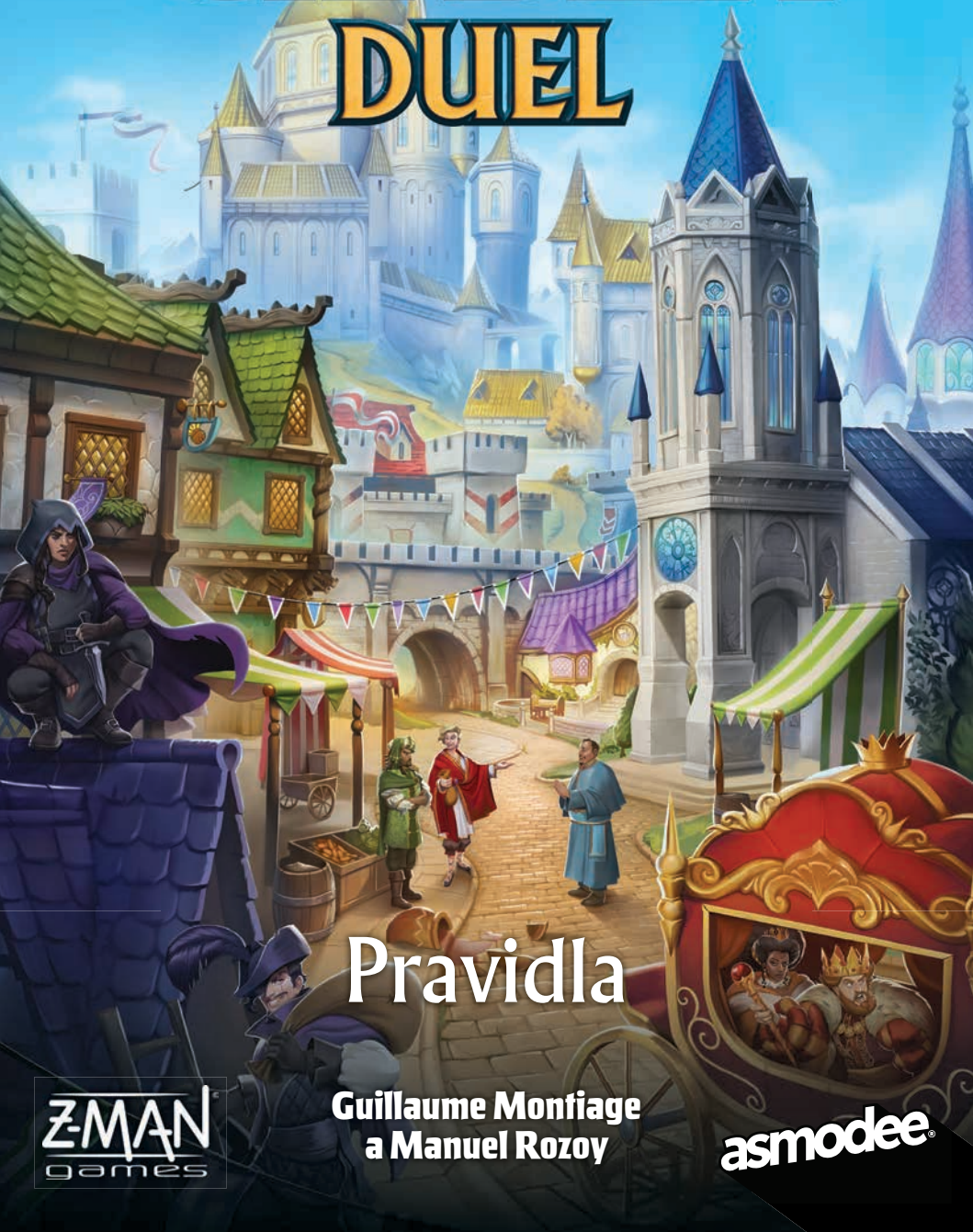


BRUNO FAIDUTTI:

CITADELA DUEL



Pravidla

Guillaume Montiage
a Manuel Rozoy

Z-MAN
games

asmodee

Přehled

Vítejte u hry *Citadela Duel*, napínavého střetu, ve kterém vyhrávají mazanost a ambice. Dva soupeřící stavitelé se předhánějí v utváření budoucí podoby citadely, snaží se navrhnout plány čtvrtí, které přinesou nejvíce bohatství a zajistí nehynoucí slávu.

