

BRUNO FAIDUTTI'S

# CITADELS™



PRAVILA IGRE

## UVOD

U *Citadels*, svaki igrač upravlja gradom i traži načine za povećanje prosperiteta izgradnjom novih okruga. Igra završava nakon što jedan igrač izgradi svoj osmi okrug, nakon čeka se pobjednik određuje po broju bodova koliko nosi njegov završeni grad.

Izgradnja najimpresivnijeg grada uopće nije lak posao. Uspjeh možete ostvariti samo s pomoću utjecajnih plemića, trgovaca i ostalih moćnih likova u kraljevstvu.

## PRIBOR IGRE

18 karata likova  
80 karata okruga  
8 karata uputa

30 zlatnika  
1 drvena oznaka kruna  
Ova pravila

### Karte okruga

Ove karte predstavljaju različite okruge koje možete pripojiti svojem gradu. Svaka karta okruga ima cijenu, naznačenu zlatnicima na lijevom rubu karte. Ako želite staviti okrug u igru, prvo morate platiti cijenu u zlatnicima.

U donjem lijevom kutu svake karte okruga naznačena je boja, koja prikazuje vrstu okruga:



### TIPOVI OKRUGA I NJIHOVE BOJE

Boja	Tip
Žuta	Plemenitaški (donosi prihode Kralju)
Plava	Religijski (donosi prihode Biskupu)
Zelena	Trgovački (donosi prihode Trgovcu)
Crvena	Vojni (donosi prihode Ratniku)
Ljubičasta	Posebni (pruža posebne pogodnosti opisane na samim kartama)

Četrnaest ljubičastih karata okruga su **bonus karte** i označene su s bijelom zvijezdom. Prije igranja vaše prve igre izbacite ove karte. Pravila za ove bonus karte možete pronaći na strani 10.

### Karte likova

Ove karte predstavljaju likove s kojima igrači upravljaju tijekom igre. Postoji 8 osnovnih likova u *Citadels*, ali u ovom izdanju pronaći će te i 10 dodatnih bonus likova označenih s bijelom zvijezdom. Ove bonus likove nećete koristiti u osnovnoj igri. Prije vaše prve igre izbacite ove karte. Naučiti ćemo vas kako koristiti ove karte kasnije, na strani 10.



Nadalje, uz svoje posebne karakteristike, svaka karta lika ima i svoj broj ranga (statusa) od jedan do devet. Ovaj je broj odštampan na gornjem lijevom kutu pojedine karte.



### Karte uputa

Svaki igrač uzima jednu od ovih karata na početku igre. One su korisne tijekom igre, posebno prvih nekoliko igara.

### Zlatnici

Oni predstavljaju zlato potrebno za gradnju karata okruga. Postavite ih u središnju "banku" na stolu prije početka igre.

### Drvena oznaka kruna

Igrač s Krunom je prvi igrač koji odabire kartu lika u slijedećem krugu. Kruna mijenja vlasnika svaki puta kada neki igrač odabere lik Kralja.



## POSTAVKA OSNOVNE IGRE

Pripremite *Citadelse* za igranje kroz ove korake:

1. Izbacite bonus karte likova i okruga (označenih sa bijelom zvijezdom)
2. Promiješajte 8 preostalih karata likova u jedan kup. Taj se kup zove **Kup likova**.
3. Promiješajte preostale karte okruga u jedan kup. Taj se kup zove **Kup okruga**.
4. Svakom se igraču tada podijeli po četiri slučajne karte okruga iz Kupa okruga.
5. Svaki igrač dobiva po dva zlatnika iz banke.
6. Najstariji igrač dobiva Krunu

## TIJEK IGRE

Slijede pravila igre za 4-6 igrača. Ako igrate sa 2, 3 ili 7 igrača, potražite posebna pravila na sljedećoj stranici.

*Citadels* se odigrava kroz niz **krugova**. Svaki krug sastoji se od **četiri koraka**.

### ***Korak prvi : Odložite likove***

Izvucite jednu kartu iz Kupa Likova i odložite je **licem prema dolje** na sredinu stola, bez da je pogledate. Ova karta neće se koristiti u ovom krugu.

