

CITADELLA™

BRUNO FAIDUTTI

BEVEZETŐ

JÁTEKISMERTETŐ
(ANGOL NYELVŰ)

A *Citadella*-ban a játékosok azért vetelkednek, hogy belőlük legyen a következő Építőmester, aminek a leglenyűgözőbb közepkori városi kell emelnünk. Hogy ezt megtehessek, ahhoz aranyra van szükségünk, valamint különféle kasztokba tartozó karakterek szolgálatainak megszerzésére.



TARTOZÉKOK



27 KARAKTERKÁRTYA



84 KERÜLETKÁRTYA



1 MŰANYAG KORONA



22 MŰANYAG ARANYTÉRME



27 KARAKTER-JELZŐ



5 KÉPESÉGJELZŐ KÁRTYA



8 REFERENCIKÁRTYA

KIVÁLÁSTÁSI FÁZIS 8 KARAKTERREL

Játékosok	Képpel felfelé fordított lapok	Képpel lefelé fordított lapok
4	2	1
5	1	1
6	0	1
7	0	1*

KIVÁLÁSTÁSI FÁZIS 9 KARAKTERREL

Játékosok	Képpel felfelé fordított lapok	Képpel lefelé fordított lapok
4	3	1
5	2	1
6	1	1
7	0	1
8	0	1†

* Különleges szabály hét játékos esetén: Miután az utolsó előtti játékos továbbadja az utolsó karakterkártyát az utolsó játékosnak, ez a játékos felveszi a kör kezdetén képpel lefelé eldobott karakterkártyát is. A kettőből kiválaszt egyet, a másikat pedig képpel lefelé eldobja.

KÉSZÍTŐK

Játékterv: Bruno Faidutti

Játékfejlesztés: Bruno Faidutti, Steven Kimball és Alexander Ortloff

Borítóillusztráció: Simon Eckert

Karakterillusztráció: Andrew Bosley

Kerületek illusztrációja: Jeff Brown, James Combridge, Amit Dutta, Tyler Edlin, Felipe Escobar, Marco Fiedler, Tomasz Jedruszek, Yogesh C. Joshi, Alex Kim, William Koh, Pavel Kolomeyets, Yong Yi Lee, Mateusz Lenart, Ward Lindhout, Eddie Mendoza, Mark Molnar, Veli Nyström, Fernando Olmedo, Meg Owenson, Grażana Zielinska
Művészeti irányvonalai: Samuel R. Shimota
Koronakészítés: Samuel R. Shimota és Jason Beaudoin

Grafikai tervezés: Samuel R. Shimota

További grafikai munkák: Jasmine Radue

Menedzsment: Beth Erikson,

Justin Kemppainen, Todd Mitschisch,

Samuel R. Shimota

Stúdióvezető: Steven Kimball

Eredeti játékesztető: Nadine Bernard, Maud Bissonnet, Scarlet Bocchi, Frank Branham, David Calvo, Brent Carter, Maryann Carter, Fabienne Cazalis, Pitt Grandlennre, Cyrille Daugjean, Isabelle Durvaux, Thierry Fau, Philippe Keyaerts, David Kuznik, Serge Laget, Myriam Lemaire, Pierre Lemoigne, Trislan Lhomme, Hervé Marly, Bernard Mendiburu, Hélène Michaux, Stefan O'Sullivan, Philippe des Pallières, Jean-Marc Pauty, Pierre Rosenthal, Fred Savart, Mik Svellow és Irene Villa

† Amikor nyolc játékosal játszótok, a „különleges szabály” hét játékos esetén* érvényes a nyolcadik játékosra (lásd a 3. oldalon).

Citadella (2016-os kiadás) játékesztetői: J. Tucker Adams, James Aoki, Jason Beaudoin, Joost E. Boere, Carolina Blanken, Andrea Busch, Christian Busch, Ryan Collins, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese & Julia Faeta, Alexander Drechsel, Martheke Franssen, Bram Hermesen, Anita Hilberdink, Colton Hoerner, Penke Hogenberk, Grace Holdinghaus, Andrew Janeba, Mark Jones, Nathan Karpinski, Paul Klecker, Kalar Komarec, Mark Larson, Adam Laughon, Ben Laughon, Ellie Laughon, Julia Laughon, Josh Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Emile de Maat, James Meier, Charlie Morgan, Felco Osabruggge, Lee Peters, Martin Scrase, Gary Storkamp, Ryan Thompson, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Hang, Nikki Valens, Andrea Verelken, Jason Walden, Nathan Wenban, Ben Wylie-van Eerd, Mike Youtz és a 2016-os étouvyi Ludopathie Gathering játékosai.

MAGYAR KIADÁS

Magyarországon kiadja és kizárólagosan forgalmazza: Delta Vision Kft.

Fedélis kiadó: Terenyei Róbert

Készítette: Giczi Gyula

Fordította: Sziklai István



DELTA VISION
www.deltavision.hu

Z-MAN®

1995 County Road B2 West
Roseville MN 55113 USA
(651) 639-1905

Z-MAN GAMES

info@ZManGames.com

© 2021 Z-Man Games. Z-Man Games is © of Z-Man Games, Gamegenic and the Gamegenic logo are TM & © Gamegenic GmbH, Germany. Actual components may vary from those shown.

AZ ELSŐ JÁTÉK

Az első játékhoz tedd félre a lent felsorolt kártyákat és az 54 kertületkártyát, aminek bal alsó sarkában az alábbi ikonok láthatók:



Az első játékban a többi kártya nem lesz használatos.

KARAKTEREK	
1. Orgyilkos	5. Püspök
2. Tolvaj	6. Kereskedő
3. Mágus	7. Építész
4. Király	8. Hadúr
EGYEDI KERÜLETEK	
1. Sárkánykapu	8. Térképészoba
2. Gyár	9. Kőfejtő
3. Kisérteváros	10. Varázstanoda
4. Birodalmi Kincstár	11. Kovácsműhely
5. Erdőtüny	12. Szobor
6. Laboratórium	13. Tolvajtanya
7. Könyvtár	14. Kivánságkötő



Ha már ismered a *Citadellát*, nyugodtan használhatod a 9. oldalon szereplő, előre beállított lehetőségeket vagy a 8. oldalon olvasható testre szabható szabályokat, hogy összeállítsd karaktereid és **EGYEDI** kertületeid saját kombinációját.