Budujte mocné stavby napříč různými čtvrtěmi – od rušných obchodních středisek po impozantní vojenské tvrze, najímejte do svých řad vlivné postavy jako vychytralou královnu, nebezpečnou mordýřku a nemilosrdnou žoldnéřku. Každý spojenec, kterého najmete, může představovat výhodu i pro vašeho soupeře. Předvídejte proto jeho tahy a jednejte rozhodně.

Jakmile bude vystavěna poslední budova, bohatší stavitel zvítězí.



Naskenujte
tento kód
a shlédněte naše
výukové video!



Herní součásti



16 destiček základních staveb
4 vojenské, 4 církevní,
4 obchodní, 4 šlechtické



10 destiček jedinečných
staveb se symbolem ✖



4 destičky úvodních staveb
1 vojenská, 1 církevní,
1 obchodní, 1 šlechtická



Obálka
na uložení
úvodních
staveb



1 deska rady



25 zlatých mincí



9 žetonů radních



2 stojánky
na jedinečné
stavby



Sáček na
destičky
základních
staveb



Sáček na
destičky
jedinečných
staveb



9 karet postav



2 přehledové
karty



1 figura královské
stráže

Příprava hry

1 Rozdělte si barvy: Oba hráči si vezmou přehledovou kartu a stojánek na jedinečné stavby. Barva (černá nebo bílá) značí barvu hráče. Oba hráči postaví svůj stojánek na jedinečné stavby před sebe.

POZNÁMKA: Před první hrou stojánky na jedinečné stavby sestavte. Ohněte jejich boky vzad a zajistěte je rozpěrou. Poté na odpovídající místo zasuněte podélný díl a vytvořte plošku pro své destičky.

2 Připravte úvodní stavby: Vložte 4 destičky úvodních staveb (↗) do černého sáčku, zamíchejte je, 2 z nich vylosujte a položte je vedle sebe doprostřed stolu. Zbylé 2 vraťte do krabice. Úvodní stavbu blíže k bílému hráči otočte bílou stranou vzhůru. To značí, že tuto stavbu aktuálně ovládá bílý hráč. Úvodní stavbu blíže k černému hráči otočte černou stranou vzhůru, čímž naznačíte, že ji ovládá černý hráč.

3 Doberte si destičky jedinečných staveb (viz str. 14–15): Vložte všechny destičky jedinečných staveb do fialového sáčku. Oba hráči si ze sáčku vylosují 3 destičky jedinečných staveb. 2 z nich si vyberou a skrytě je umístí do svého stojánku, zbylou vrátí do sáčku. Pokud hrajete poprvé, oba hráči si mohou své 2 destičky jedinečných staveb vylosovat.

4 Vytvořte nabídku základních staveb: Smíchejte všechny destičky základních staveb. Vytvořte 4 hromádky po 4 destičkách základních staveb. Tyto tvoří nabídku. Nabídku staveb umístěte tak, aby na ni dosáhli oba hráči.

5 Připravte desku rady: Umístěte desku rady na opačnou stranu herní plochy než nabídku staveb a do jejího středu postavte královskou stráž. Připravte 8 z 9 žetonů radních okolo královské stráže – 4 černou stranou vzhůru a 4 bílou stranou vzhůru. Posledním žetonem radního hodte jako mincí a náhodně určenou stranou vzhůru ho položte na poslední volné místo.



6 Vytvořte společnou zásobu: Připravte všechny zlaté mince vedle desky rady.

7 Vezměte si počáteční zlaté mince: Hráč s 5 radními své barvy na desce rady si vezme ze společné zásoby 2 zlaté mince do své osobní zásoby. Hráč se 4 radními si do své osobní zásoby vezme 4 zlaté mince.

8 Připravte karty postav: Připravte balíček 9 karet postav lícem dolů vedle desky rady.

Základní koncept

Schopnosti postav

Každá postava má schopnosti, díky kterým hráči vydělávají zlato, budují nebo ovládají stavby a získávají na svou stranu radní. Některé schopnosti získávají na síle v závislosti na počtu staveb určité barvy, které ovládáte: šlechtické 🏰, církevní 🏰, obchodní 🏰, vojenské 🏰 a jedinečné ✖.

