

ИГРА БРУНО ФАЙДУТТИ

# ЦИТАДЕЛИ

## ДЕЛЮКС



ПРАВИЛА ИГРЫ



ИГРА БРУНО ФАЙДУТТИ

# ЦИТАДЕЛИ ДЕЛЮКС

## ОБ ИГРЕ

В «Цитаделях» игроки соревнуются за право называться главным строителем королевства. Вы будете строить средневековый город, а для этого нужно золото, а также помощь мастеровых и влиятельных вельмож.

В каждом раунде каждый игрок выбирает одного персонажа, который даёт ему особое свойство. Игроки застраивают свои города, разыгрывая с рук карты кварталов. В конце игры эти карты принесут столько очков, какова их стоимость.

Игра заканчивается в конце того раунда, в котором один из игроков построил седьмой квартал в своём городе. Тот, кто набрал больше очков, становится главным строителем королевства.

## КРАТКАЯ ИСТОРИЯ «ЦИТАДЕЛЕЙ»

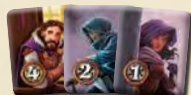
«Цитадели» увидели свет в 2000 году. Их по праву называют шедевром настольно-игровой индустрии. Успех «Цитаделей» привёл к тому, что несколько лет спустя вышло расширение этой игры, а за последние полтора десятилетия она была издана на 25 языках в коробках самых разных форм и размеров.

Перед вами расширенное издание «Цитаделей». В него входит базовая игра, дополнение «Тёмный город», а также 9 новых персонажей и 12 новых бонусных кварталов. Теперь выбор вариантов игры велик, как никогда прежде.

## СОСТАВ ИГРЫ



27 КАРТ ПЕРСОНАЖЕЙ



27 ЖЕТОНОВ ПЕРСОНАЖЕЙ



5 КАРТ-ПАМЯТОК



1 ПЛАСТИКОВАЯ КОРОНА



30 ПЛАСТИКОВЫХ  
ЗОЛОТЫХ МОНЕТ



3 ЖЕТОНА  
ОРДЕРОВ



2 ЖЕТОНА  
УГРОЗ



11 КАРТ ЦЕРКОВНЫХ  
КВАРТАЛОВ



11 КАРТ ВОИНСКИХ  
КВАРТАЛОВ



12 КАРТ ДВОРЯНСКИХ  
КВАРТАЛОВ



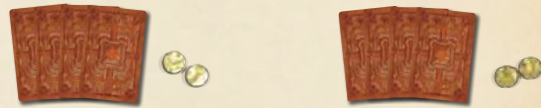
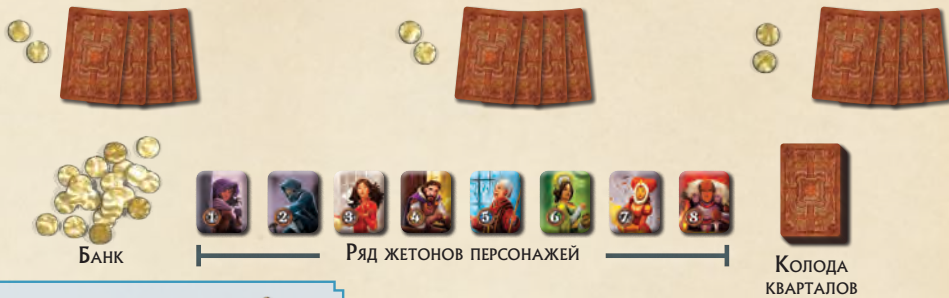
20 КАРТ ТОРГОВЫХ  
КВАРТАЛОВ



30 КАРТ БОНУСНЫХ  
КВАРТАЛОВ



## ПРИМЕР РАСКЛАДА ДЛЯ 6 ИГРОКОВ



## ВАША ПЕРВАЯ ПАРТИЯ

Перед первой партией возьмите карты из таблицы ниже, а также все 54 карты кварталов с такими значками. Остальные уберите в коробку.



| ПЕРСОНАЖИ    | БОНУСНЫЕ КВАРТАЛЫ    |                     |
|--------------|----------------------|---------------------|
| 1. Ассасин   | 1. Врата дракона     | 9. Каменоломня      |
| 2. Вор       | 2. Фабрика           | 10. Школа магии     |
| 3. Чародей   | 3. Квартал призраков | 11. Кузница         |
| 4. Король    | 4. Имперская казна   | 12. Памятник        |
| 5. Епископ   | 5. Форт              | 13. Логово воров    |
| 6. Купец     | 6. Лаборатория       | 14. Колодец желаний |
| 7. Зодчий    | 7. Библиотека        |                     |
| 8. Кондотьер | 8. Собрание карт     |                     |

**Важно:** в партии на 3 или 8 игроков используйте 9 персонажей (см. стр. 7).

Если вы уже хорошо знакомы с «Цитаделями», переходите к стр. 8–9 и выбирайте любую из комбинаций. Также на стр. 7 вы найдёте инструкцию по созданию собственных комбинаций карт персонажей и кварталов.

## ПОДГОТОВКА К ПЕРВОЙ ПАРТИИ

Здесь описана подготовка к первой партии. Когда вы освоитесь, используйте правила полной подготовки, описанные на стр. 16.

Перед началом партии сделайте следующее:

- Аккуратно выдавите жетоны из рамок и выложите жетоны персонажей из таблицы слева на стол в порядке возрастания рангов. Эти жетоны напомним вам, какие персонажи участвуют в партии.
- Возьмите 14 карт бонусных кварталов из таблицы слева и замешайте их с 54 картами базовых кварталов. Сдайте каждому игроку на руку **4 карты** взакрытую. Это начальные карты игроков.
- Оставшиеся карты кварталов положите на стол взакрытую. Это колода кварталов. Рядом сложите всё золото. Это банк.
- Каждый игрок получает **2 золотых** из банка. Полученное золото принадлежит игроку и находится в его казне до тех пор, пока он его не потратит.
- Старший игрок получает корону и 8 карт персонажей из таблицы слева.



# ИГРА

Ниже описаны базовые правила, которые подходят для компаний от 4 до 8 участников. Специальные правила для 2 и 3 игроков изложены на странице 7.

Игра длится несколько раундов. Каждый раунд начинается с выбора персонажей: игроки передают по кругу карты персонажей, и каждый выбирает себе одного. У каждого персонажа особое свойство: один крадёт золото, другой разрушает кварталы и т. д. После шага выбора начинаются ходы игроков: участники партии собирают ресурсы и строят в городе новые кварталы.

Владелец короны следит за последовательностью ходов и по очереди вызывает персонажей, чтобы те могли выполнить свои действия.

## ШАГ ПЕРВЫЙ: ВЫБОР

Владелец короны перемешивает колоду персонажей, берёт из неё несколько случайных карт и сбрасывает их **в открытую** на середину стола. Сколько карт открывать, зависит от числа игроков (см. ниже). Затем он вытягивает из колоды случайную карту и не глядя сбрасывает её на середину стола **взакрытую**. Все сброшенные карты в текущем раунде не участвуют.

### ШАГ ВЫБОРА ПРИ ИГРЕ С 8 ПЕРСОНАЖАМИ

| Число игроков | Число открытых карт | Число закрытых карт |
|---------------|---------------------|---------------------|
| 4             | 2                   | 1                   |
| 5             | 1                   | 1                   |
| 6             | 0                   | 1                   |
| 7             | 0                   | 1*                  |

**Важно:** если таким образом был открыт персонаж 4-го ранга (король, император или патриций), немедленно сбросьте в открытую ему на замену случайную карту из колоды персонажей, а персонажа 4-го ранга замешайте в колоду.