Megjegyzés: 3 vagy 8 játékos esetén 9 karaktert használj! (lásd 7–8. oldal).

INDULÓ ÁBRA (6 JÁTÉKOS ESETÉN)

AZ ELSŐ JÁTÉK MEGKEZDÉSE

Az itt bemutatott kezdő lépések csak az első játéka érvényesek. A későbbi játékok lépéseinek elvégzéséhez lásd a szabálykönyv „Eldőkészületek” részét a 8. oldalon!

Az első játék megkezdéséhez kövesd az alábbi lépéseket:

1. Vegyék ki a bal oldali listán szereplő nyolc karakternek megfelelő jelzőket és helyezték őket rangjuk szerinti sorrendben az asztal közepére! Ezek a jelzők emlékeztetnek majd arra, hogy mely karakterek kerülnek felhasználásra ebben a játékban.
2. Vegyék ki a bal oldali listában látható 14 **EGYEDI** kertületkártyát és keverjék össze az 54 kertületkártyával! Négy kártyát helyezzenek képpel lefelé minden játékos elé! Ezek a lapok alkotják a játékosok induló, kézben lévő lapjait.
3. A maradék kertületkártyákat tegyék képpel lefelé az asztal közepére: ez lesz a kertületpakli, majd hozzátok létre a bankot, minden aranypénzt szintén az asztal közepére téve.
4. Minden játékos kap két aranyat a bankból. Ez az arany a játékosé, és a személyes kincstárakájában marad, míg fel nem használja.
5. A legidősebb játékos kapja meg a koronát és a bal oldali listában szereplő nyolc karakterkártyát.

A JÁTÉK

A következő szabályok 4–8 játékos esetén érvényesek. Ha 2 vagy 3 játékos játszik, a szabályváltozásokat a 7. oldalon találod.

A *Citadella* játékmenelete körökre van osztva. Minden kör a kiválasztási fázissal kezdődik, aminek során a játékosok körbeadják a karakterkártyáikat és választanak maguknak egy karaktert arra a körre. Minden karakterkártyának különleges képességei vannak, mint amilyen a másik játékos aranyának ellopása vagy egy másik játékos kertületének elpusztítása. A kiválasztási fázis után következik a kör fázis, amiben a játékosok nyersanyagokat gyűjtenek, és új kertületeket építenek a városukban.

Az a játékos, akinél a korona van, a **megkoronázott játékos**, aki ügyel rá, hogy minden lépés rendben történjen, és ő szólítja fel a játékost, hogy tegye meg lépését a kör fázisban.

KIVÁLASZTÁSI FÁZIS

A megkoronázott játékos fogja a karakterpaklit és megkeveri. Azután véletlenszerűen kírak bizonyos számú kártyát **képpel lefelé** az asztal közepére, majd egyet véletlenszerűen eldob, **képpel lefelé**. A képpel lefelé fordított kártyák száma a részt vevő játékosok számától függ (lásd a lentí táblázatot). Ezeket és az eldobott lapot nem használjuk ebben a körben.

KIVÁLASZTÁSI FÁZIS 8 KARAKTERREL			
Játékosok	Képpel lefelé fordított lapok	Képpel lefelé fordított lapok	Képpel lefelé fordított lapok
4	2	1	1
5	1	1	1
6	0	0	1
7	0	0	1*

Fontos: 4-es rangú karakterek (Király, Császár vagy Patrícius) nem lehetnek a képpel lefelé kírakott lapok között! Ha mégis ezek közé kerülnek, dobjunk helyettük egy másik kártyát képpel lefelé, azt pedig keverjük vissza a karakterpakliba!

Ezután a megkoronázott játékos fogja a megmaradt karakterkártyákat, megnezi őket, és titokban választ egyet, amit megtart magának. Ezután a töle balra ülő játékosnak adja tovább a paklit, aki szintén választ egyet belőle, azután továbbadja a maradék lapokat balra, és így tovább. Ez addig folytatódik, amíg minden játékos húzott egy lapot a karakterpakliból. Miután az utolsó játékos is választott, a megmaradt karakterkártyát képpel lefelé, a többi lent lévő kártya mellé kell helyezni.

* **Különleges szabály hét játékos esetén:** Miután a hatodik játékos továbbadja az utolsó karakterkártyát a hetedik játékosnak, a hetedik játékos elveszi azt a karakterkártyát is, amit a kör kezdetén képpel lefelé eldobtak. A két lap közül választ egyet, a másikat képpel lefelé eldobja.

KÖR FÁZIS

Először a kiválasztási fázistól, a kör fázis során a játékosok nem az óramutató járásával meggyező sorrendben lépnek, hanem választott karakterük rangjának megfelelően emelkedő számsorrendben: ez az érték minden karakterkártya bal felső sarkában látható. A megkoronázott játékos szolgált minden karaktert emelkedő számsorrendben, kezdve az „1”-essel (Orgyilkos, Boszorkány, Magisztrátus). Ha valamelyik játékosnál van a szolgált karakterkártya, ő felé fordítva azt, képpel felé fordítva, és végrehajlja a kört.



ORGYILKOS RANGJA

A kör során a játékosnak nyersanyagokat kell gyűjtenie. Kívethet két aranyat a bankból, vagy húzhat két területkártyát a területpakliból: az egyiket megtartja, a másikat képpel felé a pakli aljára teszi.

A nyersanyagok gyűjtése után **lehetősége** van építeni egy területet a városban. Ha ezt akarja tenni, akkor ki kell játszania egy lapot a kezéből, képpel felé fordítva, letéve maga elé, és ki kell fizetnie a banknak a terület építési árát. A játékos körönként egy területet építhet, és nem építhet két egyforma területet (aminek ugyanaz a neve), ha már van egy a városában.

Miután a játékos, aki felé fordította a szolgált karaktert, megélt a kört, vagy ha egyetlen játékos sem fedte fel a szolgált karaktert, a megkoronázott játékos emelkedő számsorrendben szólítja a következő karaktert, és ez így megy, amíg minden karaktert szolgáltak, és ami után egy új kör veszi kezdetét a kiválasztási fázissal.

KARAKTERKÉPESSÉGEK

A játékos a megadott időben, körönként egyszer **használhatja** karaktere képességeit. Ha nincs feltüntetve idő, a játékos bármikor használhatja ezt a képességet a köre során. Bizonyos karaktereknek olyan képességei vannak, amivel nyersanyagokat gyűjtenek városaik bizonyos típusú kerületeinek. Ezek a képességek eredményezhetik aranyat vagy lapokat, amint azt minden karakter képessége részletesen ismerteti. Ne felejtse el, hogy a karakterek rangjának száma a megfelelő kerülettípushoz tartozó színű drágakőben található.