Schopnosti některých postav jsou odděleny *nebo* nebo *a*. Pokud jsou odděleny *nebo*, je možné vybrat a použít pouze jednu z nich. Pokud jsou odděleny *a*, jsou tyto vyhodnocovány shora dolů. Všechny schopnosti jsou volitelné. Můžete tedy vynechat 1 nebo 2 schopnosti postavy.

Číslo

Název



Schopnosti
postavy

Schopnosti některých postav (konkrétně **Mnicha**, **Stavitele** a **Žoldnéřky**) snižují cenu staveb. Použitím těchto schopností cena může klesnout na 0.

Zisk zlatých mincí

Když vám schopnost umožní získat nebo zaplatit zlaté mince, berte je z a vračejte je do společné zásoby. Pokud by ve vzácném případě zásoba došla, není možné zlaté mince získat.

Budování stavby ve městě

Na začátku hry každý hráč ovládá 1 stavbu ve městě, což je znázorněno barvou na jejím okraji. Když hráč buduje stavbu, vybere si destičku stavby z nabídky nebo ze svého stojánu na jedinečné stavby a zaplatí její cenu zlatými mincemi.

Poté destičku umístí tak, aby se dotýkala libovolné jiné destičky ve městě (včetně destiček soupeřových staveb), svou barvou vzhůru. (Destičky, které jsou od sebe diagonálně, se nedotýkají.)

Stavební bonus – Když vybudujete stavbu, položte na ni tolik zlatých mincí ze společné zásoby, kolika staveb své barvy se dotýká, včetně staveb ovládaných soupeřem.

Stavební mřížka – Když budujete stavbu, musí se destičky vejít do pomyslné mřížky 4x4. K destičkám úvodních staveb můžete nové stavby přikládat z libovolné strany.

Jedinečné stavby – Když budujete stavbu, vždy můžete místo stavby z nabídky vybudovat některou ze svých 2 jedinečných staveb. Každá jedinečná stavba má speciální schopnost. Některé schopnosti se aktivují ihned po vybudování stavby, jiné vám přinesou dodatečné body na konci hry.



Královská stráž

Královskou stráž je možné prostřednictvím postav Krále a Žoldnéřky přemístit na libovolnou stavbu ve městě. Královská stráž **chrání** stavbu, na které se nachází, a všechny, kterých se tato dotýká, bez ohledu na vlastníka. Chráněná stavba se nemůže stát cílem Zloděje, Diplomata ani Žoldnéřky.



Nechráněná stavba

Stavba, která se **nedotýká** stavby s královskou stráží, je považována za nechráněnou.

Zisk radního

Schopnosti některých postav vám umožňují získat radního tím, že otočíte žeton radního na svou barvu. Radní vám mohou přinést bonus na konci kola a vítězné body na konci hry.

Radní

Černobílé růže na kartách postav znamenají, že máte otočit radního na svou barvu.



Průběh kola

Citadela Duel se hraje na několik kol. Každé kolo je rozděleno na 3 fáze:

1. Fáze výběru postav
2. Fáze vyhodnocení
3. Fáze rozvoje

1. Fáze výběru postav

- a. Zamíchejte 9 karet postav a dejte každému hráči 4. Zbylou kartu odložte lícem dolů vedle desky rady coby základ odhazovací hromádky.
- b. Oba hráči si vyberou a nechají 2 karty postav, druhé 2 předají svému soupeři.
- c. Oba hráči poté odhodí lícem dolů libovolnou 1 ze 4 karet postav ze své ruky.

2. Fáze vyhodnocení

V této fázi postupně ve vzestupném pořadí vyvolejte čísla z levého horního rohu karty každé postavy, počínaje 1 (Mordýřkou), poté 2 (Zlodějem) a tak dále až k 9 (Královně). Když je vyvoláno číslo postavy, hráč, který ji má v ruce, ji vyloží před sebe a aktivuje její schopnosti. Pokud danou postavu v ruce ani jeden z hráčů nemá, přeskočte ji.

Takto hráči pokračují, vykládají nebo přeskakují postavy, dokud nevyvolají číslo 9 (Královnu).

