BRUNO FAIDUTTI

CYTADELA™

Wprowadzenie

W grze ***Cytadela*** gracze rywalizują o tytuł Nadwornego Budowniczego, który jest przyznawany za wzniesienie najlepszego średniowiecznego miasta w królestwie. Mogą to osiągnąć dzięki zdobywaniu monet i korzystaniu z usług rozmaitych postaci.

DOWIEDZ SIĘ, JAK GRAĆ.

Elementy gry

27 KART POSTACI

84 KARTY DZIELNIC

PLASTIKOWA KORONA

22 PLASTIKOWE MONETY

27 POMOCNICZYCH KART POSTACI

5 KART ZNACZNIKÓW ZDOLNOŚCI

8 KART POMOCY

Pierwsza rozgrywka

Do 1. rozgrywki należy przygotować karty wymienione poniżej i wszystkie 54 karty dzielnic podstawowych oznaczone następującymi symbolami w lewym dolnym rogu:

Pozostałe karty nie biorą udziału w 1. rozgrywce.

Postacie	
1. Zabójczyni	5. Biskup
2. Złodziej	6. Kupiec
3. Iluzjonistka	7. Architektka
4. Król	8. Generał
Unikatowe dzielnice	
1. Smocza brama	8. Komnata map
2. Fabryka	9. Kamieniołom
3. Nawiedzona dzielnica	10. Szkoła magii
4. Cesarski skarbiec	11. Kuźnia
5. Fort	12. Pomnik
6. Laboratorium	13. Kryjówka złodziei
7. Biblioteka	14. Studnia życzeń

Jeśli gracze znają zasady gry, mogą użyć 1 z gotowych zestawów ze str. 9 albo skorzystać z zasad dostosowania gry ze str. 8, aby przygotować własny zestaw postaci i **unikatowych** dzielnic.

Uwaga! Podczas rozgrywki 3- i 8-osobowej należy użyć 9 kart postaci (zob. str. 7–8).

Przygotowanie gry (dla 6 graczy)

Przygotowanie pierwszej rozgrywki

Poniższe instrukcje odnoszą się tylko do 1. rozgrywki. Pełna lista kroków do wykonania w następnych rozgrywkach znajduje się w sekcji „Pełne przygotowanie gry" na str. 8.

Przed rozpoczęciem 1. rozgrywki należy wykonać następujące kroki:

1. Wziąć pomocnicze karty postaci odpowiadające 8 postaciom z tabeli na str. 2 i umieścić je na środku stołu w kolejności rosnącej według rangi. Te karty przypominają, które postacie biorą udział w rozgrywce.
2. Wziąć 14 **UNIKATOWYCH** kart dzielnic wymienionych w tabeli na str. 2 i potasować je z 54 kartami dzielnic podstawowych. Każdemu z graczy należy rozdać po 4 zakryte karty dzielnic – to jego początkowe karty na ręce.
3. Z pozostałych kart dzielnic utworzyć zakryty stos na środku stołu – to talia dzielnic. Następnie należy umieścić na środku stołu wszystkie monety, tworząc bank.
4. Rozdać każdemu z graczy po 2 monety z banku. Należą one do gracza i do momentu wydania pozostają w jego puli.
5. Przekazać najstarszemu graczowi koronę i 8 kart postaci wymienionych w tabeli na str. 2.

Przebieg gry

Poniżej zaprezentowano zasady rozgrywki dla od 4 do 8 graczy. Zmiany w zasadach obowiązujące podczas rozgrywki 2- i 3-osobowej opisano na str. 7.

Rozgrywka w ***Cytadelę*** składa się z serii rund. Każda runda rozpoczyna się od fazy wyboru, podczas której gracze przekazują sobie karty postaci i wybierają po 1 na daną rundę. Wszystkie karty postaci mają specjalne zdolności, które pozwalają na przykład na kradzież monet czy zburzenie dzielnicy innego gracza. Po fazie wyboru następuje faza tur graczy, podczas której gracze pobierają zasoby i budują nowe dzielnice w swoich miastach.

Gracz posiadający koronę jest określany mianem **koronowanego gracza**. Do jego obowiązków należy pilnowanie kolejności rozgrywki i wywoływanie graczy do wykonania swoich tur podczas fazy tur graczy.

Faza wyboru

Koronowany gracz tasuje talię kart postaci. Najpierw losowo odrzuca tyle **odkrytych** kart postaci, ile wskazuje poniższa tabela, i kładzie je na środku stołu. Następnie dodatkowo odrzuca **zakrytą** 1 losową kartę postaci. Liczba odrzucanych odkrytych kart zależy od liczby graczy biorących udział w rozgrywce (zob. tabela poniżej). Odrzucone karty nie biorą udziału w tej rundzie.

Faza wyboru z 8 postaciami

Liczba graczy	Liczba odkrytych kart	Liczba zakrytych kart
4	2	1
5	1	1
6	0	1
7	0	1*

Uwaga! Wśród odrzuconych odkrytych kart nie może znajdować się postać o randze 4 (*Król*, *Cesarz* albo *Patrycjusz*). Jeśli tak się stanie, należy odrzucić odkrytą inną kartę, a kartę postaci o randze 4 wtasować z powrotem do talii postaci.

Koronowany gracz bierze pozostałe karty postaci, ogląda je i w tajemnicy wybiera 1, którą zatrzymuje. Następnie przekazuje pozostałe karty graczowi po swojej lewej stronie – on też wybiera 1 kartę, a resztę przekazuje dalej. Przekazywanie kart postaci trwa tak długo, aż każdy z graczy wybierze 1 postać. Gdy ostatni gracz wybierze swoją postać, odrzuca **zakrytą** niewybraną kartę obok pozostałych odrzuconych kart postaci.

* **Specjalna zasada podczas rozgrywki 7-osobowej.** Gdy 6. gracz przekaże ostatnią kartę postaci, 7. gracz bierze także kartę, która została odrzucona zakryta na początku rundy. Następnie wybiera 1 z tych 2 postaci, a niewybraną kartę odrzuca zakrytą.

Faza tur graczy

W przeciwieństwie do fazy wyboru w tej fazie gracze nie wykonują swoich tur w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Zamiast tego ich tury następują według rang wybranych postaci oznaczonych w lewym górnym rogu każdej karty postaci. Koronowany gracz wywołuje każdą rangę postaci w kolejności rosnącej, zaczynając od „1” (*Zabójczyni*, *Wiedźma* albo *Sędzia*). Jeśli gracz ma kartę wywołanej postaci, ujawnia ją, odkrywając tę kartę, i rozgrywa swoją turę.

RANGA
Zabójczyni

W swojej turze gracz **musi** pobrać zasoby. Może pobrać 2 monety z banku albo dobrać 2 karty dzielnic z talii dzielnic, zatrzymać jedną z nich, a drugą odłożyć zakrytą na spód talii.