A karakterek képességeit részletesen olvashatjuk a 10–14. oldalon. Ezek a képességek adják a játék sava-borsát, így mindenképpen ismerkedniük meg valik a játék megkezdése előtt.

KERÜLETEK

Öt különböző kerülettípus van, amiket a lenti színek és ikonok jelölnek. A kerülettípusokra bizonyos karakterkártyák hivatkoznak, és egyesek hatással vannak a játék végi pontszámításra.



NEMESI
EGYHÁZI
KERESKEDELMI
KATONAI
EGYEDI

Minden **EGYEDI** kerületnek van hatása, ami a lapon olvasható. Ezen hatások különféle dolgokat tesznek, pl. több, bizonyos típusú nyersanyagot adnak neked vagy pluszpontokat kapsz értük a játék végén. A kerületek hatása választható, kivéve, ha a „kell” vagy a „nem tud”, „nem képes” kifejezések szerepelnek rajtuk.

FONTOS KIFEJEZÉSEK

Elpusztítás: Amikor egy terület elpusztul képpel felé a kerületpakli aljára kerül.

Eldobás: A kiválasztási fázis során számos karakterkártya kerül eldobásra (mind képpel felé, mind felé), ami a játékosok számától függ. Az eldobott karakterkártyák ebben a körben nem lesznek játékban. Amikor kerületkártyát dobunk el, az képpel felé a kerületpakli aljára kerül.

Húzás: Amikor a játékos kártyát húz, a kerületpakli tetejétől teszi. Minden húzásra vonatkozó hatás észlelhető, hány lapot tarthat meg, a többi pedig képpel felé a kerületpakli aljára kerül.

Megkapás: Amikor a játékos aranyat kap, a bankból veszi ki, és a kincstartalékához adja; amikor kártyát kap, a pakliból húzza, és a kezében lévő lapokhoz adja.

A LAPOKON LÉVŐ SZABÁLYOK

A **Citadellában** a lapokon olvasható szöveg a kártyák hatásának rövid összefoglalója. A karakterek képességeinek teljes szabályait a „Részletes karakterképességek” pont alatt találod a 10–14. oldalon; a kerületek hatásainak magyarázatához lásd „A kerületek magyarázata” részt a 15. oldalon. Ha a lapon szereplő szöveg ütközik a 10–15. oldalon olvasható szöveggel, akkor a szabálykönyv szövege a mérvadó.

PÉLDAKÖR

Máté az imént fejezte be körét az Építéssel. A következőnek szolgált karakter a Hadúr. Lizi választotta a Hadurat a kiválasztási fázisban, így most képpel felé fordítja a karakterkártyát, és az ő köre következik.

1. Korábban a játék során Anna volt a Tolvaj, és úgy döntött, kirabolja a Hadurat. A Hadurat felé fordítva, ezért Anna elvesz minden aranyát, ami Lizi kincstartalékában van.



2. Ezután Lizi nyersanyagokat gyűjt. Hogy megpróbálja ellőpott érme-kupacát pótolni, úgy dönt, két aranyat elvesz a bankból.



3. Úgy tűnik, Máté vezet, ezért Lizi úgy határoz, fizet egy aranyat azért, hogy elpusztítsa a Piacát, amit Máté képpel felé a pakli aljára tesz.



4. Ezután Lizi úgy dönt, hogy aranyat gyűjt a **KATONAI** kerületért. Van egy Börtöne és egy Várázstanodája, amit most **KATONAI** kerületnek számol, így még két aranyat kap a bankból. Így már három aranyból áll a kincstartaléka.



5. Fizet három aranyat, hogy megépítsen egy Barakkot, amit a városba tesz a többi kerülete mellé. Már használta karaktere aranyszerző képességét, így nem kap aranyat ebben a körben a Barakkjéért. Mivel felhasználta képességeit és épített egy kerületet ebben a körben, a köre befejeződik.



A Hadúr volt az utolsó ebben a körben, így az véget ér. A megkoronázott játékos összeszedi az összes karakterkártyát, hogy megkeverte őket és felkészüljön a következő kiválasztási fázisra.

A JÁTÉK VÉGE

Amikor egy játékos megépíti a hetedik kerületet, a város elkészült, és a játék véget ér, miután az aktuális kör befejeződött (minden játékos lejátszotta az aktuális kört). Egy városnak lehet hínél több kerülete.

A játék végén a játékosok a következőképp kaphatnak pontot:

- Mindenki annyi pontot kap, amennyi a városban lévő összes kerület építési költsége.
- Ha egy játékosnak mindegyik típusból van legalább egy kerülete, akkor 3 pontot kap.
- Az a játékos, aki elsőnek fejezte be a városát, 4 pontot kap.
- Minden más játékos, aki befejezte a városát, 2 pontot kap.
- Az **EGYEDI** kerületekért pluszpontok járnak.

A játékosok összehasonlíthatják az összpontszámot, és a legtöbb pontot szerzett játékos nyer. Ha egyenlő az állás, akkor az a játékos nyer, aki a **legmagasabb rangú** karaktert fedte fel az utolsó körben.

NE FELEDD...

- A játékos kincstartalékában lévő aranyak és a játékos kezében lévő lapok száma nyílt információ.
- Végtelen mennyiségű arany van. Ha a bankból elfogy az arany, a játékosok helyettesíthetik, például pénzérmeikkel.
- Nincs korlátozva az sem, hogy hány lap lehet a játékos kezében.

PÉLDA A JÁTÉK VÉGI PONTSZÁMÍTÁSRA

MÁTÉ VÁROSOSA



Minden típusból 1 kerület (a Kiséretváros **KATONAI** kerületének számít)

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

LIZI VÁROSOSA



Befejezte a városát, de nem elsőnek

Elsőnek fejezte be a városát

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

Pluszpontok a Sárkánykapuért

A győztes Lizi!

JÁTÉK 2-3 JÁTÉKOSSAL

Két vagy három játékos esetén minden játékos **két karakterrel** játszik egyszerre. A játék a már leírt módon zajlik, amennyi kitiönbséggel, hogy minden játékos készlet cselekszik egy körben (mindkét karakterével egyszer).