Владелец короны берёт оставшиеся карты персонажей, просматривает их втайне от остальных и забирает себе любую из них, не показывая соперникам. Потом он передаёт оставшиеся карты соседу слева, и тот делает то же самое. Игроки выбирают карты до тех пор, пока каждый из них не получит по персонажу. Одна карта при этом останется без владельца. Выбрав себе персонажа, последний игрок сбрасывает «лишнюю» карту на стол **взакрытую**.

\* **Особое правило при игре всемером:** выбирая персонажа, седьмой игрок получает одну карту от шестого, а вторую забирает со стола — ту, которая была сброшена в начале раунда **взакрытую**. Сделав выбор, он сбрасывает «лишнюю» карту на стол **взакрытую**.

## ШАГ ВТОРОЙ: Ходы игроков

В отличие от предыдущего шага игроки ходят не по часовой стрелке. Вместо этого они ходят **в порядке возрастания рангов** выбранных ими персонажей. Ранг указан в левом верхнем углу карты. Текущий владелец короны начинает вызывать персонажей в порядке возрастания рангов: сначала 1-й ранг (ассасин, ведьма или магистрат), затем 2-й ранг и т. д. Тот игрок, чей персонаж вызван, раскрывает свою карту персонажа и делает ход.



РАНГ АССАСИНА

В свой ход игрок **должен** собрать ресурсы. Он либо берёт 2 золотых из банка, либо берёт 2 карты с верха колоды кварталов, смотрит их и одну забирает на руку, а другую кладёт под низ колоды **взакрытую**.

Собрав ресурсы, игрок **может** пристроить к своему городу 1 квартал. Для этого нужно выложить карту квартала с руки перед собой в открытую и заплатить в банк стоимость квартала. Строительство квартала стоит столько, сколько золотых указано в левой части карты. У игрока есть ограничение: **нельзя построить больше одного квартала за ход**. В городе **не может быть двух одинаковых кварталов**: нельзя построить второй замок, второй рынок и т. п.



СТОИМОСТЬ ПОРТА

После того как игрок, раскрывший карту персонажа, сделал свой ход (или если никто не откликнулся на вызов), владелец короны вызывает следующего по рангу. Когда все персонажи были вызваны и ход последнего игрока завершён, верните всех персонажей в колоду. Начните новый раунд с шага выбора.

## ОСОБЫЕ СВОЙСТВА ПЕРСОНАЖА

У каждого персонажа есть особое свойство, которое его владелец **может** применить один раз в ход. Если не указано конкретное время применения, свойство можно применить в **любой** момент хода. Свойства некоторых персонажей позволяют получить золото или карты из колоды за кварталы определённого вида, размещённые в городе. Чтобы игроки об этом не забыли, цвет символа, в который вписан ранг такого персонажа, соответствует определённому виду квартала.

Свойства кратко обозначены на картах и детально разобраны на стр. 10–13 этих правил. Изучите свойства персонажей, прежде чем начинать игру.



## КВАРТАЛЫ

Существует 5 разных видов кварталов. Вид квартала зависит от цвета символа в левом нижнем углу, и на него ссылаются свойства некоторых персонажей и других кварталов.



Дворянский



Церковный



Торговый



Воинский



Бонусный

14 карт с лиловым символом — бонусные кварталы. Их свойства описаны в текстовых блоках. Такие кварталы приносят вам дополнительные ресурсы или очки в конце игры. Если в тексте свойства не сказано «должен», «нельзя» или «не может», такие свойства применять необязательно.

## ТЕКСТ НА КАРТАХ

На картах свойства персонажей изложены кратко. Полное описание свойств вы найдёте в разделе «Персонажи» на стр. 10–13. А на стр. 14 вас ждут пояснения к некоторым картам бонусных кварталов. Если текст на карте противоречит тексту в правилах на стр. 10–14, правила игры имеют приоритет.

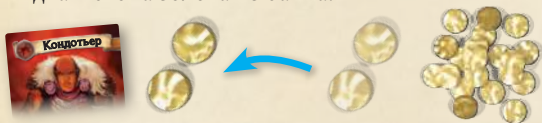
## ПРИМЕР ХОДА

Кирилл, выбравший роль зодчего, завершил свой ход. Следующим по порядку должен ходить кондотьер. Эту роль на шаге выбора выбрала Алиса. Она раскрывает свою карту персонажа, и её ход начинается.

1. Чуть раньше в этом раунде Вадим, выбравший роль вора, сообщил, что будет воровать у кондотьера. Сейчас роль кондотьера раскрыта, и Вадим забирает у Алисы из казны всё золото.



2. Теперь Алиса должна собрать ресурсы. Чтобы восполнить потери от кражи, она решает взять два жетона золота из банка.



3. Кирилл ближе всех к победе, поэтому Алиса решает заплатить 1 золотой в банк и разрушить его рынок. Карта рынка уходит под низ колоды взакрытую.



4. Теперь Алиса получает золото за свои воинские кварталы. У неё есть тюрьма и школа магии, которая считается кварталом любого цвета по выбору игрока. Алиса получает 2 золотых. Теперь у неё в казне их 3.



5. Заплатив 3 золотых, она строит казармы: помещает этот квартал в свой город рядом с другими. Свойство своего персонажа она уже использовала и в этом ходу не может получить золото за новый воинский квартал. Больше одного квартала в ход построить нельзя, поэтому ход Алисы заканчивается.



Кондотьер — последний персонаж в раунде. Владелец короны собирает все карты персонажей и замешивает их. Игроки переходят к новому шагу выбора.



## ОТКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Число золотых в казне и карт на руке игрока — это открытая информация. Число золотых ничем не ограничено. Если в банке закончилось золото, игроки могут использовать что-либо на замену (жетоны, монеты, пуговицы и т. д.). У игрока может быть сколько угодно карт на руке.



## КОНЕЦ ИГРЫ

Если кто-то из участников построил в своём городе седьмой квартал, город считается достроенным. Текущий раунд доигрывается до конца, и только тогда партия завершается. Может случиться, что в каком-то из городов окажется и больше 7 кварталов.

После этого каждый игрок получает очки по следующей схеме:

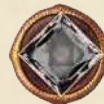
- каждому игроку начисляется столько очков, какова суммарная стоимость всех кварталов его города;
- если у игрока в городе есть кварталы всех пяти видов, он получает 3 дополнительных очка;
- если игрок первым достроил город, он получает 4 дополнительных очка;
- если игрок успел достроить город (но не первым), он получает 2 дополнительных очка;
- игрок получает очки согласно тексту на картах бонусных кварталов.

## ФОРМЫ СИМВОЛОВ НА КАРТЕ

Формы символов на картах персонажей и кварталов обозначают, в какой версии игры впервые появились эти карты. На игровой процесс это не влияет. Подробнее см. заметки разработчика на стр. 15.



КЛАССИЧЕСКИЕ  
«ЦИТАДЕЛИ»



ДОПОЛНЕНИЕ  
«ТЕМНЫЙ ГОРОД»



ВПЕРВЫЕ ПОЯВИЛИСЬ  
В ЭТОМ ИЗДАНИИ

Победителем становится игрок, набравший больше всего очков. Если несколько игроков соперничают за первое место по очкам, побеждает претендент, который в последнем раунде выбрал **персонажа с самым высоким рангом**.