Po pobraniu zasobów gracz **może** wybudować 1 dzielnicę w swoim mieście. W tym celu zagrywa kartę dzielnicy z ręki, kładąc ją odkrytą przed sobą, i wpłaca do banku liczbę monet równą jej kosztowi budowy (ikony monet na karcie). Gracza obowiązuje limit budowy 1 dzielnicy na turę i zakaz budowy takich samych dzielnic (o takiej samej nazwie) jak te, które już znajdują się w jego mieście.

Gdy gracz, który ujawnił wywołaną postać, zakończy swoją turę albo jeśli żaden z graczy nie ujawnił postaci, koronowany gracz wywołuje kolejne postacie według rangi w kolejności rosnącej, aż wywoła wszystkie postacie. Następnie nowa runda rozpoczyna się od fazy wyboru.

Zdolności postaci

Raz na turę, we wskazanym momencie, gracz **może** użyć zdolności swojej postaci. Jeśli dokładny moment użycia zdolności nie jest wskazany, może jej użyć w dowolnym momencie podczas swojej tury. Zdolności niektórych postaci zapewniają zasoby za dzielnice danego rodzaju znajdujące się w mieście gracza. Do tych zasobów należą monety albo karty w zależności od zdolności danej postaci. Aby o tym pamiętać, ranga tych postaci widnieje na ikonie kryształu w kolorze odpowiadającym dzielnicom danego rodzaju.

Zdolności postaci zostały szczegółowo opisane na str. 10–14. Są one kluczowym elementem rozgrywki, dlatego należy się z nimi zapoznać przed rozpoczęciem gry.

Dzielnice

W grze występuje 5 rodzajów dzielnic oznaczonych kolorami i symbolami przedstawionymi poniżej. Niektóre zdolności postaci i pewne efekty zapewniające punkty na koniec gry odnoszą się do poszczególnych rodzajów dzielnic.

Na kartach **unikatowych** dzielnic znajdują się opisy ich efektów. Dzięki tym efektom gracz zdobywa rozmaite premie, na przykład dodatkowe zasoby albo punkty na koniec gry. Efekty dzielnic są opcjonalne, o ile w ich opisie nie ma wyrażeń „musi”, „nie może” ani „nie możesz”.

Ważne określenia

Zburzenie. Po zburzeniu dzielnicy należy odłożyć jej kartę zakrytą na spód talii dzielnic.

Odrzucenie. W fazie wyboru w zależności od liczby graczy odrzuca się określoną liczbę (odkrytych i zakrytych) kart postaci. Odrzucone karty postaci nie biorą udziału w danej rundzie. Po odrzuceniu karty dzielnicy należy odłożyć ją zakrytą na spód talii dzielnic.

Dobieranie. Gdy gracz dobiera karty, bierze je z wierzchu talii dzielnic. Wszystkie efekty powodujące dobieranie kart wskazują liczbę kart, które należy zatrzymać na ręce. Pozostałe karty odkłada się zakryte na spód talii dzielnic.

Otrzymanie. Gdy gracz otrzymuje monety, pobiera je z banku i umieszcza w swojej puli. Gdy gracz otrzymuje karty, dobiera je z talii dzielnic i dodaje do kart na ręce.

Zasady na kartach

W ***Cytadeli*** tekst zasad na kartach stanowi krótkie przypomnienie działania ich efektów. Szczegółowe zasady dotyczące zdolności postaci znajdują się w sekcji „Szczegółowy opis postaci" na str. 10–14, a „Wyjaśnienie efektów dzielnic" można znaleźć na str. 15. Jeśli tekst na karcie stoi w sprzeczności z tekstem na str. 10–15, pierwszeństwo ma treść z instrukcji.

Przykład tury

Wojciech właśnie zakończył swoją turę z kartą postaci *Architektki*. Kolejną wywołaną postacią jest *Generał*. Martyna wybrała *Generała* podczas fazy wyboru, więc odkrywa swoją kartę postaci i rozgrywa swoją turę.

1. Wcześniej w tej rundzie Kasia miała kartę *Złodzieja* i ogłosiła, że chce okraść *Generała*. Po ujawnieniu karty *Generała* Kasia zabiera wszystkie monety z puli Martyny.

2. Następnie Martyna pobiera zasoby. Próbując odzyskać część utraconego majątku, postanawia pobrać 2 monety z banku.

3. Wygląda na to, że Wojciech prowadzi, więc Martyna decyduje się zapłacić 1 monetę, aby zburzyć jego *Targowisko*. Wojciech odkłada tę kartę zakrytą na spód talii dzielnic.

4. Teraz Martyna postanawia pobrać monety za swoje **wojskowe** dzielnice. W swoim mieście ma *Więzienie* i *Szkołę magii*, która w tym wypadku liczy się jako dzielnica **wojskowa**, więc pobiera z banku 2 dodatkowe monety. W swojej puli ma teraz 3 monety.

5. Martyna płaci 3 monety za wybudowanie *Koszar*, które umieszcza w swoim mieście obok pozostałych dzielnic. Jako że już użyła swojej zdolności zapewniającej monety, w tej turze nie otrzymuje monety za *Koszary*. Martyna wykorzystała swoje zdolności i wybudowała w tej turze dozwoloną 1 dzielnicę – następuje koniec jej tury.

Generał był ostatnią postacią w obecnej rundzie, więc dobiega ona końca. Koronowany gracz zbiera i tasuje wszystkie karty postaci, a następnie przygotowuje je do kolejnej fazy wyboru.

Koniec gry

Miasto zostaje ukończone, gdy znajdzie się w nim 7 dzielnic. Gra dobiega końca na koniec rundy, w której chociaż jeden z graczy ukończył swoje miasto. Miasto gracza może mieć więcej niż 7 dzielnic.

Po zakończeniu rozgrywki gracze podliczają swoje punkty w następujący sposób:

- Każdy z graczy otrzymuje tyle punktów, ile wynosi łączny koszt budowy wszystkich dzielnic w jego mieście.
- Jeśli gracz ma w swoim mieście co najmniej 1 dzielnicę każdego rodzaju, otrzymuje 3 punkty.
- Gracz, który jako pierwszy ukończył swoje miasto, otrzymuje 4 punkty.
- Pozostali gracze, którzy ukończyli swoje miasta, otrzymują po 2 punkty.
- Każdy gracz otrzymuje dodatkowe punkty ze swoich **unikatowych** dzielnic.

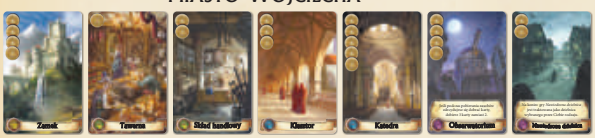
Następnie gracze porównują uzyskane wyniki, a zwycięzcą zostaje osoba z największą liczbą punktów. W przypadku remisu wygrywa gracz, który w ostatniej rundzie ujawnił postać o **najwyższej randze** (np. ranga 8 jest wyższa od rangi 3).