Minden játékosnak csak egy kincstartaléka és egy városa van, és minden karakter képessége csak a saját körében kerüli felhasználására. Például, az a játékos, akinek megvan mind az Építész, mind a Hadúr, megakarhatja egy kerület költségét úgy, hogy az Építész körében megtervezetted később, a Hadúr körében építi meg. Az Építésznek az a képessége viszont, hogy egyből több kerületet épít, nem használható fel a Hadúr köre során.

SZABÁLYMÓDOSÍTÁS 2 JÁTÉKOS ESETÉN

KEZDÉS

A karakterpakliban 1–8 rangú karakterek vannak (a Császár nem használható két játékos esetén).

KIVÁLASZTÁSI FÁZIS

A megkoronázott játékos megkeveri a karakterpaklit, véletlenszerűen választ egy lapot, és képpel lefele az asztal közepére rakja. Ezután átnevezi a maradék hét lapot, titokban választ egyet, a maradék hatot átadja a másik játékosnak.

A kör hátralévő kiválasztási fázisa során minden játékos választ két karakterkártyát: egyet megfart, a másikat képpel lefele a többi dobott kártyához teszi, majd a maradék lapot odaadja ellenfelének. Ez addig folytatódik, amíg nem marad több karakter.

A JÁTÉK VÉGE

Amint valamelyik városnak nyolc kerülete lesz, befejezettnek tekintendő: a játék az aktuális kör lezárultával ér véget.

DRÁGAKŐFORMÁK A LAPOKON

A karakter- és a kerületkártyákon látható drágakőformák azt jelzik, hogy a játék melyik változatában bukkan fel a lap először, de ennek nincs hatása a játékmetre.



GRADELLA BÉBETI KIADÁS

THE DARK CITY KIFEJZÍTŐ

GRADELLA (2016-os KIADÁS)

SZABÁLYMÓDOSÍTÁS 3 JÁTÉKOS ESETÉN

KEZDÉS

A karakterpakliban 1–9 rangú karakterek vannak.

KIVÁLASZTÁSI FÁZIS

A megkoronázott játékos megkeveri a karakterpaklit, véletlenszerűen választ egy lapot, és képpel lefele az asztal közepére rakja. Ezután átnevezi a maradék nyolc lapot, titokban választ egyet, a maradék hetet átadja a tőle balra ülő játékosnak, aki választ egy lapot magának, majd továbbadja a maradék hat lapot a tőle balra ülő játékosnak, aki szintén választ egy lapot magának.

Most, hogy minden játékos választott magának egy lapot, a harmadik játékos véletlenszerűen eldob egy lapot a megmaradt öt kártyából, ami képpel lefele a többi dobott kártya mellé tesz. Ezután a négy megmaradt lapot átadja a megkoronázott játékosnak. Egy más után minden játékos választ magának egy második karakterkártyát, és az utolsó, nem választott lap képpel lefele a többi dobott kártya mellé kerül.

A JÁTÉK VÉGE

Amint valamelyik városnak nyolc kerülete lesz, befejezettnek tekintendő: a játék az aktuális kör lezárultával ér véget.

TESTRE SZABHATÓ SZABÁLYOK

Az alapjáték megismerése után nagyobb változatosságot vihetsz bele, ha különböző karakterekkel és **EGYEDI** kerületekkel játszol. Néhány előre beállított lehetőséget találsz a 9. oldalon; a másik lehetőség, ha a játékosok eldöntik, mely karaktereket és **EGYEDI** kerületeket használnák a játékban, az alábbi, testre szabható szabályokat használva.

A játék megkezdése előtt válasszatok ki nyolc karaktert, egyet-egyét 1-től 8-as rangig. Ezek lesznek a játékban felhasználásra kerülő karakterek: az összes többi karakterkártyát tegyétek vissza a játék dobozába. Szintén még a játék megkezdése előtt válasszatok ki 14, különböző építési költségű **EGYEDI** kerületet, amit ebben a játékban fogtok használni! A kerületpakli készítéseket elő: keverjétek össze a kiválasztott **EGYEDI** kerületet az 54 alapkertülettel. A nem használt **EGYEDI** kerületeket tegyétek vissza a játék dobozába! A kezdés lépésének elvégzéséhez lásd az „Előkészületek” részt jobbra!

9 KARAKTER HASZNÁLATA

9-es rangú karakter akkor használható, ha hárman vagy nyolcan játszanak, és választható lehetőség 4-7 játékos esetén. A Királynő nem használható öt játékosnál kisebb létszám esetén.

KIVÁLASZTÁSI FÁZIS 9 KARAKTERREL			
Játékosok	Képpel felfelé fordított lapok	Képpel lefelé fordított lapok	
4	3	2	1
5	2	1	1
6	1	1	1
7	0	0	1
8	0	0	1*

* Amikor nyolc játékosal játszótok, a „különleges szabály hét játékos esetén” érvényes a nyolcadik játékosra (lásd a 3. oldalon).

ELŐKÉSZÜLETEK

- Válasszatok ki a karaktereket!
- A karakterjelzőket tegyétek az asztal közepére!
- Válasszatok ki 14 **EGYEDI** kerületkártyát, amit adjátok az 54 alapkertülethez!
- Keverjétek meg a kerületpaklit, és minden játékos kapjon négy lapot, képpel lefelé!
- A kerületpaklit tegyétek képpel lefelé az asztal közepére, majd hozzátok létre a bankot, minden aranypénzt szinten az asztal közepére tével!
- Minden játékos kap két aranyat a bankból.
- A legidősebb játékos kapja meg a koronát.
- Kezdjétek meg a játékot a „Kiválasztási fázissal” (lásd a 3. oldalon), majd a „Kör fázissal” (lásd a 4. oldalon).



ELŐRE BEÁLLÍTOTT LEHETŐSÉGEK

A játék több módon is testre szabható. Mutatunk néhány előre beállított lehetőséget (A zárójelbe tett 9-es rangú karakter opcionális, csak három vagy nyolc játékos esetén van rá szükség.)

CELES MÉRŐSÁGOK

Blöff, megfélemlítés, valamint számos mód riválisaid sötét machinációjának kicselezésére.