## ПРИМЕР ФИНАЛЬНОГО ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

Город Кирилла



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

1 квартал каждого вида (квартал призраков считается воинским)

Первым достроил город

Город Алисы



$$3 + 2 + 3 + 3 + 2 + 6 + 6 + 2 + 2 = 29 - \text{Алиса победила!}$$

Достроила город, но не первой

Дополнительные очки за Врата дракона



## ИГРА ВДВОЁМ И ВТРОЁМ

В партии на 2–3 игроков каждый участник берёт **2 персонажей** и делает 2 хода в раунд — по одному за каждого. В остальном ход игры не изменяется. У каждого игрока по-прежнему один город, одна рука карт кварталов и одна казна — он не делит их между персонажами. Свойство каждого персонажа применяется только в ход этого персонажа. Например, игрок, выбравший зодчего и кондотьера, может сберечь квартал, взятый в ход зодчего, и построить его позже, в ход кондотьера. Свойство зодчего строить больше одного квартала за ход не применяется во время хода кондотьера.

### ИГРА ВДВОЁМ

#### ПОДГОТОВКА

В колоду персонажей входят карты с рангами от 1 до 8. Нельзя включать в колоду карту «Император».

#### ШАГ ВЫБОРА

Владелец короны (игрок А) перемешивает колоду персонажей, тянет случайную карту и сбрасывает её на середину стола взакрытую. Из оставшихся 7 персонажей он тайно выбирает себе одного, а остальные 6 карт отдаёт сопернику — игроку Б.

Игрок Б сначала берёт одну карту себе, затем выбирает другую карту и сбрасывает её на середину стола взакрытую. Четыре карты возвращаются игроку А. Игрок А продельывает то же самое и возвращает две карты игроку Б. Игрок Б забирает себе одну из оставшихся карт, а вторую сбрасывает на середину стола взакрытую.

#### КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается в конце хода, в котором будет построен **восьмой** квартал.

### ИГРА ВТРОЁМ

#### ПОДГОТОВКА

В колоду персонажей входят карты с рангами от 1 до 9.

#### ШАГ ВЫБОРА

Владелец короны (игрок А) перемешивает колоду персонажей, тянет случайную карту и сбрасывает её на середину стола взакрытую. Из оставшихся 8 персонажей он тайно выбирает себе одного, а остальные 7 карт отдаёт соседу слева (игроку Б). Тот выбирает персонажа себе и передаёт 6 карт игроку В. Тот также выбирает себе карту.

После того как каждый игрок выбрал карту, игрок В взакрытую сбрасывает на середину стола случайную карту из 5 оставшихся, а остальные 4 карты передаёт игроку А. Игроки снова по очереди выбирают по одной карте персонажа, а последняя невыбранная карта сбрасывается взакрытую на середину стола.

#### КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается в конце хода, в котором будет построен **восьмой** квартал.

## СОСТАВЛЕНИЕ КОМБИНАЦИЙ

Добавьте в игру разнообразия, выбрав при подготовке к партии другие карты персонажей и бонусных кварталов. На стр. 8–9 вас ждут несколько готовых комбинаций. Но вы можете и сами составлять комбинации, если будете следовать правилам, описанным ниже.

Перед началом партии выберите 8 персонажей. У каждого должен быть свой ранг, от 1 до 8. Именно эти персонажи будут участвовать в игре, а остальных уберите в коробку.

Также перед началом партии выберите 14 бонусных кварталов различной стоимости. Именно они будут участвовать в игре, а остальные бонусные кварталы уберите в коробку. Замешайте 14 выбранных бонусных кварталов в колоду с 54 картами базовых кварталов.

Правила полной подготовки приведены на стр. 16.

### ИГРА С 9 ПЕРСОНАЖАМИ

При игре втроём или ввосьмером нужно обязательно включить в колоду персонажа 9-го ранга. Если в партии 4–7 участников, используйте персонажа 9-го ранга по желанию. Если в партии меньше 5 участников, в колоду нельзя включать карту «Королева».

#### ШАГ ВЫБОРА ПРИ ИГРЕ С 9 ПЕРСОНАЖАМИ

| Число игроков | Число открытых карт | Число закрытых карт |
|---------------|---------------------|---------------------|
| 4             | 3                   | 1                   |
| 5             | 2                   | 1                   |
| 6             | 1                   | 1                   |
| 7             | 0                   | 1                   |
| 8             | 0                   | 1*                  |

\* Если вы играете ввосьмером, «особое правило при игре всемером» (стр. 4) применяется в отношении восьмого игрока.



# ГОТОВЫЕ КОМБИНАЦИИ

Есть несколько способов разнообразить партию в «Цитадели». Ниже представлены готовые комбинации, которые отражают различные стили игры. Персонаж 9-го ранга поставлен в скобки — он требуется только при игре втроем и восьмером, а в остальных случаях этого персонажа можно добавлять по желанию.

## АМБИЦИОЗНЫЕ АРИСТОКРАТЫ

Вы сможете сосредоточиться на строительстве кварталов (или попытках получить их другими путями). У вас будет много возможностей построить несколько кварталов за ход.

## ХИТРОУМНЫЕ АГЕНТЫ

В основе этой комбинации лежит прямое противостояние игроков. В партии с таким составом вас ждёт немало любопытных ситуаций.

## ВИДНЫЕ ЭМИССАРЫ

Эта комбинация менее агрессивна, чем предыдущая. У вас будет немало способов защитить свои владения и несколько альтернативных путей получить ресурсы.

### ПЕРСОНАЖИ

- |                |   |
|----------------|---|
| 1. Магистрат   | ◆ |
| 2. Вор         | ● |
| 3. Волшебник   | ◆ |
| 4. Патриций    | ● |
| 5. Епископ     | ● |
| 6. Торговец    | ● |
| 7. Зодчий      | ● |
| 8. Маршал      | ● |
| (9. Королева)† | ◆ |

### БОНУСНЫЕ КВАРТАЛЫ

- |                      |   |
|----------------------|---|
| 1. Капитолий         | ● |
| 2. Фабрика           | ◆ |
| 3. Каркас            | ● |
| 4. Великая стена     | ● |
| 5. Квартал призраков | ● |
| 6. Форт              | ● |
| 7. Некрополь         | ● |
| 8. Парк              | ◆ |
| 9. Богадельня        | ◆ |
| 10. Каменоломня      | ◆ |
| 11. Школа магии      | ● |
| 12. Конюшня          | ● |
| 13. Памятник         | ● |
| 14. Логово воров     | ● |

### ПЕРСОНАЖИ

- |                      |   |
|----------------------|---|
| 1. Ведьма            | ◆ |
| 2. Шантажистка       | ● |
| 3. Чародей           | ● |
| 4. Император*        | ◆ |
| 5. Аббат             | ◆ |
| 6. Алхимик           | ◆ |
| 7. Зодчий            | ● |
| 8. Кондотьер         | ◆ |
| (9. Сборщик налогов) | ● |

### БОНУСНЫЕ КВАРТАЛЫ

- |                      |   |
|----------------------|---|
| 1. Арсенал           | ◆ |
| 2. Базилика          | ● |
| 3. Врата дракона     | ● |
| 4. Золотой рудник    | ● |
| 5. Форт              | ● |
| 6. Монумент          | ● |
| 7. Музей             | ◆ |
| 8. Некрополь         | ● |
| 9. Парк              | ◆ |
| 10. Богадельня       | ◆ |
| 11. Каменоломня      | ◆ |
| 12. Тайное хранилище | ● |
| 13. Кузница          | ● |
| 14. Театр            | ● |