Warto wiedzieć

- Liczba monet w puli gracza i liczba kart na ręce są jawne.
- Liczba monet w grze jest nieograniczona. Jeśli w banku skończą się monety, gracze mogą użyć dowolnych zamienników, na przykład prawdziwych monet.
- Liczba kart na ręce jest nieograniczona.

Przykład podliczania punktów na koniec gry

Miasto Wojciecha



Po 1 dzielnicy każdego rodzaju (*Nawiedzona dzielnica* liczy się jako wojskowa dzielnica).

4 + 1 + 2 + 3 + 5 + 4 + 2 + 3 + 4 = 28

Jako pierwszy ukończył miasto.

Miasto Martyny

Ukończyła miasto, ale nie była pierwsza.

3 + 2 + 3 + 3 + 2 + 6 + 6 + 2 + 2 = 29

Dodatkowe punkty za *Smoczą bramę*.

Martyna wygrywa!

Rozgrywka 2- i 3-osobowa

Podczas rozgrywki 2- i 3-osobowej każdy gracz ma **2 karty postaci**. Rozgrywka przebiega według standardowych zasad z tą różnicą, że w każdej rundzie każdy z graczy rozgrywa po 2 tury (po 1 na postać). Każdy z graczy ma tylko 1 pulę monet i 1 miasto, a zdolności postaci działają tylko podczas ich tury. Przykładowo, jeśli gracz ma zarówno *Architektkę*, jak i *Generała* może zachować kartę dzielnicy dobraną podczas tury *Architektki*, aby wybudować ją w późniejszej części rundy podczas tury *Generała*. Ponadto zdolność *Architektki* pozwalająca na budowę więcej niż 1 dzielnicy nie działa podczas tury *Generała*.

Kształt kryształów na kartach

Kształt kryształów na kartach postaci i kartach dzielnic oznacza wydanie gry, w którym pojawiły się one po raz pierwszy, i nie ma wpływu na rozgrywkę.

Oryginalna *Cytadela*

Dodatek *Mroczne Miasto*

Cytadela, wydanie z 2016 roku

Zmiany w zasadach rozgrywki 2-osobowej

Przygotowanie rozgrywki

W talii postaci powinny znajdować się postacie o rangach od 1 do 8 (w rozgrywce 2-osobowej nie można używać *Cesarza*).

Faza wyboru

Koronowany gracz tasuje talię kart postaci. Odrzuca zakrytą 1 losową kartę i kładzie na środku stołu. Następnie bierze 7 pozostałych kart, w tajemnicy zatrzymuje 1 z nich, a 6 niewybranych kart przekazuje swojemu przeciwnikowi.

Każdy kolejny wybór gracza w aktualnej rundzie polega na wyborze 2 kart postaci – jedną zatrzymuje, a drugą odrzuca zakrytą – i przekazaniu pozostałych kart swojemu przeciwnikowi. Przekazywanie kart postaci trwa do ich wyczerpania.

Koniec gry

Miasto zostaje ukończone, gdy znajdzie się w nim 8 dzielnic. Gra dobiega końca na koniec rundy, w której chociaż jeden z graczy ukończył swoje miasto.

Zmiany w zasadach rozgrywki 3-osobowej

Przygotowanie rozgrywki

W talii postaci powinny znajdować się postacie o rangach od 1 do 9.

Faza wyboru

Koronowany gracz tasuje talię kart postaci. Odrzuca zakrytą 1 losową kartę i kładzie na środku stołu. Następnie bierze 8 pozostałych kart, w tajemnicy zatrzymuje 1 z nich, a 7 niewybranych kart przekazuje graczowi po lewej. Ten gracz również wybiera 1 kartę i przekazuje 6 pozostałych kart graczowi po lewej, który również wybiera 1 kartę.

Gdy każdy z graczy wybierze po 1 karcie, 3. gracz losowo odrzuca 1 z 5 pozostałych kart, kładąc ją zakrytą obok odrzuconej wcześniej karty. Następnie przekazuje 4 pozostałe karty koronowanemu graczowi. Gracze po kolei wybierają 2. postać, a ostatnia niewybrana karta zostaje odrzucona zakryta obok pozostałych odrzuconych kart postaci.

Koniec gry

Miasto zostaje ukończone, gdy znajdzie się w nim 8 dzielnic. Gra dobiega końca na koniec rundy, w której chociaż jeden z graczy ukończył swoje miasto.

Zasady dostosowania gry

Po zagraniu w podstawową wersję gry gracze mogą urozmaicić rozgrywkę, używając innych kart postaci i **UNIKATOWYCH** dzielnic. Kilka gotowych zestawów znajduje się na str. 9. Gracze mogą również sami wybrać karty postaci i karty **UNIKATOWYCH** dzielnic, które wezmą udział w rozgrywce, postępując zgodnie z poniższymi zasadami.

Przed rozpoczęciem rozgrywki należy wybrać zestaw 8 kart postaci, po 1 karcie z każdą wartością rangi od 1 do 8. Wybrane karty wezmą udział w rozgrywce – pozostałe karty postaci należy odłożyć do pudełka. Następnie należy wybrać 14 kart **UNIKATOWYCH** dzielnic o zróżnicowanym koszcie budowy, które wezmą udział w rozgrywce. Talię dzielnic należy przygotować poprzez potasowanie wybranych kart **UNIKATOWYCH** dzielnic z 54 kartami dzielnic podstawowych. Wszystkie niewykorzystywane karty **UNIKATOWYCH** dzielnic należy odłożyć do pudełka. Pełna lista kroków do wykonania znajduje się w sekcji „Pełne przygotowanie gry".

Używanie 9 postaci

Użycie karty postaci o randze 9 jest wymagane podczas rozgrywki 3- i 8-osobowej, natomiast podczas rozgrywki 4-, 5-, 6- i 7-osobowej jest opcjonalne. Karty *Królowej* nie można używać w rozgrywce na mniej niż 5 osób.

Faza wyboru z 9 postaciami		
Liczba graczy	**Liczba odkrytych kart**	**Liczba zakrytych kart**
4	3	1
5	2	1
6	1	1
7	0	1
8	0	1*

* Podczas rozgrywki 8-osobowej „Specjalna zasada podczas rozgrywki 7-osobowej" ma zastosowanie do 8. gracza (zob. str. 3).

Pełne przygotowanie gry

1. Wybranie zestawu postaci.
2. Umieszczenie pomocniczych kart postaci na środku stołu.
3. Wybranie 14 kart **UNIKATOWYCH** dzielnic i dodanie ich do 54 kart dzielnic podstawowych.
4. Potasowanie kart dzielnic i rozdanie 4 zakrytych kart każdemu z graczy.
5. Utworzenie zakrytej talii dzielnic na środku stołu i umieszczenie wszystkich monet na stole (utworzenie banku).
6. Pobranie przez każdego gracza 2 monet z banku.
7. Przekazanie korony najstarszemu graczowi.
8. Rozpoczęcie rozgrywki od „Fazy wyboru" (zob. str. 3) i przejście do „Fazy tur graczy" (zob. str. 4).