3. Fáze rozvoje

V rámci fáze rozvoje si hráč s většinou radních vezme 3 zlaté mince **a** vybuduje stavbu. Poté si soupeř může vzít 2 zlaté mince **nebo** vybudovat stavbu. Hráči mohou budovat stavbu pouze v případě, že si ji mohou dovolit. (V této fázi nemohou čerpat pomoc postav.) Pokud poté stále jsou v mřížce města 4x4 nějaká volná místa, začne nové kolo hry.

Konec hry

Jakmile je mřížka města 4x4 zcela zastavěna, hra okamžitě končí.

Hráči získají body za následující:

- celkovou cenu všech staveb, které ovládají,
- 1 bod za každou zlatou minci na každé stavbě, kterou ovládají.
- 1 bod za každé 2 radní, které mají

Hráč s více body se stane vítězem hry. V případě shody zvítězí hráč s více zlatými mincemi. Pokud shoda trvá i nadále, zvítězí hráč s více radními.



Schopnosti postav



Mordýřka (1)

Když vyložíte Mordýřku, jmenujte postavu. Pokud má soupeř jmenovanou postavu v ruce, vyloží ji před sebe na stůl a v tomto kole nevyhodnotí její schopnosti.



Zloděj (2)

Když vyložíte Zloděje, jmenujte postavu. Pokud má soupeř jmenovanou postavu v ruce, můžete ukrást celkem 3 zlaté mince. Mohou pocházet ze soupeřovy osobní zásoby, libovolných nechráněných staveb, nebo kombinace obojího.



Král (3)

Když vyložíte Krále, můžete vyhodnotit obě schopnosti:

1. Získejte 1 radního, poté získejte dalšího radního za každou šlechtickou 🏰 stavbu, kterou ovládáte.
2. Přesuňte královskou stráž na libovolnou stavbu; můžete na ní přidat 1 zlatou minci. Pro přidání mince je nutné královskou stráž přesunout.



Mnich (4)

Když vyložíte Mnicha, můžete vyhodnotit obě schopnosti:

1. Pokud máte méně zlatých mincí než soupeř, musí vám dát 1 zlatou minci.
2. Vybudujte 1 stavbu. Její cena je snížena o 1 zlatou minci, za každou církevní  stavbu, kterou ovládáte. **Takto je možné stavbu vybudovat zdarma.**



Kupec (5)

Když vyložíte Kupce, vezměte si 3 zlaté mince, poté položte po 1 minci ze společné zásoby až na 2 obchodní  stavby, které ovládáte.



Stavitel (6)

Když vyložíte Stavitele, vybudujte až 2 stavby. Cena jedné z nich je snížena o 1 zlatou minci. **Takto je možné stavbu vybudovat zdarma.**



Diplomat (7)

Když vyložíte Diplomata, můžete vyhodnotit **jednu** ze 2 schopností:

- Vyberte stavbu, otočte tolik svých radních, jaká je hodnota vybrané stavby, a otočte ji na svou barvu. Nyní ji ovládáte.
Poznámka: Hodnota stavby je součet zlatých mincí vytištěných v levém dolním rohu její destičky a všech zlatých mincí, které na ní leží. Veškeré zlaté mince, které na stavbě leží, na ní zůstanou i po otočení.
- Získejte 2 radní.



Žoldnéřka (8)

Když vyložíte Žoldnéřku, můžete vyhodnotit **jednu** ze 2 schopností:

- Vyberte stavbu, zaplatte její hodnotu sníženou o 1 za každou vojenskou  stavbu, kterou ovládáte, a otočte ji na svou barvu. Nyní ji ovládáte. **Takto je možné stavbu převzít zdarma.**
Poznámka: Hodnota stavby je součet zlatých mincí vytištěných v levém dolním rohu její destičky a všech zlatých mincí, které na ní leží. Veškeré zlaté mince, které na stavbě leží, na ní zůstanou i po otočení.
- Přesuňte královskou stráž na libovolnou stavbu.



Královna (9)

Když vyložíte Královnu, získáte 1 radního za každou barvu stavby, kterou ovládáte (šlechtická , církevní , obchodní , vojenská  a jedinečná .

Jedinečné stavby



Zbrojnice – Po vybudování můžete přesunout královskou stráž na tuto stavbu.



Kapitol – Po vybudování získáte 2 radní.