### ПЕРСОНАЖИ

- |                |   |
|----------------|---|
| 1. Ведьма      | ◆ |
| 2. Шпион       | ● |
| 3. Провидец    | ● |
| 4. Император*  | ◆ |
| 5. Епископ     | ● |
| 6. Купец       | ● |
| 7. Учёный      | ● |
| 8. Дипломат    | ◆ |
| (9. Скульптор) | ◆ |

### БОНУСНЫЕ КВАРТАЛЫ

- |                      |   |
|----------------------|---|
| 1. Фабрика           | ◆ |
| 2. Каркас            | ● |
| 3. Великая стена     | ● |
| 4. Квартал призраков | ● |
| 5. Башня спокойствия | ● |
| 6. Форт              | ● |
| 7. Библиотека        | ● |
| 8. Музей             | ◆ |
| 9. Обсерватория      | ● |
| 10. Парк             | ◆ |
| 11. Богадельня       | ◆ |
| 12. Каменоломня      | ◆ |
| 13. Школа магии      | ● |
| 14. Кузница          | ● |



## КОВАРНЫЕ САНОВНИКИ

Блеф, интриги, попытки раскусить соперников и предугадать их тактику — вот ключевые особенности этой комбинации.

### ПЕРСОНАЖИ

- |                            |   |
|----------------------------|---|
| 1. Магистрат               | ● |
| 2. Шантажистка             | ● |
| 3. Волшебник               | ◆ |
| 4. Король                  | ● |
| 5. Аббат                   | ◆ |
| 6. Алхимик                 | ◆ |
| 7. Навигатор               | ◆ |
| 8. Маршал                  | ● |
| (9. Королева) <sup>†</sup> | ◆ |

### БОНУСНЫЕ КВАРТАЛЫ

- |                      |   |
|----------------------|---|
| 1. Врата дракона     | ● |
| 2. Фабрика           | ◆ |
| 3. Каркас            | ● |
| 4. Квартал призраков | ● |
| 5. Лаборатория       | ● |
| 6. Некрополь         | ● |
| 7. Парк              | ◆ |
| 8. Богадельня        | ◆ |
| 9. Тайное хранилище  | ● |
| 10. Кузница          | ● |
| 11. Конюшня          | ● |
| 12. Театр            | ● |
| 13. Логово воров     | ● |
| 14. Колодец желаний  | ◆ |

## НЕУСТУПЧИВЫЕ ПОСЛАННИКИ

Вы сможете проверить, как взаимодействуют друг с другом различные карты персонажей и кварталов на пределе своих возможностей.

### ПЕРСОНАЖИ

- |                |   |
|----------------|---|
| 1. Ассасин     | ● |
| 2. Шпион       | ● |
| 3. Провидец    | ● |
| 4. Король      | ● |
| 5. Кардинал    | ● |
| 6. Торговец    | ● |
| 7. Учёный      | ● |
| 8. Дипломат    | ● |
| (9. Скульптор) | ◆ |

### БОНУСНЫЕ КВАРТАЛЫ

- |                      |   |
|----------------------|---|
| 1. Базилика          | ● |
| 2. Капитолий         | ● |
| 3. Квартал призраков | ● |
| 4. Имперская казна   | ◆ |
| 5. Лаборатория       | ● |
| 6. Библиотека        | ● |
| 7. Собрание карт     | ◆ |
| 8. Обсерватория      | ● |
| 9. Школа магии       | ● |
| 10. Тайное хранилище | ● |
| 11. Кузница          | ● |
| 12. Конюшня          | ● |
| 13. Памятник         | ● |
| 14. Колодец желаний  | ◆ |

## ПОРОЧНЫЕ ДВОРЯНЕ

Вас ждёт беспощадное противостояние, полное интриг и жёсткой агрессии. В общем, не для слабонервных...

### ПЕРСОНАЖИ

- |                      |   |
|----------------------|---|
| 1. Ассасин           | ● |
| 2. Вор               | ● |
| 3. Чародей           | ● |
| 4. Патриций          | ● |
| 5. Кардинал          | ● |
| 6. Купец             | ● |
| 7. Навигатор         | ◆ |
| 8. Кондотьер         | ● |
| (9. Сборщик налогов) | ● |

### БОНУСНЫЕ КВАРТАЛЫ

- |                      |   |
|----------------------|---|
| 1. Арсенал           | ◆ |
| 2. Базилика          | ● |
| 3. Врата дракона     | ● |
| 4. Золотой рудник    | ● |
| 5. Имперская казна   | ◆ |
| 6. Башня спокойствия | ● |
| 7. Лаборатория       | ● |
| 8. Собрание карт     | ◆ |
| 9. Монумент          | ● |
| 10. Музей            | ◆ |
| 11. Школа магии      | ● |
| 12. Памятник         | ● |
| 13. Логово воров     | ● |
| 14. Колодец желаний  | ◆ |

\* В партии на двоих нельзя добавлять в колоду карту «Император». Если в комбинации указан император, замените его на короля или патриция.

† В партии на троих или четверых нельзя добавлять в колоду карту «Королева». Если в комбинации указана королева, замените её на скульптора или сборщика налогов.

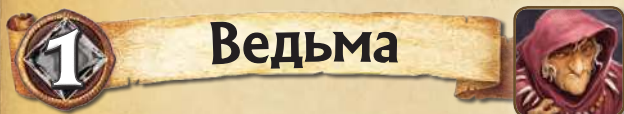


# ПЕРСОНАЖИ

Один раз в ход вы можете применить свойство вашего текущего персонажа (оно обязательно, только если в тексте указано: «должен», «нельзя» или «не может»). Это можно сделать **в любой момент** своего хода, если не сказано иного. Это относится и к получению ресурсов за кварталы. Например, если вы епископ, то можете получить золото и с его помощью построить квартал, а можете сначала построить церковный квартал, а уже потом получить золото в том числе и за него.



Можете назвать другого персонажа, которого хотите убить. Владелец убитого ничем не выдаёт своего огорчения и должен промолчать, когда его персонажа вызовут. Карта убитого персонажа не раскрывается, а его ход пропускается.



Соберите ресурсы, затем назовите персонажа, которого хотите заколдовать. Ваш ход приостанавливается. Вы не строите новые кварталы и можете использовать только те эффекты кварталов, которые срабатывают при сборе ресурсов (золотой рудник, библиотека, обсерватория).

Когда вызовут заколдованного персонажа, его владелец раскрывает карту и собирает ресурсы. На этом его ход закончен. Он не может строить новые кварталы и использовать свойства своего персонажа — даже те, которые дают ему «дополнительные» ресурсы (как в случае с дополнительными золотыми купца). Заколдованный персонаж может применять только те эффекты кварталов, которые срабатывают при сборе ресурсов.

Теперь ход продолжаете вы, как если бы выбрали заколдованного персонажа. Вам доступны его особые свойства, включая те, что дают дополнительные ресурсы. Сюда относятся и пассивные свойства (например, епископ защищён от персонажей 8-го ранга, зодчий может строить больше кварталов, а навигатор не может строить вовсе). В этот ход вы разыгрываете карты с **вашей** руки, платите **вашим** золотом, получаете ресурсы за **ваши** кварталы и строите новые кварталы в **вашем** городе. Нельзя применять эффекты бонусных кварталов, которыми владеет заколдованный игрок.

Если заколдована шантажистка, вы сами распределяете угрозы, получаете взятки от игроков под угрозой и решаете, раскрывать ли жетон угрозы, если игрок не хочет платить.

Если заколдован король или патриций, его владелец **получает** корону. Если заколдован император, вы выбираете игрока, которому отдадите корону и у которого заберёте ресурс.