Tada povucite drugi set karata iz Kupa likova i postavite ih licem nagore na sredinu stola (broj ovih karata ovisi o broju igrača u igri, pogledajte tabelu na sljedećoj strani). Ove licem nagore karte neće se koristiti u ovom krugu.

**Posebno pravilo:** Ako se povuče lik Kralja kao licem nagore karta, mora je se odmah zamijeniti sa drugom slučajnom kartom iz Kupa Likova, a Kralj se natrag umiješa u Kup Likova.

### LICEM NAGORE KARTE ZA 4-7 IGRAČA

Broj igrača	Broj licem nagore karata
4	2
5	1
6-7	0

### ***Korak drugi : Odaberite likove***

Igrač koji trenutno posjeduje Krunu uzima Kup Likova, gleda u karte i **potajno** odabire jedan lik od dostupnih. Nakon toga predaje preostale karte likova igraču sa svoje lijeve strane koji također potajno odabire jednu kartu lika i šalje kup dalje igraču s lijeva itd. Ovo se nastavlja sve dok svi igrači ne odaberu **jednu kartu** iz Kupa Likova. Nakon što je i zadnji igrač odabrao kartu, zadnja neodabrana karta postavlja se licem nadolje na sredinu stola.

### ***Korak treći : Potezi igrača***

Nakon što su sve karte likova raspodijeljene, igrač sa krunom na glas proziva imena likova, od najmanjeg prema najvećem rangu. (Prvo proziva "Ubojica" (#1), zatim "Lopov" (#2), itd.) Ako među igračima nema prozvanog lika, igrač sa krunom proziva sljedećeg.

Kada je vaš lik prozvan, morate pokazati kartu, odložiti je licem prema gore ispred sebe i odigrati svoj potez. Kada završite svoj potez, igrač sa Krunom proziva sljedećeg lika. Igra se nastavlja ovim slijedom ranga likova sve do kraja kruga, dajući svakom igraču po jedan potez (osim ako nije ubijen od Atentatora; pogledati stranu 13)

## U vašem potezu

U svojem potezu prvo morate izvršiti akciju(radnju), a nakon toga smijete izgraditi okrug.

**1) Akcija(radnja):** Na početku svojeg poteza morate odabrati **jedno** od sljedećeg:

- Uzmite 2 zlatnika iz banke, ili
- Povucite dvije karte iz Kupa Okruga, jednu od njih zadržite u ruci, a drugu vratite na dno Kupa.

**2) Izgradite okrug:** Nakon izvršene akcije možete izgraditi jedan okrug u svojem gradu (odigrati kartu Okruga iz svoje ruku ispred sebe na stol). Ako to želite napraviti, morate u banku uplatiti cijenu okruga u zlatnicima. Ako ne želite graditi, ne morate.

Cijena izgradnje karte okruga u zlatu jednaka je broju zlatnika odštampanih na gornjem lijevom kutu karte.

U gradu ne možete imati dva ista okruga (dva dvorca, dvije tržnice, itd.).

Svaki lik ima posebno sposobnost, koju možete iskoristiti jednom u svojem potezu. (Sažeta pravila sposobnosti nalaze se na kartama, dok opširniji opis možete pronaći na kraju ovih pravila. Preporučljivo je dobro proučiti opširna pravila prije početka igre).

### Likovi i njihove posebne mogućnosti

Svaki lik ima posebne mogućnosti, nazvane **moćima**. Možete iskoristiti moć nekog lika **jednom** u krugu. Posebne moći svakog lika navedene su na njegovoj karti i detaljno objašnjene na kraju ovih pravila. Dobro proučite ove moći u detalje prije nego odigrate svoju prvu igru.



## Korak četvrti : Kraj kruga

Nakon što su svi likovi prozvani, svaki igrač vraća svoju kartu lika natrag u Kup Likova, koji se potom miješa i počinje novi krug igre.