Gotowe zestawy

Gracze mogą dostosować rozgrywkę do swoich upodobań, korzystając z gotowych scenariuszy. (Użycie postaci o randze 9 jest wymagane tylko w rozgrywce 3- i 8-osobowej, natomiast podczas rozgrywki 4-, 5-, 6- i 7-osobowej jest opcjonalne).

Sprytni dygnitarze

W tym scenariuszu gracze skupiają się na blefowaniu, odgadywaniu zamiarów swoich rywali i zapobieganiu ich złowrogim machinacjom.

Postacie			
1.Sędzia	⬢	6. Alchemik	◆
2. Szantażystka	⬢	7. Nawigatorka	◆
3. Czarodziej	◆	8. Marszałek	⬢
4. Król	●	(9. Królowa)*	◆
5. Opat	◆		

Unikatowe dzielnice			
1. Smocza brama	●	8. Dom biedoty	◆
2. Rusztowanie	⬢	9. Tajny skarbiec	⬢
3. Kopalnia złota	⬢	10. Kuźnia	●
4. Nawiedzona dzielnica	●	11. Stajnie	⬢
5. Laboratorium	●	12. Teatr	⬢
6. Nekropolia	⬢	13. Kryjówka złodziei	⬢
7. Park	◆	14. Studnia życzeń	◆

Wpływowi wysłannicy

W tym scenariuszu gracze skupiają się na obronie swoich włości i zdobywaniu zasobów z nietypowych źródeł.

Postacie			
1. Wiedźma	◆	6. Kupiec	●
2. Szpieg	⬢	7. Uczona	⬢
3. Wróżka	⬢	8. Dyplomata	◆
4. Cesarz †	◆	(9. Artystka)	◆
5. Biskup	●		

Unikatowe dzielnice			
1. Kapitol	⬢	8. Biblioteka	●
2. Fabryka	◆	9. Obserwatorium	●
3. Rusztowanie	⬢	10. Park	◆
4. Wielki Mur	●	11. Dom biedoty	◆
5. Nawiedzona dzielnica	●	12. Kamieniołom	◆
6. Samotna wieża	⬢	13. Szkoła magii	●
7. Fort	●	14. Kuźnia	●

Mściwa szlachta

W tym scenariuszu gracze skupiają się na agresywnej walce, w której wszystkie chwyty są dozwolone. Nie dla graczy o słabych nerwach…

Postacie			
1. Zabójczyni	●	6. Handlarz	⬢
2. Złodziej	●	7. Architektka	●
3. Iluzjonistka	●	8. Generał	●
4. Patrycjusz	⬢	(9. Poborca podatkowy)	⬢
5. Kardynał	⬢		

Unikatowe dzielnice			
1. Zbrojownia	◆	8. Monument	⬢
2. Bazylika	⬢	9. Muzeum	◆
3. Smocza brama	●	10. Szkoła magii	●
4. Kopalnia złota	⬢	11. Stajnie	⬢
5. Cesarski skarbiec	◆	12. Pomnik	⬢
6. Samotna wieża	⬢	13. Kryjówka złodziei	⬢
7. Komnata map	◆	14. Studnia życzeń	◆

* Karty *Królowej* nie można używać w rozgrywce 3- i 4-osobowej. W takim wypadku należy zastąpić ją kartą *Artystki* albo *Poborcy podatkowego*.

† Karty *Cesarza* nie można używać w rozgrywce 2-osobowej. W takim wypadku należy zastąpić ją kartą *Króla* albo *Patrycjusza*.

● = oryginalna wersja gry ◆ = dodatek *Mroczne Miasto* ⬢ = wydanie z 2016 roku

Szczegółowy opis postaci

W tej sekcji znajdują się szczegółowe wyjaśnienia zdolności wszystkich postaci. Należy pamiętać, że zdolności postaci są opcjonalne (o ile w ich opisie nie występują wyrażenia „musi", „nie może" ani „nie możesz"), a każda zdolność może zostać użyta tylko raz na turę we wskazanym momencie. Jeśli opis nie wskazuje konkretnego momentu, ze zdolności można skorzystać **w dowolnym momencie** tury gracza. Dotyczy to również zdolności, które zapewniają zasoby za dzielnice w mieście gracza. Przykładowo, jeśli gracz ma kartę postaci *Biskupa*, może zdecydować, że otrzyma monety przed budową nowej dzielnicy (jeśli potrzebuje ich do budowy) albo po jej wybudowaniu (aby otrzymać monetę za właśnie wybudowaną **religijną** dzielnicę).

1 Zabójczyni

Zabójczyni ogłasza nazwę innej postaci, którą chce zabić. Gdy zabita postać zostanie wywołana, właściciel jej karty musi zachować ciszę i pominąć swoją turę w tej rundzie bez ujawniania swojej karty postaci.

1 Wiedźma

Wiedźma najpierw musi pobrać zasoby, po czym ogłosić nazwę innej postaci, którą chce zaczarować – w tym momencie tura *Wiedźmy* zostaje wstrzymana. Właściciel karty *Wiedźmy* nie może niczego wybudować, a jedyne efekty dzielnic, których może użyć, to te działające podczas pobierania zasobów (*Biblioteka*, *Kopalnia złota* i *Obserwatorium*).

Gdy zaczarowana postać zostaje wywołana, właściciel jej karty tylko pobiera zasoby, po czym jego tura natychmiast się kończy. Nie może budować żadnych dzielnic ani używać żadnych zdolności – nawet tych, które zapewniają dodatkowe zasoby (na przykład dodatkową monetę dla *Kupca*). Jedyne efekty dzielnic, których może użyć, to te działające podczas pobierania zasobów.

Teraz *Wiedźma* wznawia swoją turę tak, jakby była zaczarowaną postacią – używa jej zdolności (również tych dających dodatkowe zasoby), zdolności pasywnych (na przykład ochrony *Biskupa* przed postaciami o randze 8 czy zwiększonego limitu budowy *Architektki*) i ograniczeń (na przykład braku możliwości budowy dzielnic przez *Nawigatorkę*). *Wiedźma* zagrywa karty ze **swojej** ręki, płaci monetami ze **swojej** puli, pobiera zasoby za dzielnice w **swoim** mieście i buduje nowe dzielnice w **swoim** mieście. Nie może używać efektów z kart **unikatowych** dzielnic znajdujących się w posiadaniu zaczarowanego gracza.

Jeśli *Szantażystka* zostanie zaczarowana, *Wiedźma* przydziela karty szantażu, jest przekupywana przez szantażowanych graczy i decyduje, czy ujawnić kartę szantażu, jeśli wskazany gracz jej nie zapłaci.

Jeśli *Król* albo *Patrycjusz* zostanie zaczarowany, nadal bierze koronę. Jeśli *Cesarz* zostanie zaczarowany, *Wiedźma* decyduje, komu odda koronę, i bierze zasoby danego gracza.