Если заколдованного персонажа в этом раунде никто не выбрал, вы не продолжаете ход.



Возьмите 3 жетона ордеров и распределите их лицевой стороной вниз между 3 разными жетонами персонажей по вашему выбору. Один из ордеров подписан, остальные два — нет. Владельцы персонажей не знают, какой именно ордер они получили. Владелец персонажа, получившего жетон **подписанного** ордера, считается **целью**.



ОБОРОТ  
ЖЕТОНА ОРДЕРА



ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА:  
ПОДПИСАННЫЙ ОРДЕР



ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА:  
НЕПОДПИСАННЫЙ ОРДЕР

Если игрок-цель в свой ход оплачивает строительство нового квартала, вы **можете** раскрыть жетон подписанного ордера. В этом случае конфискуйте у него этот квартал и постройте его в своём городе **бесплатно**.

Конфискованный квартал не попадает в город игрока-цели — он переходит к вам, минуя его город. При этом ограничение на количество кварталов, которое можно построить за ход, по-прежнему действует на игрока-цель (например, если он может построить за ход всего 1 квартал, то свой лимит он только что исчерпал). Игрок-цель получает назад всё золото, потраченное на строительство конфискованного квартала. Если у игрока-цели есть возможность построить больше 1 квартала за ход, вы можете конфисковать только первый квартал, строительство которого он оплачивает.

**Важно:** вы не можете конфисковать квартал, если квартал с таким названием уже есть в вашем городе.



Можете назвать другого персонажа, которого хотите обворовать. Когда его вызывают, заберите у его владельца всё золото.

Нельзя воровать у персонажей 1-го ранга (ассасина, ведьмы, магистрата), а также у убитых и заколдованных персонажей.



Выберите другого игрока и назовите вид квартала (дворянский, церковный, воинский, торговый или бонусный). Затем посмотрите карты на руке выбранного игрока. Если у него на руке есть кварталы названного вида, то за каждую такую карту:

- заберите у него из казны 1 золотой;
- возьмите 1 карту из колоды кварталов.

Если у игрока больше кварталов названного вида, чем золотых в казне, вы забираете у него из казны всё золото, а из колоды кварталов берёте столько карт, сколько кварталов названного вида вы нашли на руке соперника.



2

## Шантажистка



Возьмите 2 жетона угроз и распределите взакрытую между 2 разными жетонами персонажей на ваш выбор. На лицевой стороне одного из жетонов угроз изображён цветок. Владельцы персонажей не знают, какой именно жетон получили. Оба игрока находятся **под угрозой**, но только тот, кто получил жетон с **цветком**, считается **целью**.



ОБОРОТ ЖЕТОНА УГРОЗЫ



ЦВЕТОК



НЕТ ЦВЕТКА

После того как был вызван игрок под угрозой (любой из двух), он собирает ресурсы, а затем должен решить вопрос с угрозой. Он может вас подкупить, отдав половину своего золота (с округлением вниз), чтобы убрать полученный жетон угрозы, **не раскрывая его**. Если у него только 1 золотой, он может подкупить вас, отдав 0 золотых. Если игрок не стал вас подкупать, вы **можете** раскрыть его жетон угрозы. Если там цветок, заберите у этого игрока всё золото.

Игрок под угрозой должен решить, подкупать вас или нет, до того, как начнёт строить кварталы и применять свойства персонажа. До решения вопроса с угрозой он может использовать только те эффекты кварталов, которые срабатывают при сборе ресурсов (золотой рудник, библиотека, обсерватория).

Нельзя угрожать персонажам 1-го ранга (ассасину, ведьме, магистрату), а также убитым и заколдованным. Можно угрожать тем, кто до этого получил жетон ордера.

3

## Чародей



Вы можете выполнить одно из двух:

- обменять все ваши карты с руки (не в городе) на карты с руки другого игрока; если у вас карт на руке нет, просто заберите карты у соперника;
- вернуть сколько угодно карт с руки под колоду кварталов и взять из неё столько же новых карт кварталов.

3

## Волшебник



Можете посмотреть карты на руке другого игрока и выбрать одну. Либо заберите её на руку, либо сразу постройте этот квартал в вашем городе, заплатив его стоимость. Если решили строить, то это не попадает под ограничение на количество кварталов, которое можно построить за ход, и в этот ход вы можете построить другой квартал.

Кроме того, в этот ход вы можете строить кварталы, которые уже есть в вашем городе.

3

## Провидец



Возьмите у каждого игрока с руки 1 случайную карту квартала и добавьте себе на руку. Затем отдайте 1 карту с руки каждому, у кого вы брали карту. Если у игрока на руке нет карт, то вы ничего у него не берёте и ничего не отдаёте.

Применяя это свойство, можете поступать с картами на руке как угодно. Можете отдать игроку ту же карту, которую у него взяли, или любую другую (в том числе ту, которая исходно была у вас на руке).

Ограничение на количество кварталов, которое вы можете построить за этот ход, равно 2.

4

## Король



Получите 1 **золотой** за каждый дворянский квартал в вашем городе.

В какой-то момент вашего хода вы **должны** взять корону. С этого момента вы — владеец короны. Вы вызываете персонажей, а в следующем раунде будете первым выбирать персонажа (и так до тех пор, пока новый игрок не выберет и не раскроет карту короля).

Если вы убиты, то пропускаете ход по обычным правилам, но в конце раунда раскрываете вашу карту короля и получаете корону как наследник престола. Если вы заколдованы, то всё равно получаете корону.

**Важно:** если король был сброшен в открытую в начале шага выбора, сбросьте на замену случайную карту из колоды персонажей, а короля замешайте в колоду.

4

## Император



Получите 1 **золотой** за каждый дворянский квартал в вашем городе.

В какой-то момент вашего хода вы **должны** взять корону у владельца и отдать **другому** игроку — но не себе. Возьмите у нового владельца короны 1 случайную карту с руки либо 1 золотой из казны. Если карт и золота у него нет, вы ничего не получаете. **Важно:** при игре вдвоём нельзя включать карту императора в колоду.

Если вы убиты, то пропускаете ход по обычным правилам, но в конце раунда раскрываете вашу карту императора и, как советник императора, забираете корону у текущего владельца и отдаёте её другому игроку (но не себе). Вы не получаете ресурсов от нового владельца короны.

**Важно:** если император был сброшен в открытую в начале шага выбора, сбросьте на замену случайную карту из колоды персонажей, а императора замешайте в колоду.

11



4

## Патриций



Возьмите 1 карту из колоды за каждый дворянский квартал в вашем городе.

В какой-то момент вашего хода вы **должны** взять корону. С этого момента вы — владелиц короны. Вы вызываете персонажей, а в следующем раунде будете первым выбирать персонажа (и так до тех пор, пока новый игрок не выберет и не раскроет карту патриция).

Если вы убиты, то пропускаете ход по обычным правилам, но в конце раунда раскрываете вашу карту патриция и получаете корону как наследник. Если вы заколдованы, то всё равно получаете корону.

**Важно:** если патриций был сброшен в открытую в начале шага выбора, сбросьте на замену случайную карту из колоды персонажей, а патриция замешайте в колоду.

5

## Епископ



Получите 1 золотой за каждый церковный квартал в вашем городе.

В этот ход персонажи 8-го ранга (кондотьер, дипломат, маршал) не могут применять своё особое свойство против ваших кварталов. Если вы убиты, персонажи 8-го ранга **могут** применять своё особое свойство против ваших кварталов. Если вы заколдованы, персонажи 8-го ранга **не могут** применять своё особое свойство против кварталов ведьмы, но **могут** применять его против кварталов заколдованного епископа.