## KRAJ IGRE

Kada igrač izgradi svoj osmi okrug, igra završava u trenutku dovršenja trenutnog kruga. Koristite ovaj sustav bodovanja kako bi odredili koliko je bodova osvojio pojedini igrač:

1. Igrač osvaja bodove jednake **cijeni u zlatu** od svih okruga u svome gradu na kraju igre
2. Ako igrač ima bar po jedan okrug u svakoj od 5 boja, osvaja tri boda
3. Ako je igrač **prvi** koji je izgradio osmi okrug, osvaja četiri boda.
4. Svi **ostali** igrači koji su uspjeli izgraditi osam okruga na kraju igre dobivaju po dva boda.

Pobjednik u igri je igrač s najviše bodova. U slučaju izjednačenog rezultata uspoređuju se ukupni bodovi dobiveni samo iz prvog koraka gornjeg sustava bodovanja. Ako je i dalje izjednačeno, pobjeđuje igrač s najviše zlatnika.

**Opaska:** Igrači **smiju** izgraditi više od osam okruga u njihovom gradu ako imaju razloga da to učine.



## OSTALA PRAVILA

Još je nekoliko pravila objašnjeno ovdje, uključujući i posebne modifikacije igre za dva, tri, sedam i osam igrača.

### ***Igra za dva ili tri igrača***

U igri sa dva ili tri igrača svi igrači igraju s dva lika. Igra teče normalno, osim što svaki igrač ima po dva poteza u krugu (po jedan potez sa svaki lik). Igrači ne odvajaju zlatnike ili okruge za svaki lik posebno jer igrači i dalje posjeduju samo jedan grad. Igrač, primjerice može zadržati novac osvojen prvim likom kako bi izgradio skupi okrug sa svojim drugim likom.

Ako igrate sa dva ili tri igrača, pravila za pripremu Kupa Likova i odabir karata likova mijenjaju se na slijedeći način:

### **Igra s dva igrača**

**1.** Igrač koji ima Krunu (Igrač A) miješa Kup Likova i postavlja slučajnu kartu lika licem nadolje na sredinu stola. On tada potajno odabire kartu lika iz preostalih karata i predaje preostalih šest karata likova drugom igraču (Igrač B)

**2.** Igrač B odabire jednu kartu iz Kupa Likova za sebe i tada odabire i postavlja drugu kartu lika licem nadolje u sredinu stola. Nakon toga predaje preostale četiri karte likova Igraču A.

**3.** Igrač A odabire jednu od preostale četiri karte likova za sebe i tada odabire i postavlja jednu kartu lika licem nadolje na sredinu stola. Ostale dvije karte predaje Igraču B.

**4.** Igrač B uzima jednu od preostalih karata likova, a zadnju kartu postavlja licem nadolje na sredinu stola.

### **Igra s tri igrača**

Igrač koji ima Krunu uzima Kup Likova i postavlja slučajnu kartu lika licem nadolje na sredinu stola i potajno odabire kartu lika za sebe.

Tada predaje preostale karte likova igraču s lijeva, koji također odabire kartu i predaje ostale igraču s lijeve strane itd.

To se nastavlja sve dok svaki igrač ne odabere *dvije karte* iz Kupa Likova. Zadnji igrač odabire jednu od dvije preostale karte i stavlja zadnju kartu licem nadolje na sredinu stola.

### **Igra sa sedam igrača**

Igra sa sedam igrača *Citadelsa* uvelike slični na normalnu igru, osim jedne iznimke:

U koraku "Odabir lika" u igri sa sedam igrača, kada je sedmi igrač preuzeo posljednju kartu lika od šestog igrača, sedmi igrač potajno gleda u licem nadolje kartu sa stola. Tada uzima jednu od te dvije karte, postavlja drugu licem nadolje na sredinu stola bez da ijedan drugi igrač pogleda u tu kartu.

### **Krača igra**

Ako se igrači slažu, igra može trajati i kraće ako se igra do sedam okruga umjesto osam.

## BONUS KARTE

Ovo izdanje *Citadelsa* dolazi s 10 bonus karata likova i 14 bonus ljubičastih karata okruga. Sve karte označene su s bijelom zvijezdom. Možete dodati ove bonus karte u vašu *Citadels* igru kako bi je učinili još veselijom i različitijom.

## Bonus likovi

Bonus karte likova koriste se ovako:

Prije početka igre igrači se mogu dogovoriti da izbace **jednu ili dvije** od originalnih osam karata likova i zamijene ih s bonus kartama likova s istim brojem ranga. Na primjer, možete se dogovoriti i izbaciti Trgovca (#6) i zamijeniti ga sa Alkemičarem (#6).