KARAKTEREK	
1. Magisztrátus	6. Alkímista
2. Zsaroló	7. Navigátor
3. Váraszló	8. Marsall
4. Király	(9. Királynő)*
5. Apát	

EGYEDI KERÜLETEK	
1. Sárkánykapu	8. Szegényház
2. Gyár	9. Titkos kriptá
3. Aranybánya	10. Kovácsműhely
4. Kísértetváros	11. Istálló
5. Laboratórium	12. Színház
6. Temető	13. Tolvajtanya
7. Park	14. Kivánságkút

ILLUSZTRIS KÜLDÖTTÉK

Megvédeheted birtokaidat, és több alternatív módot biztosít nyersanyagok szerzésére.

KARAKTEREK	
1. Boszorkány	6. Kereskedő
2. Kém	7. Tudós
3. Látnok	8. Diplomata
4. Császár +	(9. Művész)
5. Püspök	

EGYEDI KERÜLETEK	
1. Capitolium	8. Könyvtár
2. Gyár	9. Csillagvizsgáló
3. Alványzat	10. Park
4. Nagy fal	11. Szegényház
5. Kísértetváros	12. Köfőjtő
6. Elefántcsonttorony	13. Várásstanoda
7. Erdőtülmény	14. Kovácsműhely

ÁDÁZ NEMESÉK

Durva intrikák és agresszió egy tabuk nélküli harcban, nyúlászivűeknek nem ajánlott...

KARAKTEREK	
1. Orgyilkos	6. Kereskedő
2. Tolvaj	7. Építész
3. Mágus	8. Hadúr
4. Patrícus	(9. Adószedő)
5. Biboros	

EGYEDI KERÜLETEK	
1. Fegyvertár	8. Emlékmű
2. Bazilika	9. Múzeum
3. Sárkánykapu	10. Várásstanoda
4. Aranybánya	11. Istálló
5. Birodalmi kincstár	12. Szobor
6. Elefántcsonttorony	13. Tolvajtanya
7. Tértépszoba	14. Kivánságkút

* A Királynő nem használható 3-4 játékos esetén; amikor 3-4 játékos játszik egy olyan listával, amiben szerepel a Királynő, vagy a Művész vagy az Adószedő kerüljön a helyére.

+ A Császár nem használható két játékos esetén; amikor két játékos játszik egy olyan listával, amiben szerepel a Császár, vagy a Király vagy a Patrícus kerüljön a helyére.

● = Eredeti játék ◆ = Dark City kiegészítő ● = Citadelia (2016-os kiadás)

RÉSZLETES KARAKTERKÉPESSÉGEK

Ez a szakasz minden karakter képességét részletesen ismerteti. Ne felejtselek, hogy a karakterek képességei nem kötelezőek (kivéve, ha a „kell” vagy a „nem tud”, „nem képes” kifejezéseket használjuk a szabályoknál). Minden képesség csak egyszer használható körönként a megadott időben, ha nincs feltüntetve idő, a játékos **barátkor** használhatja ezt a képességet a körében. Ide tartoznak azok a képességek is, amik nyersanyagokat gyűjtjenek városaid területének. Például, ha te vagy a Püspök, választhatsz, hogy aranyat egy új terület építése előtt szerzed-e (ha aranya van szűkséged a terület megépítéséhez) vagy az építkezés után (hogy a frissen feleltett **EGYHÁZI** területről gyűjts be aranyat).

1 Orgyilkos

Jelentsd be egy másik karakter nevét, akit meg szeretnél gyilkolni! Annak a játékosnak, aki a meggyilkolt karaktert irányítja, nem szabad szólnia egy szó sem, csöndben kell maradnia, amikor az ő karakterét szólítják a játékba. A meggyilkolt karakter kihagyja az egész kört.

1 Boszorkány

Először nyersanyagokat kell gyűjtened, majd jelentsd be, hogy melyik karaktert szeretnéd megbabonázni, ekkor a köröd felülszerezésre kerül! Ekkor nem tudsz építkezni, és a területek közül csak azok hatása érvényesül, amik nyersanyagokat gyűjtjenek (Aranybánya, Könyvtár, Csillagvizsgáló).

Amikor a megbabonázott karakter kerül sorra, a játékos nyersanyagokat gyűjt, és azonnal véget kell vetnie a körének. Nem képes területet építeni sem, karaktere képességeit használni – még azokat sem, amik „plusz” nyersanyagokat adnak (mint amilyen a Kereskedő plusz aranya). A területek közül csak azok hatása érvényesül a megbabonázott karakter esetében, amik nyersanyagokat gyűjtjenek.

Ezután úgy folytatod a kört, mint ha te játszanal a megbabonázott karakterrel: használod a képességeit, beleértve a plusz nyersanyagokat adókat, a passzívakat (mint a Püspök védelmét a 8-as rangú karakterek ellen vagy az Építész

magasabb építkezési korlátját), és a megköveteléseket (mint azt, hogy a Navigátor nem tud területeket építeni). A te kezdedben lévő lapokkal játszol, a te kincstartalékodban lévő arannyal fizetsz, a te városod területéről gyűjtesz nyersanyagokat, a te városodban építesz új területeket. Nem tudod használni a megbabonázott játékos birtokában lévő **EGYEDI** területek hatásait.

Ha a Zsarolt babonázzák meg, a fenyegetéslépkéte helyezed le, te kapod meg a megfenyegetett játékosotól a kenopénzt, és te döntöd el, felleded-e a fenyegetéslétezt, ha a célpont játékos nem fizet.

Ha a Királyt vagy a Particiust babonázzák meg, varázslatból függetlenül megkapja a koronát. Ha a Császárt babonázzák meg, te döntöd el, ki kapja a koronát, és attól a játékostól veszed el nyersanyagot.

Ha a megbabonázott karakter nincs játékban ebben a körben, a köröd nem folytatódik.

1 Magisztrátus

Fogd a három parancslétezt, és tedd őket képpel lefelé az áthalad választott három, különböző karakterjelzőre! Az egyik jelző képes oldalán aláírt parancs található: csak az aláírt parancsot kapott játékos lehet célpont.



PARANCSELZŐ HÁTLAGYA ALÁÍRT PARANCS ALÁ NEM ÍRT PARANCS

Ha a célpont játékos fizet azért, hogy a körében területet építsen, **lehetőség van** felfedned a parancslétezőit: ilyenkor fordítsd képpel felfelé. Ha így teszel, elkobozod tőle azt a területet, és **ingyen** beépíted a városodba.