5

## Аббат



Либо получите 1 золотой, либо возьмите 1 карту из колоды кварталов за каждый церковный квартал в вашем городе. Например, если у вас 3 церковных квартала, вы можете получить 3 золотых и 0 карт, либо 2 золотых и 1 карту, либо 1 золотой и 2 карты, либо 0 золотых и 3 карты. Вы должны озвучить комбинацию до получения ресурсов.

Если в какой-то момент вашего хода вы не самый богатый игрок, то тот, у которого больше всего золота, должен отдать вам 1 золотой. Если у нескольких претендентов поровну золота, выберите, кто из них отдаст вам золотой. Если же один из этих претендентов — вы, то золота вы не получаете.

5

## Кардинал



Возьмите 1 карту из колоды кварталов за каждый церковный квартал в вашем городе.

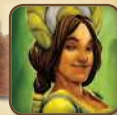
12

Если вы хотите построить квартал, но у вас не хватает золота, можете взять недостающее у одного из соперников. За каждый взятый золотой вы должны отдать этому игроку 1 карту с руки. Вы должны немедленно оплатить строительство выбранного квартала в вашем городе.

Игрок обязан отдать вам золото, а вы не можете взять у него больше золота, чем вам необходимо, чтобы покрыть недостающую сумму и построить выбранный квартал.

6

## Купец



Получите 1 золотой за каждый торговый квартал в вашем городе. Получите 1 дополнительный золотой (независимо от того, какие ресурсы вы собрали в этом ходу).

6

## Алхимик



В конце вашего хода получите назад всё золото, потраченное вами на строительство кварталов в этом ходу. Монеты, потраченные на другие цели (например, плата сборщику налогов или за эффект кузницы), не возвращаются. Фактически это означает, что вы строите кварталы бесплатно, но только если у вас достаточно золота на их строительство.

6

## Торговец



Получите 1 золотой за каждый торговый квартал в вашем городе.

Торговые кварталы не попадают под ограничение на количество кварталов, которое вы можете построить за ход. Например, если ваше ограничение равно 1 кварталу, вы можете построить 1 дворянский квартал и сколько угодно торговых.

7

## Зодчий



Возьмите 2 дополнительные карты из колоды кварталов (независимо от того, какие ресурсы вы собрали в этом ходу).

Ограничение на количество кварталов, которое вы можете построить за этот ход, равно 3.

7

## Навигатор



Получите дополнительно 4 золотых либо возьмите 4 дополнительные карты из колоды кварталов (независимо от того, какие ресурсы вы собрали в этом ходу). В этом ходу вы не можете строить кварталы — даже те, которые не попадают под ограничение на количество кварталов.



## 7 Учёный



Возьмите 7 карт из колоды кварталов, выберите 1 из них и оставьте на руке, а остальные 6 замешайте обратно в колоду. Перемешанную колоду верните на середину стола.

Ограничение на количество кварталов, которое вы можете построить за этот ход, равно 2.

## 8 Кондотьер



Получите 1 золотой за каждый воинский квартал в вашем городе.

Вы можете разрушить один квартал в городе по вашему выбору (в том числе в вашем), заплатив в банк на 1 золотой меньше стоимости квартала. Квартал стоимостью в 1 золотой вы разрушаете бесплатно, на разрушение квартала стоимостью в 2 золотых уйдёт 1 монета, квартал стоимостью в 5 золотых потребует 4 монеты и т. п.

Вы не можете разрушать кварталы в достроенном городе, зато можете разрушить один из собственных кварталов. Разрушенные кварталы кладутся в закрытую под низ колоды кварталов.

## 8 Дипломат



Получите 1 золотой за каждый воинский квартал в вашем городе.

Вы можете обменять один квартал из вашего города на квартал из чужого города. Если вы получаете более дорогой квартал, заплатите его прежнему владельцу разницу золотом из вашей казны. Если же вы получаете более дешёвый квартал, то его прежний владелец не оплачивает вам разницу.

Нельзя обмениваться кварталами с игроком, который уже достроил свой город, но если вы достроили город сами, вы можете обмениваться кварталами, находясь в роли дипломата. Нельзя брать квартал, который уже есть у вас, и отдавать квартал, который уже есть у игрока, с которым вы меняетесь.

## 8 Маршал



Получите 1 золотой за каждый воинский квартал в вашем городе.

Вы можете забрать 1 квартал стоимостью 3 золотых или меньше из города другого игрока, заплатив ему стоимость этого квартала. Квартал перемещается в ваш город.

Нельзя брать квартал из достроенного города. Нельзя брать квартал, который уже есть у вас в городе.

## 9 Королева



Если вы сидите рядом с игроком, который раскрыл карту персонажа 4-го ранга (король, император, патриций), получите из банка 3 золотых. Если этот персонаж сидит рядом с вами, но был убит ассасином, вы получаете 3 золотых в конце раунда, когда он раскроет свою карту.

**Важно:** если игроков меньше 5, королеву нельзя включать в колоду персонажей.

## 9 Скульптор



Можете «украсить» 1 или 2 ваших квартала, положив на них по 1 золотому из вашей казны. Стоимость такого квартала возрастает на 1, так что в конце игры украшенный квартал приносит на 1 очко больше; кондотьер должен платить на 1 золотой больше, чтобы разрушить такой квартал, и т. д. На каждом квартале может быть только 1 золотой. Он остаётся лежать на карте до конца игры как напоминание.

## 9 Сборщик налогов



Если сборщик налогов включён в колоду персонажей, игроки всю партию будут облагаться налогом на собственность. Как только любой игрок (кроме самого сборщика налогов) построит квартал, он должен положить 1 золотой из своей казны на жетон сборщика налогов. Это нужно сделать, даже если игрок построил квартал, не оплачивая его стоимость. Если игрок в свой ход строит больше одного квартала, он платит налог за каждый. Если после строительства квартала у игрока в казне не осталось золота, он не облагается налогом. Сам сборщик налогов также не облагается налогом.

В любой момент своего хода сборщик налогов забирает всё золото с жетона сборщика налогов.

Если в течение раунда сборщик налогов не появляется (он не был выбран, либо был сброшен в начале фазы выбора, либо убит ассасином), игроки по-прежнему платят налоги и золото остаётся лежать на жетоне сборщика налогов на следующий раунд.

В партии вдвоём или втроём игрок, выбравший сборщика налогов одним из своих персонажей, всё равно должен платить налог за своего второго персонажа.

Если магистрат конфисковал квартал у игрока-цели, налог платит магистрат, а не игрок-цель.

Дипломат не платит налог за квартал, который он выменял, а маршал — за квартал, который он забрал, так как их особое свойство персонажа не считается строительством.



## БОНУСНЫЕ КВАРТАЛЫ

Этот раздел проясняет эффекты некоторых карт кварталов. Не забудьте, что применять эффекты кварталов можно по желанию (если только в тексте не указано: «должен», «нельзя» или «не может»). Если в тексте сказано «раз в ход», этот эффект можно применять только в свой ход.

**Башня спокойствия:** в ситуации, когда в городе нет других бонусных кварталов, кроме Башни спокойствия и квартала призраков, и игрок решает считать квартал призраков кварталом другого вида (небонусного), он получает дополнительные очки за Башню спокойствия.

**Богадельня:** если владелец богадельни — ведьма и её ход не продолжен, эффект богадельни не применяется. Если владелец богадельни — алхимик и в конце хода у него в казне нет золота, эффект богадельни применяется **до того**, как применится свойство алхимика.