Ako se odlučite koristiti jednu od karata likova s rangom 9 u igri s četiri do sedam igrača, onda morate postaviti određeni broj slučajnih karata licem nagore na početku svakog kruga, kako je opisano u tabeli ispod.

LICEM NAGORE KARTE ZA 4-7 IGRAČA  
KADA SE IGRA S 9 LIKOVA

Broj igrača	Broj licem nagore karata
4	3
5	2
6	1
7	0

Kada koristite kartu lika s rangom od., možete igrati Citadels s **osam** igrača. U igri s osam igrača, jednostano koristite pravila za sedam igrača u kojoj zadnji igrač može odabrati između preostale karte lika i karte lika licem nadolje sa sredine stola.

## Bonus okrugovi

Prije početka igre igrači se moraju složiti oko dodavanja 2-3 dodatne ljubičaste karte okruga u Kup Okruga između 14 mogućih bonus karata okruga.

Ako igrači žele koristiti više od 2-3 bonus karte okruga, morati će izbaciti jednu postojeću ljubičastu kartu okruga za svaku dodatnu bonus kartu okruga.

## KARTE OKRUGA

Postoji nekoliko karata sa efektima koje je potrebno dodatno objasniti:

### Zvonik

Svojstvo Zvonika utječe na bodovanje pri kraju igre na slijedeći način:

Bonusi se osvajaju za sedam okruga umjesto za osam. Ako jedan ili više igrača ima sedam okruga u trenutku kada je izgrađen Zvonik svi osvajaju četiri bonus boda radi istovremenog završetka igre. Ako je Zvonik izgrađen kao nečiji sedmi okrug, on i onaj igrač koji ima sedam okruga dobiva po četiri bonus boda zbog istovremenog završetka igre. Bilo koji igrač koji nakon toga dosegne sedam okruga, a prije kraja kruga (i igre) dobiva dva bonus boda.

### Zvezdarnica i Knjižnica

Svojstvo Zvezdarnice dozvoljava igraču da povuče tri karte i zadrži jednu; svojstvo Knjižnice dozvoljava igraču da zadrži obje povučene karte. Ako isti igrač posjeduje ova dva okruga, onda može povući tri karte i zadržati dvije od njih.



## Kamenolom

Svojstvo Kamenoloma aktivira se kada netko gradi, stoga ako je Kamenolom uništen, njegov vlasnik ne gubi niti jedan dvostruki okrug kojeg je izgradio. Vlasnik Kamenoloma može graditi više duplih okuga, ali ne smije biti više od **dva** identična okuga u njegovom gradu.

## Groblje

Svojstvo Groblja ne može se koristiti za spas sebe; jednom kada je uništeno, više nije u igri i njegovo svojstvo se ne može koristiti.

## LIKOVİ

Svaki lik ima posebnu sposobnost koju možete koristiti **jednom** po potezu, ali i ne morate ako ne želite. Sažetak učinka sposobnosti nalazi se na karti svakog lika, dok opširnija objašnjenja možete pronaći ovdje.

**Napomena:** Likovi koji skupljaju zlatnike ako su u posjedu određenih vrsta okrugla u svojem gradu (Kralj, Car, Biskup, Opat, Trgovac, Diplomata i Ratnik) mogu podići prihod bilo kada tijekom svojeg poteza.

Zlatnike možete prikupiti prije izgradnje novih okrugla (ako su vam potrebni zlatnici za izgradnju) ili nakon izgradnje okrugla (ako vam novoizgrađeni okrug donosi zlatnike). Sav prihod morate uzeti odjednom. Ako uzmete zlatnike na početku poteza, ne možete uzeti i zlatnike od okrugla koje kasnije izgradite.

dodatne



### 1) Ubojica

Najavite kojeg lika želite ubiti. Igrač sa ubijenim likom ništa ne govori, niti se javlja kada je prozvan za svoj potez. Ubijeni lik propušta svoj cijeli potez.