Az elkobozott terület nem kerül be a célpont játékos városába, de beleszámít a célpont játékos építkezési korlátjába abban a körben. A célpont játékos visszakap minden aranyát, ami a terület építésére fordított. Ha egyrel több területet képes építeni a körében, csak az első területet kobozhatod el, aminek az építéséért fizet.

Megjegyzés: Nem kobozhatod el a területet, ha már van ugyanolyanod (ugyanolyan nevű) a városodban.

2 Tolvaj

Jelentsd be, hogy melyik karaktertől szeretnél lopni! Amikor az a karakter következik, elveszed az összes aranyát.

Nem rabolhatsz ki 1-es rangú karaktert (Orgyilkos, Boszorkányt vagy Magisztrátust), megölt vagy megbabonázott karaktert.

2 Kém

Válassz ki egy másik játékos, nevezz meg egy területipust (**NEMESI, EGYHÁZI, KERESKEDLMI, KATONAI** vagy **EGYEDI**! Nézd meg a másik játékos kezében lévő lapokat! Minden olyan kártyáért, ami a kezében van, és egyezik a megnevezett területipussal, vedd el egy aranyát a kincstartalékából és kapsz egy kártyát is.

Ha a játékosnak, akinek megnézed a kezét, több egyező területe van, mint amennyi aranya a kincstartalékában, vedd el minden aranyát a tartalékából, de ettől még ugyanúgy megkapod a lapokat minden egyező terület után.

2 Zsaroló

Fogd a fenyegetéslétezőket és tedd azokat képpel lefelé az áthalad választott két, különböző karakterjelzőre! Az egyik jelző képes oldalán virágos keszkenő látható; mindkét játékos fenyegetve van, de csak a virágos keszkenős játékos a célpont.



FENYEGETÉSELZŐ HÁTLAGYA VIRÁGOS KESZKENŐ JELOLETTEN KESZKENŐ

Amikor a megfenyegetett játékos kört szólítják, azonnal gyűjtenie kell a nyersanyagokat, majd rögtön utána fel kell oldania ezt a fenyegetést: leírhatja téged, odaadva aranya felét (lefelé kerakítve), így leveszed róla a fenyegetést, anélkül, hogy **felfedné a jelzőt**. Ha a megfenyegetett játékosnak csak egy aranya van a kincstartalékában, leírhatja úgy is, hogy **nulla** aranyat ad neked. Ha nem fizet le, **lehetőség van** felfedned a fenyegetéslétezőit: ilyenkor fordítsd képpel felfelé.

Ha a virágos keszkenőt feded fel, azonnal elveszed az összes aranyát.

A megfenyegetett játékosnak azelőtt kell feloldania a fenyegetést, mielőtt használhatná karakterképességeit vagy területeket építeni, és a területek közül csak azok hatása érvényesül a fenyegetés feloldása előtt, amik nyersanyagokat gyűjtjenek (Aranybánya, Könyvtár, Csillagvizsgáló).

Nem fenyegethetsz meg 1-es rangú karaktert (Orgyilkost, Boszorkányt vagy Magisztrátust), megölt vagy megbabonázott karaktert. Lehetetsz fenyegetéslétezőt olyan karakterekre, akikre már leírték parancslétezőit.

3 Mágus

A következők lehetőségek közül választhatsz:

- Kicsértheted a kezdedben lévő összes lapot egy másik játékos kezében lévő lapjaira. Ha egyetlen lap sincs a kezdedben, egyszerűen elveszed a másik játékos kártyáit.

• Tetszőleges számú lapot eldobsz a kezedből, a területlapkái alájára téve őket, képpel lefelé, és húzod helyettük ugyanannyi a területlapkából.

3 Varázsló

Nézd meg egy másik játékos kezében tartott lapjait, és vedd el tőle egyet! Vagy fizess érte, hogy azonnal beépítsd a saját városodba a kiválasztott lapot, vagy vedd a kezébe! Ha azonnal beépíted a városodba, akkor ez nem számít bele az építkezési korlátba, ami azt jelenti, hogy ezen kívül még építhetsz területet ebben a körben.

Ebben a körben olyan területeket is építhetsz a városodban, amilyenek már léteznek.

3 Látnok



Véletlenül hűzz egy lapot minden játékos kezéből, és add a sajátodhoz! Ezután adj minden játékosnak, akitől lapot húztál, egy kártyát a saját kezédből! Ha a játékosnak nincs lap a kezében, nem vehetsz el tőle kártyát, és nem is adhatsz neki.

Az elvett lapok több különböző kombinációban is megtarthatók és visszadhathók: a játékosnak visszaadható ugyanazt a lapot, adhatsz a játékosnak egy másiktól elvett kártyát, vagy megtarthatod a saját, és saját eredeti lapjaidból adsz vissza neki egy lapot.

Az építési korlátdod ebben a körben két területet.

4 Király



Kapsz egy aranyat a városodban lévő minden egyes NEMESI területed után.

Valamikor a köröd során el kell vinned a koronát. Most te vagy a megkoronázott játékos, így te fogod szóltatni a karaktereket a kör hátralévő részében, és a következő körben te választasz elsőként karaktert (amíg egy másik játékos nem választja a Királyt).

Ha meggyilkolnak, akkor ugyanúgy kihagyod a körödöt, mint bármely más karakter. Miután minden karakter lejátszotta a körét, feléled a Király karakterkártyáját, a korona pedig nálad marad, mint trónörökösé.

Ha meghabonáznak, attól még megtartod a koronát.

Megjegyzés: Ha a Királyt a kiválasztási fázis kezdetén képpel feléled eldobják, helyette véletlenül szerűen dobjaitok el egy másik karakterkártyát képpel feléled, a Királyt pedig keverjétek vissza a karakterpakliba!

4 Császár



Kapsz egy aranyat a városodban lévő minden egyes NEMESI területed után.

Valamikor a köröd során el kell vinned a koronát attól a játékostól, akinél van, és át kell adnod egy másik játékosnak (de saját magadnak nem adhatod). Az a játékos, aki megkapja a koronát, ad neked egy aranyat a kincstartalékából vagy

véletlenül szerűen egy kártyát a kezéből. Ha nincs sem lapja, sem aranya, akkor nem kell adnia semmit.

Ha meggyilkolnak, akkor ugyanúgy kihagyod a körödöt, mint bármely más karakter. Miután minden karakter lejátszotta a körét, feléled a Császár karakterkártyáját, és átveszed a koronát a játékostól, akinél van, és átadod egy másiknak, de nem magadnak mint a Császár tanácsosa. Nem kapsz nyersanyagot az újonnan megkoronázott játékostól.