**Великая стена:** дипломат не применяет эффект Великой стены в отношении квартала, который он обменивает из своего города.

**Каменоломня:** владелец может строить кварталы, которые уже есть в его городе, но он не может делать того же самого с помощью свойств магистрата, дипломата или маршала.

**Капитолий:** этот эффект однократный. Больше 3 очков за него получить нельзя.

**Каркас:** магистрат не может конфисковать квартал, который был построен за счёт разрушения каркаса, но зато магистрат может конфисковать следующий квартал, строительство которого оплачивает игрок-цель.

**Квартал призраков:** в конце игры, если владелец решает считать квартал призраков кварталом другого вида (небонусного), квартал призраков перестаёт считаться бонусным.

**Конюшня:** даже если вашу конюшню конфисковал магистрат, вы всё равно можете построить в этом ходу ещё один квартал.

**Логово воров:** если логово воров конфисковал магистрат, владелец получает назад только потраченные золотые, но не карты.

**Музей:** если музей перемещается в город другого игрока (за счёт свойства дипломата или маршала), подложенные под него карты перемещаются вместе с ним. Если музей разрушен, положите подложенные под него карты под низ колоды кварталов.

**Некрополь:** магистрат не может конфисковать некрополь, если он построен без оплаты стоимости, но зато магистрат может конфисковать следующий квартал, строительство которого оплачивает игрок-цель.

**Парк:** если владелец парка — ведьма и её ход не продолжен, эффект парка не применяется.

**Театр:** владелец театра выбирает, с кем обмениваться картами персонажей, но выбирает вслепую: он заранее не знает, какая карта ему достанется. Карты персонажей, которыми вы обменялись, нельзя раскрывать до тех пор, пока соответствующие персонажи не будут вызваны, но сами игроки, участвующие в обмене, могут посмотреть, какие новые персонажи им достались. В партии на 2–3 игрока владелец театра выбирает, какого из двух своих персонажей отдать, и случайным образом берёт одного из персонажей соперника.

**Школа магии:** аббат получит за школу магии либо 1 карту из колоды, либо 1 золотой.

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Автор игры:** Бруно Файдутти

**Разработка новых персонажей:** Бруно Файдутти и Стивен Кимболл

**Разработка новых кварталов:** Бруно Файдутти, Стивен Кимболл и Александар Орглофф

**Развитие игры:** Стивен Кимболл и Александар Орглофф

**Идея новых персонажей:** Робен Коррез

**Техническая редакция:** Ричард Эдвардс

**Иллюстрация на коробке:** Саймон Экерт

**Иллюстрации на картах персонажей:** Эндрю Босли

**Иллюстрации на картах кварталов:** Джефф Браун, Джеймс Комбридж, Амит Датта, Тайлер Эдлин, Фелипе Эскобар, Марко Фидлер, Томаш Йедрушек, Йогеш Йоши, Алекс Ким, Уильям Кох, Павел Коломеец, Йон Йи Ли, Матеуш Ленарт, Уорд Линдхоут, Эдди Мендоса, Марк Мольнар, Вели Нюстрём, Фернандо Ольмедо, Мег Оуэнсон, Грачана Зелиньска

**Арт-директор и дизайнер:** Сэмюэл Шимота

**Изготовление короны:** Сэмюэл Шимота и Джейсон Бодуан

**Издатель:** Стивен Кимболл

**Новое издание тестировали:** Такер Адамс, Джеймс Аоки, Джейсон Бодуан, Джуст Бур, Карлина Бланкен, Андреа Буш, Кристиан Буш, Райан Коллинз, Катерина Дагостини, Андреа Делл'Агнезе, Джулия Фета, Александр Дрехсель, Марике Франссен, Брам Хермсен, Анита Хильбердинк, Колтон Хорнер, Фемке Хогенберк, Грейс Холдингхаус, Эндрю Джанеба, Марк Джонс, Натан Карпински, Пол Клекер, Калар Комарец, Марк Ларсон, Адам Лафтон, Бен Лафтон, Элли Лафтон, Джулия Лафтон, Джош Льюис, Кортни Льюис, Скотт Льюис, Эмили де Маат, Джеймс Майер, Чарли Морган, Илко Оснабрюгге, Ли Питерс, Мартин Скресе, Гэри Сторкам, Райан Томпсон, Леон Тикелаар, Марьян Тикелаар-Хауг, Никки Валенс, Андреа Ферайкен, Джейсон Уолден, Натан Уэнбан, Бен Уайли ван Эрд, Майк Ютц и посетители Ludopathic Gathering в Этурви в 2016 году

© 2016 Windrider Games. Citadels, Windrider Games, and the Windrider logo are TM of Windrider Games. Windrider Games, 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Windrider Games is a division of Asmodee North America, Inc.



## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Главный редактор:** Александр Киселев

**Выпускающий редактор и переводчик:** Валентин Матюша

**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховей

**Дизайнер-верстальщик:** Дарья Смирнова

**Корректор:** Ольга Португалова

**Креативный директор:** Николай Пегасов

По вопросам издания игр пишите на адрес [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru).

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.  
© 2017 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.  
[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



**ОСТАЛИСЬ ВОПРОСЫ ПО ПРАВИЛАМ?  
МЫ С РАДОСТЬЮ ВАМ ПОМОЖЕМ!**

Пишите свои вопросы на электронную почту [vopros@hobbyworld.ru](mailto:vopros@hobbyworld.ru) или задавайте нашему сотруднику в чате на [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru).



# ЗАМЕТКИ АВТОРА

Я разработал игру «Цитадели» в конце девяностых. С самого начала в ней было золото и два вида карт: персонажи и кварталы. Придумывая свойства персонажей, я вдохновлялся способностями галактических рас из игры *Cosmic Encounter*, но вскоре обнаружил, что будет куда интереснее, если каждый ход игрок будет выступать за нового персонажа. Я тестировал различные механики, менял персонажей так и этак и чего только не перепробовал, пока не познакомился с небольшой карточной игрой *Verräter* немецкого разработчика Марселя-Андре Касасолы-Меркле. Из неё я позаимствовал механику драфта персонажей, которую сейчас все ассоциируют с «Цитаделями». Это оказался главный «винтик» в механизме моей игры. *Verräter* всё ещё можно найти в продаже, хотя в популярности эта игра уступает «Цитаделям». Если вам нравится «Цитадели», очень советуем попробовать и *Verräter*.

Впервые «Цитадели» были изданы небольшим французским издательством *Multisim*. Они также публиковали RPG-игры и без особого успеха пытались раскрутить проект коллекционной карточной игры, которая, если мне не изменяет память, называлась *Kabal*. Почти вся умопомрачительная графика первого издания «Цитаделей» перекочевала в них как раз из *Kabal*. Благодаря этому, а также городским декорациям исходные иллюстрации имели некоторый налёт эпохи Ренессанса. Его мы постарались перенести и в новое издание.

«Цитадели» стали хитом продаж, и в 2002 компания *Fantasy Flight Games* выпустила американскую версию этой игры. В 2004 мы опубликовали дополнение к «Цитаделям», которое называлось «Тёмный город». В нём появились 10 новых персонажей и несколько новых бонусных кварталов. Незадолго до этого немецкое издательство *Hans im Glück* провело конкурс разработчиков, на котором были предложены любопытные идеи для персонажей «Цитаделей». Некоторые из них попали в итоговую версию «Тёмного города», в том числе королева, которая, если я правильно помню, победила в этом конкурсе. Позднее мы включили дополнение в базовую игру, хотя я должен признать, что новые персонажи были не столь тщательно отшлифованы в ходе тестирований, как оригинальные.