### 2) Lopov

Najavite lika od kojeg želite ukrasti. U trenutku kada je igrač s tim likom prozvan i pokaže svoju kartu uzimate mu sve zlato. Ne možete krasti od Ubojice ili od lika kojeg Ubojica ubije.



### 3) Mađioničar

Bilo kada tijekom svojeg poteza možete napraviti jedno od sljedećeg:

- Razmijenite sve karte iz ruke (ne i one iz vašeg grada) sa kartama iz ruke drugog igrača. Ovu sposobnost možete koristiti čak i ako nemate karte u ruci. U tom slučaju uzmite karte jednom od igrača.
- Odložite odabranu količinu karata iz ruke na dno Kupa Okrugla, a zatim povucite jednaki broj karata sa vrha Kupa Okrugla.



Primate jedan zlatnik za svaki plemenitaški (žuti) okrug u vašem gradu.

U trenutku kada je Kralj prozvan, Kruna prelazi u vaš posjed. Od sada vi prozivate likove i prvi birate lika tijekom sljedećeg kruga. Ako nitko ne odabere Kralja tijekom sljedećeg kruga, možete zadržati krunu. Ako vam ubiju Kralja, preskačete svoj potez kao i svi drugi. Ipak, nakon što i zadnji igrač završi svoj potez, kada svi vide da ste imali Kralja, uzmite krunu (kao kraljev nasljednik) i birajte lika prvi u sljedećem krugu.



Primate jedan zlatnik za svaki religijski (plavi) okrug u vašem gradu. Ratnik ili Diplomata ne mogu uništiti ili promijeniti vaše okruge.



Primate jedan zlatnik za svaki trgovački (zeleni) okrug u vašem gradu. Nakon što odigrate akciju u vašem potezu dobivate jedan *dodatni* zlatnik.



Nakon što odradite akciju, povucite dvije *dodatne* karte okruga u ruku. U svojem potezu smijete izgraditi do tri okruga.



Primate jedan zlatnik za svaki vojni (crveni) okrug u svojem gradu. Na kraju svojeg poteza možete uništiti jedan okrug po izboru ako platite broj zlatnika za jedan manji od cijene okruga. Tako možete besplatno uništiti okrug cijene 1, okrug cijene 2 za 1 zlatnik, ili okrug cijene 5 za 4 zlatnika. Smijete uništiti i jedan od svojih okruga. Ne možete uništiti okrug u gradu koji je završen i ima osam okruga (ili sedam ako je u igri Zvonik)

*Neslužbeni prijevod pravila / Unofficial fan content  
Prijevod i obrada:*





### 1) Vještica

Nakon što odigrate akciju, najavite lika kojeg želite začarati i tog trenutka vaš potez završava. Nakon što je začarani lik prozvan, pokazuje svoju kartu i odigrava akciju, i isti trenutak završava njegov potez. Začarani lik **ne može** koristiti svoja svojstva sve dok se nad njim ne završi potez. Sada vi nastavljate igračev potez kao da upravljate njegovim likom, koristeći njegova posebna svojstva (uključujući i dodatni zlatnik Trgovca, Biskupovu zaštitu od napada Ratnika, dvije dodatne karte Arhitekta itd.) u vašem gradu. Vi i dalje gradite okruge iz vaše ruke i plaćate zlatnike (uključujući i poreze).

Ako ste začarali Kralja, njegov igrač i dalje zadržava Krunu. Ako nitko ne posjeduje začaranog lika, vi ne nastavljate svoj potez. Lopov ne može krasti od Vještrice ili od lika kojeg je začarala.



### 2) Poreznik

Ako neki igrač izgradi jedan ili više okruga u svome gradu, na kraju svojeg poteza mora vam platiti jedan zlatnik (ako mu je išta ostalo). Ako je Atentator već izgradio okrug, a ostalo mu je zlatnika, mora vam platiti zlatnik čim otkrijete da ste Poreznik.



### 3) Čarobnjak

Možete pogledati karte iz ruke nekog od igrača i odabrati jednu. Odabranu kartu možete uzeti u ruku ili platiti cijenu i izgraditi taj okrug u svojem gradu. Ako ga izgradite, ne računa se u ograničenje o izgradnji jednog okruga po potezu, što znači da smijete izgraditi još jedan okrug. Smijete izgraditi okrug jednak nekom već postojećem u vašem gradu.