Megjegyzés: Ha a Császárt a kiválasztási fázis kezdetén képpel feléled eldobják, helyette véletlenül szerűen dobjaitok el egy másik karakterkártyát képpel feléled, a Császárt pedig keverjétek vissza a karakterpakliba!

Megjegyzés: A Császár nem használható két játékos esetén.

4 Patricius



Kapsz egy lapot a városodban lévő minden egyes NEMESI területed után.

Valamikor a köröd során el kell vinned a koronát. Most te vagy a megkoronázott játékos, így te fogod szóltatni a karaktereket a kör hátralévő részében, és a következő körben te választasz elsőként karaktert (amíg egy másik játékos nem választja a Patriciust).

Ha meggyilkolnak, akkor ugyanúgy kihagyod a körödöt, mint bármely más karakter. Miután minden karakter lejátszotta a körét, feléled a Patricius karakterkártyáját, a korona pedig nálad marad, mint a Patricius örökösénél.

Ha meghabonáznak, attól még megtartod a koronát.

Megjegyzés: Ha a Patriciust a kiválasztási fázis kezdetén képpel feléled eldobják, helyette véletlenül szerűen dobjaitok el egy másik karakterkártyát képpel feléled, a Patriciust pedig keverjétek vissza a karakterpakliba!

5 Püspök



Kapsz egy aranyat a városodban lévő minden egyes EGYHAZI területed után.

Ebben a körben 8-as rangú karakter (Hadúr, Diplomata vagy Marsall) nem használhatja képességét a területeden.

Ha megölnek, nyolcas rangú karakter tudja

használni a képességét a területeden. Ugyanígy, ha meghabonáznak, nyolcas rangú nem tudja használni a képességét a Boszorkány területen, de képes használni a képességét a Püspök területen.

5 Apát



Kapsz egy aranyat vagy egy lapot a városodban lévő minden egyes EGYHAZI területed után. A két nyersanyag bármilyen kombinációját választhatod: például, ha három EGYHAZI területed van, ezzel a képességgel kaphatsz három aranyat és nullát, két aranyat és egy lapot, egy aranyat és két lapot, nulla aranyat és három lapot. Be kell jelentened, hogy a nyersanyagokat milyen kombinációban szeretnéd, mielőtt elveszed őket.

Ha a köröd során bármikor előfordul, hogy nem te vagy a legtöbb arannyal bíró játékos, a leggyazdagabb játékosnak adnia kell neked egy aranyat a kincstartalékából. Ha döntetlen az állás a leggazdagabb játékos címét illetően, te választod ki, hogy közülük melyik ad neked egy aranyat. Ha te is a leggazdagabb játékosok közé tartozol döntetlen esetén, nem kapsz aranyat.

5 Bíboros



Kapsz egy lapot a városodban lévő minden egyes EGYHAZI területed után.

Ha építeni akarsz egy területet, de nincs elég aranyad, hogy megtegy, elveheted a maradék aranyat egy másik játékostól. Minden elvett aranyért egy lapot kell adnod a játékosnak a kezébe. Utána ki kell ízetned azt a területet a városodban.

A játékos nem tagadhatta meg tőled az aranyat, te pedig nem vehetsz el több aranyat, mint amennyi a készleten terület építéséhez kell.

6 Kereskedő



Kapsz egy aranyat a városodban lévő minden egyes KERESKEDELMI területed után.

Kapsz plusz egy aranyat. Ezt a képességet attól függetlenül használhatod, hogy milyen nyersanyagot gyűjtöttél ebben a körben.

6 Alkímista



A köröd végén minden aranyat amit ebben a körben a területetek építésére költöttél, visszakapsz, de azokat az aranyakat nem, amiket más okból fizetél ki (mint a Kovácsmihely hatása vagy az Adószedő adója miatt). Ez lenyegében azt jelenti, hogy „ingyven” építhetsz területeket, de csak akkor, ha lenne elég aranyad a megépítésükre.

6 Szatócs



Kapsz egy aranyat a városodban lévő minden egyes KERESKEDELMI területed után.

A KERESKEDELMI területek nem számitanak bele ebben a körben az építkezési korlátdba. Ez lenyegében azt jelenti, hogy bármennyi KERESKEDELMI területet építhetsz az építkezési korláton felül.

7 Építész



Kapsz két plusz kártyát. Ezt a képességet attól függetlenül használhatod, hogy milyen nyersanyagot gyűjtöttél ebben a körben.

Ebben a körben az építkezési korlátdod három területet.

7 Navigátor



Kapsz négy aranyat, vagy négy plusz lapot. Ezt a képességet attól függetlenül használhatod, hogy milyen nyersanyagot gyűjtöttél ebben a körben.

Nem építhetsz semmilyen területet ebben a körben – még olyan területeket sem, amik nem számitanak bele az építkezési korlátdba.

7 Tudós



Húzz hét lapot a pakliból, és válassz egyet, amit a kezeden lévő lapokhoz adsz! A másik hat kártyát keverd vissza a területpraktikába, és tedd képpel feléled az asztal közepére!

Ebben a körben az építkezési korlátdod két területet.

8 Hadúr



Kapsz egy aranyat a városodban lévő minden egyes KATONAI területed után.

Elpusztíthatsz egy tetszőleges területet ez eggyel kevesebb aranyba kerül, mint amennyi az ára. Így ingyen pusztíthatsz el egy egy aranyba kerülő területet, egy aranyért egy két aranyba kerülőt, két aranyért egy három aranyba kerülőt stb.

Nem pusztíthatsz el befezett városban területet, de saját területeid egyikét igen. Az elpusztított kerületek képpel lefele a kerületpakti aljára kerülnek.

8 Diplomata



Kapsz egy aranyat a városodban lévő minden egyes KATONAI területed után.

Kicsérlelheted az egyik területedet egy másik játékos területére. Ha az elvett terület értéke nagyobb, mint a te területé, akkor a különbözetet ki kell fizetned a kincstartalékból kivett aranyból. Ha a te területed a drágább, akkor a másik játékos nem tartozik neked cserébe arannyal.

Nem cserélheted ki befezett város területét, sem olyan területet, amilyennel megegyező már van a városodban, de saját területeid egyikét igen, még ha be is fejeztél a városodat. Ugyanakkor a városodból nem adhatsz olyan területet, ami már van a másik játékos városában.