В последние десять лет я не особенно пытался развивать линейку «Цитаделей». Меня больше увлекала разработка новых настольных игр. Впрочем, я раз или два пытался внедрить систему персонажей из «Цитаделей» в другие разработки. Результатом этих попыток явилась *Mission: Red Planet* авторства Бруно Каталы — игра про контроль территорий на Марсе, а ещё *Lost Temple*, лёгкая и быстрая игра-гонка в декорациях азиатских джунглей. Михаэль Шахт в игре *Fist of Dragonstones* попробовал создать схожее с «Цитаделями» ощущение от игрового процесса, но использовал совсем другую игровую механику: аукцион вместо драфта.

Я нередко получаю электронные письма от поклонников, которые предлагают идеи собственных фан-дополнений. Многие стараются усложнить игру, добавляя новые типы карт, новые эффекты или предлагая выбирать нескольких персонажей за раунд, независимо от числа игроков. Другие пытаются уменьшить фактор удачи и блефа, сделать игру более стратегической. Задумки зачастую интересные, но я не очень одобряю такой подход. В основе «Цитаделей» всегда были простота и изящество, а не стратегичность. Короче говоря, я раз за разом отвергал предложения поклонников. Но два года назад я получил письмо от французского фаната по имени Робен Коррез. Он предложил список из девяти новых персонажей, и они показались мне весьма любопытными. Я напечатал прототип, поиграл в него и впервые за долгие годы понял, что у меня есть фундамент, на котором можно создать новое дополнение для «Цитаделей».

Тогда с моей подачи началась полная перекройка «Цитаделей». Вместе со Стивенем Кимболлом и командой *Fantasy Flight Games* — сейчас уже *Windrider Games* — мы переработали некоторых персонажей, придуманных Робеном (и нескольких из «Тёмного города»), кое-кого заменили, а ещё знатно повеселились, придумывая новые замысловатые кварталы. Обновляя «Цитадели», мы старались следовать современным тенденциям игротроя: хотели уменьшить время партии и ввести большие взаимодействия между игроками. Вот почему достроенный город теперь состоит из семи кварталов (в исходной версии их было восемь). И вот почему некоторые новые карты позволяют строить больше кварталов за ход. Не поменяв ни одного ключевого правила, мы сделали игру в «Цитадели» более увлекательной и динамичной. Но в своей «беспопощности» она не потеряла ни капли.

Сейчас в продаже находятся две версии «Цитаделей» — эта расширенная версия и классическая, в маленькой коробке. Классическая версия — это по большей части те самые «Цитадели», что увидели свет в 2000 году, с восьмёркой персонажей и минорными правками и уточнениями в игровые формулировки. В версии, которую вы держите в руках, 27 персонажей и 30 бонусных кварталов. Благодаря этому вы легко сможете адаптировать игру под самые разные запросы. Форма символа в углу карты обозначает, в какой версии игры впервые появилась эта карта (вообще-то сборщик налогов впервые появился в «Тёмном городе», но поскольку он был полностью переработан, мы сочли, что шестиугольник ему подходит больше).



КЛАССИЧЕСКИЕ  
«ЦИТАДЕЛИ»



ДОПОЛНЕНИЕ  
«ТЁМНЫЙ ГОРОД»



ВПЕРВЫЕ ПОЯВИЛИСЬ  
В ЭТОМ ИЗДАНИИ

В этой версии «Цитаделей» вас также встречают совершенно новые иллюстрации и обновлённый графический дизайн. Графику мы решили поменять по двум причинам: во-первых, игра и вправду заслужила тщательную перекройку, а во-вторых, файлы-исходники с первоначальным дизайном куда-то потерялись. Вот почему вы сейчас можете любоваться всей этой красотой.

Как и в случае с первым изданием «Цитаделей», издатель настойчиво просил задействовать сразу нескольких художников. Эндрю Босли нарисовал персонажей, в своём собственном стиле изобразил всё разнообразие населения города. Саймон Экерт запечатлел на лицевой стороне коробки бурлящий жизнью средневековый город. К работе над иллюстрациями кварталов привлекли большую группу художников (их имена перечислены в титрах), и каждый волен был изобразить локацию ровно так, как он сам её видел. Различие художественных стилей в иллюстрации очаровывало ещё в первых «Цитаделях», и я весьма доволен тем, что это разнообразие передалось по наследству и новой версии игры.

Бруно Файдутти





# КРАТКИЕ ПРАВИЛА

## ПОЛНАЯ ПОДГОТОВКА

1. Выберите персонажей.
2. Выложите жетоны этих персонажей по центру стола.
3. Выберите 14 карт бонусных кварталов и добавьте к ним 54 карты базовых кварталов.
4. Перемешайте колоду кварталов и сдайте каждому игроку на руку 4 карты взакрытую.
5. Колоду кварталов положите в центре стола взакрытую. Сложите всё золото в банк (рядом с колодой).
6. Каждый игрок получает 2 золотых из банка.
7. Старший игрок получает корону.

### ШАГ ВЫБОРА ПРИ ИГРЕ С 8 ПЕРСОНАЖАМИ

| Число игроков | Число открытых карт | Число закрытых карт |
|---------------|---------------------|---------------------|
| 4             | 2                   | 1                   |
| 5             | 1                   | 1                   |
| 6             | 0                   | 1                   |
| 7             | 0                   | 1*                  |

### ШАГ ВЫБОРА ПРИ ИГРЕ С 9 ПЕРСОНАЖАМИ

| Число игроков | Число открытых карт | Число закрытых карт |
|---------------|---------------------|---------------------|
| 4             | 3                   | 1                   |
| 5             | 2                   | 1                   |
| 6             | 1                   | 1                   |
| 7             | 0                   | 1                   |
| 8             | 0                   | 1*                  |

\* Выбирая персонажа, последний игрок получает одну карту от предпоследнего, а вторую забирает со стола — ту, которая была сброшена в начале раунда взакрытую. Сделав выбор, он кладёт «лишнюю» карту на стол взакрытую.



## ВАЖНЫЕ ИГРОВЫЕ ТЕРМИНЫ

**Взять карту:** когда игрок должен взять карту из колоды кварталов, он тянет её с верха колоды. В текстах эффектов, завязанных на взятие карт, написано, сколько взятых карт можно сохранить на руке, а сколько нужно положить под низ колоды кварталов.

**Достроенный город:** город считается достроенным, если в нём как минимум 7 кварталов (в партии на 4–8 игроков) или как минимум 8 кварталов (в партии на 2–3 игроков).

**Казна:** у каждого игрока собственная казна, из которой он оплачивает строительство кварталов и другие эффекты. Если вы положили золотой на карту квартала (например, по свойству скульптора), этот золотой не считается находящимся в казне.

**Оплатить:** когда игрок должен оплатить стоимость, он берёт золото из своей казны и перекладывает его в банк.

**Разрушить:** если квартал разрушен, положите его карту под низ колоды кварталов.

**Ресурс:** ресурсами являются карты и золото. У игрока есть несколько способов получить ресурсы: например, сбор ресурсов в начале хода или применение свойства персонажа, дающее дополнительные ресурсы за разные виды кварталов в городе.

**Сбросить:** на шаге выбора несколько карт персонажей должны быть сброшены (как в открытую, так и взакрытую), в зависимости от числа участников партии. В текущем раунде сброшенные карты персонажей не находятся в игре.