### 4) Car

Primate jedan zlatnik za svaki plemenitaški (žuti) okrug u vašem gradu. Kada prozovu Cara, odmah uzmite Krunu igraču koji ju je do tada imao, i predajte ju nekom drugom igraču (ne sebi). Igrač koji dobije krunu mora vam dati jedan zlatnik ili jednu kartu okruga iz ruke. Ako igrač nema niti jedno niti drugo, ne mora vam platiti. Ako je Car ubijen, Kruna ostaje gdje i je. (Napomena: Car, kao i Kralj, ne može biti među licem prema gore odloženim kartama likova.)



### 5) Opat

Primate jedan zlatnik za svaki religijski (plavi) okrug u vašem gradu. Igrač sa najviše zlatnika mora vam dati jedan. Ako dva igrača sa najvišim brojem zlatnika imaju jednak broj istih, ili vi imate najviše zlatnika, nitko vam ne plaća.



### 6) Alkemičar

Na kraju vašeg poteza, vraća vam se sve zlato koje potrošite na kupnju okruga, ali ne i ono koje potrošite u druge svrhe (na primjer plaćanje Porezniku). **Ne smijete potrošiti više zlatnika nego što imate tijekom svojeg poteza.**



### 7) Moreplovac

Nakon što odigrate akciju, možete uzeti četiri zlatnika ili povući četiri karte. **Ne možete graditi okruge u ovom potezu.**



### 8) Diplomata

Primate jedan zlatnik za svaki Vojni (crveni) okrug u vašem gradu. Na kraju svojeg poteza možete uzeti okrug iz tuđeg grada u zamjenu za svoj okrug. Ako okrug kojeg ste uzeli košta više od onoga kojeg dajete, razliku morate platiti igraču od kojeg ste okrug uzeli. Ne možete zamijeniti okrug Utvrdu, bilo koji okrug iz Biskupovog grada ili okrug iz završenog grada s osam okruga (ili sedam ako je u igri Zvonik). **Napomena: Ako koristite Diplomata, iz Kupa Okruga odstranite Groblje jer se ono ne koristi zajedno s ovom kartom.**



### 9) Umjetnik

Možete "uljepšati" jedan ili dva svoja okruga ako stavite po zlatnik na njih. Cijena uljepšanog okruga (samim time i cijena za uništavanje ili razmjenu) se povećava za jedan. Ovo svojstvo također povećava broj bodova koje dobivate za taj okrug na kraju igre. Na jednom okrugu smije biti samo jedan zlatnik.



### 10) Kraljica

Primate tri zlatnika ako sjedite pokraj Kralja (ili Cara). Ako Kralja ubiju, a on je sjedio pokraj vas, primete tri zlatnika čim se to obznani (znači, odmah nakon vašeg poteza). Zapamtite, ovo svojstvo je u svezi s kartom Kralja/Cara, a ne s oznakom Krune. **Napomena: Kraljicu ne možete koristiti u igri sa manje od pet igrača.**

## OKRUGOVI

Objašnjenja posebnih (ljubičastih) okruga:

### **Dragon Gate (Zmajev prolaz):**

Ovaj okrug košta šest zlatnika u gradnji, ali donosi osam bodova na kraju igre

### **Graveyard (Groblje):**

Kada Ratnik uništi okrug, možete platiti jedan zlatnik kako bi vratili uništeni okrug natrag u ruke. Ovo ne možete napraviti ako ste Ratnik. Ne možete koristiti ovo svojstvo kako bi vratili Groblje u slučaju da je ono uništeno.

### **Great Wall (Veliki zid):**

Cijena po kojoj Ratnik/Diplomat mogu uništiti/promijeniti bilo koji vaš drugi okrug penje se za jedan zlatnik više.

### **Haunted City (Ukleti grad):**

Za potrebe pobjedničkih bodova, Haunted City će biti u boji okruga prema vašem izboru. Ne možete koristiti ovo svojstvo ako ste ga izgradili u posljednjem krugu igre.