8 Marsall



Kapsz egy aranyat a városodban lévő minden egyes KATONAI területed után.

Elkobozhatasz egy legfeljebb három aranyba kerülő területet egy másik játékos városában, a tulajdonosnak kifejezve a terület árát arannyal. A lefoglalt területet a városodhoz adodók.

Nem kobozhatod el befezett város területét, sem olyan területet, amilyennel megegyező már van a városodban.

9 Királynő



Ha olyan játékos mellett ülsz, aki négyes rangú karaktert (Királyt, Császárt vagy Patrícust) fedett fel, kapsz három aranyat. Ha ezt a karaktert megölt az Orgyilkos, és mellette ült, a három aranyat akkor kapod meg, amikor ez kiderül (azaz a kör legvégén).

Megjegyzés: A Királynő nem használható önmé kevesebb játékos esetén.

9 Művész



Szebbé tehetesz legfeljebb két területet, ha mindegyikre egy aranyat ráhelyezel a kincstartalékból. A megszerpített terület értéke tartósan eggyel nő, így egy megszerpített terület eggyel több pontot ér a játék végén, a Hadúrnak eggyel több aranyat kell fizetnie, hogy elpusztítsa a megszerpített területet stb. (Az aranyat ha gyűd a területen emlékeztetőként). Egy területet csak egyszer lehet megszerpíteni.

9 Adószedő



Amikor az Adószedő az egyik karakter a játékban, a játékosoknak ingatlanadót kell fizetniük a területék építésért. Rögtön azután, hogy a játékos felépít egy területet, egy aranyat tesz a kincstartalékból az Adószedő karakterjelzőre. Ez akkor is így történik, amikor a területet építő játékosnak nem kell fizetnie az építésért. Ha a játékos egynél több területet épít, minden megszerpített terület után ingatlanadót kell fizetnie. Ha a játékosnak nem marad aranya a kincstartalékból a terület építése után, nem kell adót fizetnie. Az Adószedőnek szintén nem kell adót fizetnie.

A köröd során bármikor elvetheted az összes aranyat a karakterjelződről, hogy a kincstartalékbólha tedd.

Még ha az Adószedő nem is kerül elő egy körben (vagy mert nem választották, vagy mert eldobásra került a kiválasztási fázis elején, vagy mert megölté az Orgyilkos), a játékosokat mindig adó terheli, és az Adószedő jelzőjén maradt arany átkerül a következő körre.

2-3 játékos esetén az a játékos, aki az Adószedőt választja egyik karakterének, még ugyanúgy köteles adót fizetni a másik karakterével.

Ha a Magisztrátus elkoboz egy területet egy játékos-tól, a Magisztrátust terheli az adó, nem a célpontját.

A KERÜLETEK MAGYARÁZATA

Ez a szakasz meghatározott kerületkártyák határait magyarázza el. Ne felejtsetek, hogy a kerületek hatása választható, kivéve, ha a „kell” vagy a „nem tud”, „nem képes” kifejezések szerepelnek rajtuk. A „körönként egyszer” azt jelenti, hogy köröd során csak egyszer használhatod az adott hatást.

A játékban 11 egyházi, 11 katonai, 12 nemesi, 20 kereskedelmi és 30 egyedi terület található.

FEGVERTÁR

Befezett városban nem lehet elpusztítani területet.

CAPTOLIUM

A Capitolium csak egyszer adhat pluszpontokat.

ÁLLVÁNYZAT

A Magisztrátus nem kobozhat el Állványzat elpusztításával épült területet, de a Magisztrátus elkobozhatja a következő területet, amit a célpont játékos kifizet, hogy megépítse.

NAGY FAL

A Diplomata nem használhatja a Nagy fal képességét olyan területre, amit az ő városából cserél ki.

KISÉRTÉVÁROS

A játék végén, ha a Kisértéváros birtokosa úgy dönt, hogy annak kerületpúsa bármi más, de nem **EGYEDI**, az már nem számít többé **EGYEDINEK**.

ELEFANTSONTTORONY

Ha az Elefantsonttorony és a Kisértéváros az egyetlen **EGYEDI** kerületek egy városban, és a tulajdonos úgy dönt, hogy a Kisértéváros kerületpúsa bármi más, de nem **EGYEDI**, a birtokosa pluszpontokat kap a Kisértévárostól.

MŰZEUM

Ha a Múzeumot kicserélik vagy lefoglalják, az odavetett lapok a Múzeummal mennek. Ha a Múzeumot elpusztítják, az odavetett lapok képpel lefele a pakti aljára kerülnek.

TEMETŐ

A Magisztrátus nem kobozhatja el a Temetőt, ha az úgy épült, hogy nem fizettek érte, de a Magisztrátus elkobozhatja a következő területet, amit a célpont játékos kifizet, hogy megépítse.

PARK

Ha a birtokosa a Boszorkány, és nem folytatja a körét, a Park utasítása nem hajtható végre.

SZEGÉNYHÁZ

Ha a birtokosa a Boszorkány, és nem folytatja a körét, a Szegényház utasítása nem hajtható végre. Ha a tulajdonosa az Alkímista, és nincs aranya a köre végén, **előbb** a Szegényház hatása érvényesül, és csak utána az Alkímista képessége.

KÖEJTŐ

A tulajdonosa bármennyi, egyforma területet építhet a városban, de nem használhatja a Magisztrátust, a Diplomátát vagy a Marsallt egyforma terület megvásárlására.

VÁRÁSZTANODA

Az Apát **két**féle nyersanyagból választhat, abból az egyiket kapja meg.

ISTÁLLÓ

Ha a Magisztrátus elkobozza, a játékos építhet még egy területet ebben a körben.

SZÍNHÁZ

A tulajdonosa dönti el, hogy kivel cseréli, de vakon választ, anélkül, hogy megnézné bárkinek a karakterkártyáját. A Kicsértelt karakterkártyákat nem szabad feladni, amíg nem szólítják őket a körfázis során, de a cserében érintett játékosok megnevezhetik, hogy kik az új karakterek. 2-3 játékos esetén a tulajdonos eldönti, hogy a két karaktere közül melyiket adja oda, és találomra választja ki, hogy ellenfele karakterei közül melyiket veszi el cserébe.

TOLVAJTANVA

Ha a Magisztrátus elkobozza, a tulajdonosa a ráköltött aranyat kapja vissza, nem a lapokat.