Jeśli zaczarowana postać nie bierze udziału w danej rundzie, *Wiedźma* nie wznawia swojej tury.

1 Sędzia

Sędzia bierze 3 karty nakazu, ogląda je i przydziela zakryte 3 różnym wybranym przez siebie pomocniczym kartom postaci. Na 1 z nich znajduje się podpisany nakaz – tylko ta postać jest celem nakazu.

REWERS NAKAZU

PODPISANY NAKAZ

NIEPODPISANY NAKAZ

Jeśli gracz będący celem nakazu zapłaci podczas swojej tury za wybudowanie dzielnicy, *Sędzia* **może** ujawnić podpisany nakaz, odkrywając kartę. Jeśli to zrobi, konfiskuje właśnie wybudowaną dzielnicę i **za darmo** buduje ją w swoim mieście.

Skonfiskowana dzielnica nigdy nie wchodzi w skład miasta gracza będącego celem nakazu, ale wlicza się do jego limitu budowy w tej turze. Ten gracz odzyskuje wszystkie monety, którymi zapłacił za wybudowanie skonfiskowanej dzielnicy. Jeśli ten gracz może wybudować więcej niż 1 dzielnicę w swojej turze, Sędzia może skonfiskować mu tylko pierwszą dzielnicę, za którą gracz zapłacił.

Uwaga! *Sędzia* nie może skonfiskować dzielnicy, jeśli ma już w swoim mieście taką samą dzielnicę (o takiej samej nazwie).

2 Złodziej

Złodziej ogłasza nazwę innej postaci, którą chce okraść. Po wywołaniu okradanej postaci *Złodziej* natychmiast zabiera wszystkie monety gracza, który ma kartę wywołanej postaci.

Złodziej nie może okraść postaci o randze 1 (*Zabójczyni*, *Wiedźmy* ani *Sędziego*), zabitej postaci ani zaczarowanej postaci.

2 Szpieg

Szpieg wskazuje innego gracza i rodzaj dzielnicy (**SZLACHECKA**, **RELIGIJNA**, **HANDLOWA**, **WOJSKOWA** albo **UNIKATOWA**). Następnie podgląda karty na ręce wskazanego gracza. Za każdą kartę dzielnicy na ręce tego gracza, której rodzaj zgadza się ze wskazanym rodzajem, *Szpieg* zabiera z puli tego gracza 1 monetę i dobiera 1 kartę z talii dzielnic.

Jeśli wskazany przez *Szpiega* gracz ma na ręce więcej kart dzielnic wskazanego rodzaju niż monet w swojej puli, *Szpieg* zabiera mu całą pulę, ale nadal dobiera karty za każdą kartę dzielnicy wskazanego rodzaju.

2 Szantażystka

Szantażystka bierze 2 karty szantażu, ogląda je i przydziela zakryte 2 różnym wybranym przez siebie pomocniczym kartom postaci. Na 1 z nich znajduje się chusta z kwiatem – tylko ta postać jest celem *Szantażystki*, chociaż szantaż zagraża 2 postaciom.

REWERS KARTY SZANTAŻU

CHUSTA Z KWIATEM

CHUSTA BEZ KWIATU

Gdy szantażowana postać zostaje wywołana, właściciel jej karty musi natychmiast pobrać zasoby, a następnie rozpatrzyć szantaż: może przekupić *Szantażystkę*, oddając jej połowę swoich monet (zaokrąglając w dół), co usuwa kartę szantażu **bez jej ujawniania**. Jeśli szantażowany gracz ma tylko 1 monetę w swojej puli, może przekupić *Szantażystkę* bez oddawania monet.

Jeśli jednak nie przekupi *Szantażystki*, **może** ona ujawnić szantaż, odkrywając kartę. Jeśli zostanie ujawniona chusta z kwiatem, *Szantażystka* natychmiast zabiera szantażowanemu graczowi wszystkie monety.

Szantażowany gracz musi rozpatrzyć szantaż przed użyciem zdolności swojej postaci i wybudowaniem dzielnic, a jedyne efekty dzielnic, których może użyć przed rozpatrzeniem szantażu, to te działające podczas pobierania zasobów (*Biblioteka*, *Kopalnia złota* i *Obserwatorium*).

Szantażystka nie może przydzielić kart szantażu postaci o randze 1 (*Zabójczyni*, *Wiedźmie* ani *Sędziemu*), zabitej postaci ani zaczarowanej postaci. Może za to przydzielić karty szantażu postaciom, którym już przydzielono karty nakazu.

3 Iluzjonistka

Iluzjonistka może wykonać 1 z poniższych czynności:

- Wymienić wszystkie karty ze swojej ręki na wszystkie karty z ręki innego gracza. Jeśli nie ma żadnych kart na ręce, bierze karty z ręki innego gracza.
- Odrzucić ze swojej ręki dowolną liczbę kart dzielnic i odłożyć je zakryte na spodzie talii dzielnic, aby dobrać taką samą liczbę nowych kart z talii dzielnic.

3 Czarodziej

Czarodziej podgląda karty na ręce innego gracza i wybiera 1 z nich. Następnie musi natychmiast zapłacić, aby wybudować wybraną kartę w swoim mieście, albo może dobrać ją na swoją rękę. Jeśli zdecyduje się ją natychmiast wybudować, nie wlicza się ona do jego limitu budowy, co oznacza, że może wybudować w swojej turze kolejną dzielnicę.

W tej turze *Czarodziej* może budować takie same dzielnice jak te, które już znajdują się w jego mieście.

3 Wróżka

Wróżka bierze po 1 losowej karcie z ręki każdego gracza i dodaje je do kart na swojej ręce. Następnie przekazuje po 1 karcie ze swojej ręki każdemu graczowi, od którego wzięła kartę. Jeśli gracz nie ma kart

na ręce, *Wróżka* nie zabiera ani nie przekazuje mu żadnej karty.

Zabrane karty mogą zostać zarówno zatrzymane, jak i zwrócone w różnej kombinacji: *Wróżka* może oddać graczowi tę samą kartę, przekazać mu kartę zabraną od innego gracza albo zatrzymać zabraną kartę, a zamiast niej oddać 1 z kart, które wcześniej miała na ręce.

Limit budowy *Wróżki* w tej turze wynosi 2 dzielnice.

4 Król

Król otrzymuje 1 **monetę** za każdą **SZLACHECKĄ** dzielnicę w swoim mieście.

W wybranym momencie swojej tury *Król* musi wziąć koronę. Od tej chwili właściciel karty *Króla* zostaje koronowanym graczem – będzie wywoływać postacie do końca rundy i jako pierwszy wybierze postać w kolejnej rundzie (dopóki inny gracz nie wybierze *Króla*).

Jeśli *Król* zostanie zabity, gracz pomija swoją turę jak każda inna zabita postać. Na koniec rundy ujawnia kartę postaci *Króla* i bierze koronę jako jego dziedzic.