Pokladnice – Po vybudování na tuto stavbu přidejte další 2 zlaté mince.



Slonovinová věž – Tato stavba nemůže být cílem karet postav 2 (Zloděje), 7 (Diplomata) ani 8 (Žoldnéřky).



Knihovna – Když budete stavbu, přidávejte za stavební bonus 2 zlaté mince místo 1.



Hostinec – Po vybudování si hráči s méně než 3 zlatými mincemi vezmou 2 zlaté mince ze společné zásoby.



Čarodějná škola – Tuto stavbu je možné při vyhodnocování schopností postavy považovat za stavbu jedné libovolné barvy.



Socha – Cena této stavby je 0, pokud sousedí s vámi ovládanou stavbou s cenou 4.



Zlodějské doupě – Po vybudování si vezmete veškeré zlaté mince z 1 nechráněné stavby a přidejte je do své osobní zásoby.



Studna přání – Po vybudování vraťte 1 zlatou minci ze své osobní zásoby do společné. Pokud tak učiníte, můžete budovat znovu.

Autoři

Autor původní hry:

Bruno Faidutti

Autoři hry: Guillaume Montiage
a Manuel Rozoy

Další návrh hry:

Waleed Ma'arouf

Vývoj hry: Waleed Ma'arouf

a Benjamin Cichoski,
Kevin Ellenburg,
Brooks Flugaur-Leavitt,
Daniel Mandel, Peyton Schwiebert,
Jorge Zhang

Ilustrace: Damien Mammoliti, Graey
Erb, Aldrey de Godoy

Ilustrace na přebalu: Aldrey de Godoy

Grafický návrh: Randy Delven,
Zack Marsh, Tony Mastrangeli

Kreativní ředitel: Bree Woodward

Umělecký ředitel: Tony Mastrangeli

Modelování: Luigi Terzi

Produkce: Guadalupe Gonzalez, Ellie
Gentry

Korektura: Dan Varrette

Organizace testování: Drew
Tschetter, Emile de Maat, Sloth
O'Wheeler

Marketing: Britta Fisher,
Krystal Rose, Preston Wing

Vedoucí studia: Mike Hummel

Z-Man tým: Randy Delven,
Kevin Ellenburg, Britta Fisher,
Ellie Gentry, Guadalupe Gonzalez,
Mike Hummel, Waleed Ma'arouf,
Zack Marsh, Tony Mastrangeli,
Charlie McCarron, Krystal Rose,
Preston Wing, Bree Woodward

Zvláštní poděkování: Justin Anger,
Michael Blomberg, Bryan
Bornmueller, Teresa Dery,
Halley Feil, Eric Gajdostik,
Thomas Gallecier, Laura Huls,
Paul Klecker, Ellen Pahr,
Luke Peterschmidt, Alex Schlee,
Jacinda Wilson, Madeleine Wright

Zvláštní poděkování od autorů:

Jsme velice vděční Brunovi Faiduttimu
za důvěru a příležitost stavět na jeho
nadčasové klasice.

Test hry: Jacques Bariot, Josh Beppler,
Erwan Berthou, Mathieu Blayo,
Arnaud Brachetti, Seb & Isaac Braun,
Baptiste Cazes, Charles Chevalier,
Ian Clévy, Fallon Crouse, Natacha
Deshayes, Toma Duboc, Johannes
Duckeck, Brooks Flugaur-Leavitt,
Pierre Frey, David Ha, Brianna
Harstad, Julian Horn, François
Jourdain, Paul Klecker, Lorne
Knutson, Patch & Zack Lochon, Seb
Makhlouf, Chris Mercado, Cam Miller,
Elisa Minch, Josh Moline, Antonin
Mérieux, Sébastien Duverger Nédellec,
Cristoph Noetzli, André Nordstrand,
Joachim von Oettinger, Alexandar
Ortloff-Tang, Patrice Pain, Léa Roulée,
Gaby Rozoy, Étienne Schaeffer, Liv
Sheppard, Kaden Sitrin, Kevin Van
Sloun, Val Solor, Isaac Sorensen,
Aaron Strunk, Split Perspective
Studios, Marcus Toepper, Tai Tran,
Sophie Viger, Steinar Watne, Alex
Werner, Clarence Wethern a všichni
hráči z Ludopathiques