### **Keep (Kula):**

Kula ne može biti uništena/izmjenjena od strane Ratnika/Diplomata

### **Laboratory (Laboratorij):**

Jednom u vašem krugu možete odbaciti kartu okruga iz ruke i primiti jedan zlatnik iz banke.

### **Library (Knjižnica):**

Ako ste odabrali povući karte okruga, onda zadržavate obje karte koje ste povukli (ne vraćate jednu natrag na dno Kupa okruga)

### **Observatory (Zvezdarnica):**

Ako si odlučio povući karte okruga, povlačiš ih tri i zadržavaš jednu po izboru. Ostale dvije karte vraćaš na dno Kupa okruga.

### **School of Magic (Škola magije):**

Za potrebe prihoda, School of Magic će biti u boji okruga prema vašem izboru. Ako ste Kralj u ovom krugu, kao primjer, Škola magije biti će Plemenitaški (žuti) okrug.

### **Smity (Kovačnica):**

Jednom u svom krugu možete platiti dva zlatnika kako bi povukao tri karte okruga.

### **University (Sveučilište):**

Ovaj okrug košta šest zlatnika u gradnji, ali donosi 8 bodova na kraju igre.

## BONUS OKRUGOVI

Objašnjenja posebnih (ljubičastih) bonus okruga:

### **Armory (Oružarnica):**

Tijekom vašeg poteza, možete uništiti Oružarnicu kako bi uništili bilo koji drugi okrug po vašem izboru u gradu nekog drugog igrača.

### **Ball Room (Dvorana za ples):**

Kada posjedujete Krunu, svaki igrač mora vam reći: "Hvala, vaša Ekscelencijo", kada prozovete njegov lik. Ako vas igrač zaboravi osloviti na ovaj način, gubi svoj potez.

### **Bell Tower (Zvonik):**

Kada postavite Zvonik u svoj grad, možete objaviti kako igra završava nakon što netko prvi položi sedmi okrug. Možete to učiniti čak i ako je Zvonik vaš sedmi okrug. Ako je Zvonik uništen u daljnjem tijeku igre, kraj se opet tretira po normalnim pravilima.

### **Factory (Tvornica):**

Cijena gradnje *ostalih* ljubičastih okruga spušta se za jedan. Ovo ne vrijedi u slučaju ako Ratnik/Diplomat plaća za uništenje/promjenu vašeg ljubičastog okruga.

**Hospital (Bolnica);**

Čak i ako ste ubijeni, možete izvršiti akciju u vašem potezu (ali ne možete izgraditi okrug ili iskoristiti moći vašeg lika).

**Imperial Treasury (Carska riznica):**

Na kraju igre, dobivate po jedan bod za svaki Zlatnik kojeg posjedujete. Zlatnici postavljeni na vaše karte okruga ne broje se u ovom slučaju.

**Lighthouse (Svjetionik):**

Kada postavite Svjetionik u vaš grad, možete pregledati Kup okruga, odabrati jednu kartu i staviti je u ruku. Nakon ovoga promiješajte Kup.

**Map Room (Soba s kartama):**

Na kraju igre, dobivate po jedan bod za svaku kartu u svojoj ruci.

**Museum (Muzej):**

Kada ste na redu, možete postaviti jednu kartu okruga iz ruke licem nadolje ispod Muzeja. Na kraju igre dobivate po jedan dodatni bod za svaku kartu ispod Muzeja.

**Park (Park):**

Ako nemate niti jednu kartu u ruci na kraju vašeg poteza, možete povući dvije karte iz Kupa okruga.

**Poor House (Sirotište):**

Ako nemate niti jedan Zlatnik na kraju vašeg poteza, uzmite jedan iz banke. Zlatnici postavljeni na vaše karte okruga ne broje se kao Zlatnici za ovu namjenu.

**Quarry (Kamenolom):**

Kada gradite, možete odigrati istu kartu okruga kakvu već imate u gradu. Ne možete imati više od dva identična okruga u gradu.

**Throne Room (Prijestolje):**

Svaki puta kada Kruna promijeni vlasnika, dobivate jedan Zlatnik iz banke.

**Wishing Well (Bunar želja):**

Na kraju igre, dobivate po jedan bod za svaki *drugi* ljubičasti okrug u vašem gradu.