Jeśli *Król* zostanie zaczarowany, nadal bierze koronę.

Uwaga! Jeśli karta *Króla* zostanie odrzucona odkryta na początku fazy wyboru, należy losowo odrzucić odkrytą inną kartę, a *Króla* wtasować z powrotem do talii postaci.

4 Cesarz

Cesarz otrzymuje 1 **monetę** za każdą **SZLACHECKĄ** dzielnicę w swoim mieście.

W wybranym momencie swojej tury *Cesarz* musi zabrać koronę obecnemu koronowanemu graczowi i przekazać dowolnemu innemu graczowi z wyjątkiem siebie. Następnie *Cesarz* bierze 1 monetę z puli gracza, któremu przekazał koronę, albo losową kartę z jego ręki. Jeśli ten gracz nie ma żadnych monet ani kart na ręce, *Cesarz* niczego nie bierze.

Jeśli *Cesarz* zostanie zabity, gracz pomija swoją turę jak każda inna zabita postać. Na koniec rundy ujawnia kartę postaci *Cesarza* i jako cesarski doradca zabiera koronę obecnemu koronowanemu graczowi i przekazuje dowolnemu innemu graczowi z wyjątkiem siebie. Nie otrzymuje jednak zasobu od nowo koronowanego gracza.

Uwaga! Jeśli karta *Cesarza* zostanie odrzucona odkryta na początku fazy wyboru, należy losowo odrzucić odkrytą inną kartę, a *Cesarza* wtasować z powrotem do talii postaci.

Uwaga! Karty *Cesarza* nie można używać w rozgrywce 2-osobowej.

4 Patrycjusz

Patrycjusz otrzymuje 1 **kartę** za każdą **SZLACHECKĄ** dzielnicę w swoim mieście.

W wybranym momencie swojej tury *Patrycjusz* musi wziąć koronę. Od tej chwili właściciel karty *Patrycjusza* zostaje koronowanym graczem – będzie wywoływać postacie do końca rundy i jako pierwszy wybierze postać w kolejnej rundzie (dopóki inny gracz nie wybierze *Patrycjusza*).

Jeśli *Patrycjusz* zostanie zabity, gracz pomija swoją turę jak każda inna zabita postać. Na koniec rundy ujawnia kartę postaci *Patrycjusza* i bierze koronę jako jego dziedzic.

Jeśli *Patrycjusz* zostanie zaczarowany, nadal bierze koronę.

Uwaga! Jeśli karta *Patrycjusza* zostanie odrzucona odkryta na początku fazy wyboru, należy losowo odrzucić odkrytą inną kartę, a *Patrycjusza* wtasować z powrotem do talii postaci.

5 Biskup

Biskup otrzymuje 1 **monetę** za każdą **RELIGIJNĄ** dzielnicę w swoim mieście.

Podczas tej rundy postać o randze 8 (*Generał*, *Dyplomata* albo *Marszałek*) **nie może** użyć swojej zdolności przeciwko dzielnicom *Biskupa*.

Jeśli *Biskup* zostanie zabity, postać o randze 8 **może** użyć swojej zdolności przeciwko jego dzielnicom. Ponadto, jeśli *Biskup* zostanie zaczarowany, postać o randze 8 **nie może** użyć swojej zdolności przeciwko dzielnicom *Wiedźmy*, ale **może** jej użyć przeciwko dzielnicom *Biskupa*.

5 Opat

Opat otrzymuje 1 **monetę** albo 1 **kartę** za każdą **RELIGIJNĄ** dzielnicę w swoim mieście. Może wybrać dowolną kombinację tych 2 zasobów. Zatem, jeśli w swoim mieście ma 3 dzielnice **RELIGIJNE**, może użyć tej zdolności, aby otrzymać 3 monety i 0 kart, 2 monety i 1 kartę, 1 monetę i 2 karty albo 0 monet i 3 karty. *Opat* musi zadeklarować kombinację zasobów, które chce otrzymać, zanim je pobierze.

Jeśli w dowolnym momencie swojej tury *Opat* nie będzie graczem z największą liczbą monet, najbogatszy gracz musi oddać mu 1 monetę ze swojej puli. W przypadku remisu na pozycji najbogatszego gracza, *Opat* decyduje, który z remisujących graczy musi oddać mu monetę. Jeśli *Opat* znajduje się wśród remisujących graczy, nie otrzymuje żadnych monet.

5 Kardynał

Kardynał otrzymuje 1 **kartę** za każdą **RELIGIJNĄ** dzielnicę w swoim mieście.

Jeśli *Kardynał* chce wybudować dzielnicę, ale brakuje mu monet, może wziąć brakujące monety z puli innego gracza. Za każdą pobraną w ten sposób monetę musi mu oddać 1 kartę ze swojej ręki. Następnie musi zapłacić za wybudowanie danej dzielnicy w swoim mieście.

Gracz nie może odmówić *Kardynałowi* oddania monet, a *Kardynał* nie może wziąć od gracza więcej monet, niż potrzebuje do wybudowania zaplanowanej dzielnicy.

6 Kupiec

Kupiec otrzymuje 1 **monetę** za każdą **HANDLOWĄ** dzielnicę w swoim mieście.

Kupiec otrzymuje 1 dodatkową monetę. Może użyć tej zdolności niezależnie od tego, jakie zasoby pobrał w tej turze.

6 Alchemik

Na koniec swojej tury *Alchemik* odzyskuje wszystkie monety, którymi zapłacił za wybudowanie dzielnic w tej turze. Nie odzyskuje jednak monet, które wydał z innego powodu (na przykład efektu *Kuźni* czy podatku *Poborcy podatkowego*). Oznacza to, że może budować dzielnice za darmo, ale tylko jeśli ma wystarczająco dużo monet, aby je wybudować.

6 Handlarz

Handlarz otrzymuje 1 **monetę** za każdą **HANDLOWĄ** dzielnicę w swoim mieście.

Dzielnice **HANDLOWE** nie wliczają się do limitu budowy *Handlarza* w tej turze. Oznacza to, że może wybudować dowolną liczbę dzielnic **HANDLOWYCH** poza swoim limitem budowy.

7 Architektka

Architektka otrzymuje 2 dodatkowe karty. Może użyć tej zdolności niezależnie od tego, jakie zasoby pobrała w tej turze.

Limit budowy *Architektki* w tej turze wynosi 3 dzielnice.

7 Nawigatorka

Nawigatorka otrzymuje 4 dodatkowe monety albo 4 dodatkowe karty. Może użyć tej zdolności niezależnie od tego, jakie zasoby pobrała w tej turze.

Nawigatorka nie może budować żadnych dzielnic podczas swojej tury – nawet tych, które nie wliczają się do jej limitu budowy.

7 Uczona

Uczona dobiera 7 kart z talii dzielnic, wybiera 1 z nich i dodaje na swoją rękę. Pozostałe 6 kart wtasowuje z powrotem do talii dzielnic, którą następnie odkłada zakrytą na środek stołu.

Limit budowy *Uczonej* w tej turze wynosi 2 dzielnice.

8 Generał

Generał otrzymuje 1 **monetę** za każdą **WOJSKOWĄ** dzielnicę w swoim mieście.

Generał może zburzyć 1 wybraną przez siebie dzielnicę, płacąc o 1 monetę mniej, niż wynosi jej koszt budowy. Może zatem zburzyć dzielnicę o koszcie budowy 1 za darmo, dzielnicę o koszcie budowy 2 za 1 monetę, dzielnicę o koszcie budowy 3 za 2 monety i tak dalej.

Generał nie może zburzyć dzielnicy w ukończonym mieście. Może jednak zburzyć dzielnicę w swoim mieście. Karty zburzonych dzielnic należy odłożyć zakryte na spód talii dzielnic.

8 Dyplomata

Dyplomata otrzymuje 1 **monetę** za każdą **WOJSKOWĄ** dzielnicę w swoim mieście.

Dyplomata może zamienić 1 dzielnicę z miasta innego gracza z 1 dzielnicą ze swojego miasta. Jeśli dzielnica innego gracza ma wyższy koszt budowy niż dzielnica *Dyplomaty*, *Dyplomata* musi zapłacić temu graczowi tyle monet, ile wynosi różnica. Jeśli dzielnica *Dyplomaty* ma wyższy koszt budowy niż dzielnica innego gracza, ten gracz nie płaci *Dyplomacie*.

Dyplomata nie może zamienić dzielnicy w ukończonym mieście innego gracza ani takiej samej dzielnicy jak ta, która już znajduje się w jego mieście. Może jednak wymienić 1 dzielnicę ze swojego ukończonego miasta. Dodatkowo dzielnica pochodząca z miasta *Dyplomaty* nie może być taka sama jak ta, która już znajduje się w mieście innego gracza.

8 Marszałek

Marszałek otrzymuje 1 **monetę** za każdą **WOJSKOWĄ** dzielnicę w swoim mieście.

Marszałek może zabrać z miasta innego gracza 1 dzielnicę o koszcie budowy 3 albo niższym, w zamian dając jej właścicielowi tyle monet, ile wynosi jej koszt. Zabrana dzielnica jest dodawana do miasta *Marszałka*.

Marszałek nie może zabrać dzielnicy z ukończonego miasta ani takiej samej dzielnicy jak ta, która znajduje się w jego mieście.

9 Królowa

Jeśli *Królowa* siedzi obok gracza, który ujawnił postać o randze 4 (*Króla*, *Cesarza* albo *Patrycjusza*), otrzymuje 3 monety. Jeśli ta postać siedzi obok niej, ale została zabita przez *Zabójczynię*, *Królowa* otrzymuje 3 monety na koniec rundy, gdy karta zabitej postaci zostanie ujawniona.

Uwaga! Karty *Królowej* nie można używać w rozgrywce na mniej niż 5 osób.

9 Artystka

Artystka może upiększyć maksymalnie 2 ze swoich dzielnic, kładąc na nich po 1 monecie ze swojej puli. Koszt budowy upiększonej dzielnicy zostaje trwale zwiększony o 1 – oznacza to, że upiększona dzielnica zapewnia 1 punkt więcej na koniec gry, *Generał* musi zapłacić o 1 monetę więcej za zburzenie upiększonej dzielnicy i tak dalej (monetę należy zatrzymać na karcie w ramach przypomnienia). Każdą dzielnicę można upiększyć tylko raz.

9 Poborca podatkowy

Jeśli *Poborca podatkowy* bierze udział w rozgrywce, gracze są obciążeni podatkiem od budowy dzielnic. Natychmiast po wybudowaniu dzielnicy każdy gracz umieszcza 1 monetę ze swojej puli na pomocniczej karcie postaci *Poborcy podatkowego*. Robi to nawet po wybudowaniu dzielnicy, której kosztu nie musiał opłacić. Jeśli gracz wybuduje więcej niż 1 dzielnicę, zostaje obciążony podatkiem od każdej z nich. Jeśli po wybudowaniu dzielnicy gracz nie ma w swojej puli żadnych monet, nie musi płacić podatku. *Poborca podatkowy* jest zwolniony z podatku od budowy dzielnic.

W dowolnym momencie swojej tury *Poborca podatkowy* może wziąć wszystkie monety z pomocniczej karty postaci *Poborcy podatkowego* i umieścić w swojej puli.

Nawet jeśli *Poborca podatkowy* nie bierze udziału w danej rundzie (ponieważ nie został wybrany, został odrzucony na początku fazy wyboru albo został zabity przez *Zabójczynię*), gracze wciąż są obciążeni podatkiem, a monety zgromadzone na pomocniczej karcie postaci *Poborcy podatkowego* przechodzą na kolejną rundę.

Podczas rozgrywki 2- i 3-osobowej gracz, który wybierze *Poborcę podatkowego* jako 1 ze swoich postaci, nadal jest obciążony podatkiem w przypadku swojej drugiej postaci.

Jeśli *Sędzia* skonfiskuje dowolnemu graczowi dzielnicę, to on zostaje obciążony podatkiem, a nie gracz, któremu skonfiskowano dzielnicę.

Wyjaśnienie efektów dzielnic

W tej sekcji znajdują się dokładne wyjaśnienia efektów kart dzielnic. Należy pamiętać, że efekty działania dzielnic są opcjonalne, o ile w ich opisie nie występują wyrażenia „musi", „nie może" ani „nie możesz". Efektów z ograniczeniem „raz na turę" można użyć tylko w swojej turze.

W grze jest 11 dzielnic religijnych, 11 dzielnic wojskowych, 12 dzielnic szlacheckich, 20 dzielnic handlowych i 30 dzielnic unikatowych.

Dom biedoty

Jeśli właściciel *Domu biedoty* ma kartę *Wiedźmy* i nie wznowi swojej tury, nie można rozpatrzyć efektu *Domu biedoty*. Jeśli właściciel *Domu biedoty* ma kartę *Alchemika* i na koniec swojej tury nie ma żadnych monet, efekt *Domu biedoty* działa **przed** zastosowaniem zdolności *Alchemika*.

Kamieniołom

Właściciel *Kamieniołomu* może wybudować w swoim mieście dowolną liczbę takich samych dzielnic, ale nie może użyć *Sędziego*, *Dyplomaty* ani *Marszałka* do ich pozyskania.

Kapitol

Kapitol zapewnia dodatkowe punkty tylko raz.

Kryjówka złodziei

Jeśli *Kryjówka złodziei* zostanie skonfiskowana przez *Sędziego*, jej właściciel odzyskuje tylko monety, które wydał na opłacenie jej kosztu budowy, ale nie odzyskuje kart.

Muzeum

Jeśli *Muzeum* zostanie zamienione albo zabrane, karty znajdujące się pod nim zostają pod *Muzeum*. Jeśli *Muzeum* zostanie zburzone, karty znajdujące się pod nim należy odłożyć na spód talii dzielnic.

Nawiedzona dzielnica

Jeśli na koniec gry właściciel *Nawiedzonej dzielnicy* zdecyduje się potraktować ją jako dzielnicę innego rodzaju niż **unikatowa**, *Nawiedzona dzielnica* nie jest już uznawana za **unikatową**.

Nekropolia

Sędzia nie może skonfiskować *Nekropolii*, jeśli została ona wybudowana bez płacenia jej kosztu budowy, ale może skonfiskować następną dzielnicę, której budowa zostanie opłacona przez gracza będącego celem nakazu.

Park

Jeśli właściciel *Parku* ma kartę *Wiedźmy* i nie wznowi swojej tury, nie można rozpatrzyć efektu *Parku*.

Rusztowanie

Sędzia nie może skonfiskować dzielnicy wybudowanej przez zburzenie *Rusztowania*, ale może skonfiskować następną dzielnicę, której budowa zostanie opłacona przez gracza będącego celem nakazu.

Samotna wieża

Jeśli *Samotna wieża* i *Nawiedzona dzielnica* są jedynymi **unikatowymi** dzielnicami w mieście, a ich właściciel zdecyduje się potraktować *Nawiedzoną dzielnicę* jako dzielnicę innego rodzaju niż **unikatowa**, otrzymuje dodatkowe punkty za *Samotną wieżę*.

Stajnie

Jeśli *Stajnie* zostaną skonfiskowane przez *Sędziego*, gracz nadal może wybudować kolejną dzielnicę w swojej turze.

Szkoła magii

Za tę dzielnicę *Opat* otrzymuje 1 **dowolny** zasób.

Teatr

Właściciel *Teatru* wybiera, z kim zamieni się kartami, ale robi to bez możliwości podejrzenia kart postaci innych graczy. Zamienionych kart nie ujawnia się, dopóki postacie nie zostaną wywołane podczas fazy tur graczy, ale gracze, którzy wzięli udział w zamianie, mogą sprawdzić swoje nowe postacie. Podczas rozgrywki 2- i 3-osobowej właściciel *Teatru* wybiera, którą ze swoich 2 postaci odda, i losuje 1 z postaci przeciwnika, którą weźmie w zamian.

Wielki mur

Dyplomata nie stosuje efektu *Wielkiego muru* do dzielnicy **ze swojego miasta**, którą zamienia.

Zbrojownia

Nie można zburzyć dzielnicy w ukończonym mieście.

Faza wyboru z 8 postaciami		
Liczba graczy	Liczba odkrytych kart	Liczba zakrytych kart
4	2	1
5	1	1
6	0	1
7	0	1*

Faza wyboru z 9 postaciami		
Liczba graczy	Liczba odkrytych kart	Liczba zakrytych kart
4	3	1
5	2	1
6	1	1
7	0	1
8	0	1†

* **Specjalna zasada podczas rozgrywki 7-osobowej.** Gdy 6. gracz przekaże ostatnią kartę postaci, 7. gracz bierze także kartę, która została odrzucona zakryta na początku rundy. Następnie wybiera 1 z tych 2 postaci, a niewybraną kartę odrzuca zakrytą.

† Podczas rozgrywki 8-osobowej „Specjalna zasada podczas rozgrywki 7-osobowej" ma zastosowanie do 8. gracza (zob. po lewej).

Twórcy

Autor: Bruno Faidutti

Opracowanie: Bruno Faidutti, Steven Kimball i Alexandar Ortloff

Okładka: Simon Eckert

Ilustracje postaci: Andrew Bosley

Ilustracje dzielnic: Jeff Brown, James Combridge, Amit Dutta, Tyler Edlin, Felipe Escobar, Marcko Fiedler, Tomasz Jedruszek, Yogesh C. Joshi, Alex Kim, William Koh, Pavel Kolomeyets, Yong Yi Lee, Mateusz Lenart, Ward Lindhout, Eddie Mendoza, Mark Molnar, Veli Nystrom, Fernando Olmedo, Meg Owenson, Gracjana Zielinska

Kierownictwo artystyczne: Samuel R. Shimota

Projekt modelu korony: Samuel R. Shimota i Jason Beaudoin

Opracowanie graficzne: Samuel R. Shimota

Dodatkowe opracowanie graficzne: Jasmine Radue

Zarządzanie projektem: Beth Erikson, Justin Kemppainen, Todd Michlitsch, Samuel R. Shimota

Kierownik studia: Steven Kimball

Tłumaczenie: Dagny Schaedler na podstawie tłumaczenia Michała Walczaka-Ślusarczyka

Redakcja: zespół Rebel

Importer/Dystrybucja w Polsce:
Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

Testerzy oryginalnej wersji gry: Nadine Bernard, Maud Bissonnet, Scarlett Bocchi, Frank Branham, David Calvo, Brent Carter, Maryann Carter, Fabienne Cazalis, Pitt Crandlemire, Cyrille Daujean, Isabelle Duvaux, Thierry Fau, Philippe Keyaerts, David Kuznik, Serge Laget, Myriam Lemaire, Pierre Lemoigne, Tristan Lhomme, Hervé Marly, Bernard Mendiburu, Hélène Michaux, Steffan O'Sullivan, Philippe des Pallières, Jean-Marc Pauty, Pierre Rosenthal, Fred Savart, Mik Svellov i Irène Villa

Testerzy *Cytadeli* (edycji z 2016 roku): J. Tucker Adams, James Aoki, Jason Beaudoin, Joost E. Boere, Carolina Blanken, Andrea Busch, Christian Busch, Ryann Collins, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese & Julia Faeta, Alexander Drechsel, Marieke Franssen, Bram Hermsen, Anita Hilberdink, Colton Hoerner, Femke Hogenberk, Grace Holdinghaus, Andrew Janeba, Mark Jones, Nathan Karpinski, Paul Klecker, Kalar Komarec, Mark Larson, Adam Laughton, Ben Laughton, Ellie Laughton, Julia Laughton, Josh Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Emile de Maat, James Meier, Charlie Morgan, Eelco Osnabrugge, Lee Peters, Martin Scrase, Gary Storkamp, Ryan Thompson, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Nikki Valens, Andrea Vereijken, Jason Walden, Nathan Wenban, Ben Wylie-van Eerd, Mike Youtz i uczestnicy spotkania nałogowych graczy sw Etourvy w 2016 roku.

Z-MAN® games
Producent: Z-Man Games
1995 County Road B2 West
Roseville MN 55113 USA
651-639-1905
info@ZManGames.com

© 2021 Z-Man Games. Z-Man Games to zarejestrowany znak towarowy Z-Man Games. Gamegenic i logo Gamegenic to zarejestrowane znaki towarowe Gamegenic GmbH, Niemcy. Przedstawione elementy mogą się nieznacznie różnić od tych zawartych w pudełku.