

Игра Бруно Файдutti

ЦИТАДЕЛИ

КЛАССИКА

Игра о средневековых городах,
благородстве и интригах



ПРАВИЛА ИГРЫ

ОБ ИГРЕ

В «Цитаделях» игроки соревнуются за право называться главным строителем королевства. Для этого нужно впечатлить монарха своими незаурядными навыками.

В каждом раунде каждый игрок выбирает одного персонажа, который даёт ему особое свойство. Игроки застраивают свои города, разыгрывая с руки 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 классическое издание «Цитаделей», каким оно было в 2000 году. Изначальные 8 персонажей, карта короны, картонные жетоны золота и лишь несколько небольших обновлений в тексте карт и правил.

СОСТАВ ИГРЫ

68 карт кварталов
8 карт персонажей
7 карт-памяток
36 жетонов золота
1 карта короны
Правила игры



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом партии сделайте следующее:

1. Перемешайте карты кварталов и сдайте каждому игроку на руку 4 карты в закрытую. Это начальные карты игроков.
2. Оставшиеся карты кварталов положите в центре стола в закрытую. Это колода кварталов. Рядом сложите жетоны золота. Это банк.
3. Каждый игрок получает 2 золотых из банка.
4. Старший игрок получает корону.

Пример р скл д для 4 игроков

Игровая зона
владельца короны



Колода
персонажей



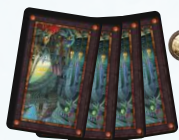
Стартовые
жетоны
золота



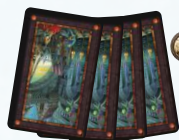
Карта короны



Стартовые
карты



Колода
кварталов



Банк



Ниже описаны базовые правила игры, которые подходят для компаний от четырёх до семи участников. Специальные правила для двоих и троих игроков вы найдёте на странице 10.

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: например, один крадёт золото, другой уничтожает кварталы. 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.

III г первый: Выбор

Владелец короны перемешивает колоду из восьми персонажей, берёт из неё несколько случайных карт и кладёт их **в открытую** на середину стола. Сколько карт открывать, зависит от числа игроков (см. ниже). Эти карты не участвуют в текущем раунде. Затем он вытягивает из колоды случайную карту и не глядя кладёт её на середину стола **в зкрытую**. Эта карта тоже не участвует в раунде.

Особое правило: если таким образом был открыт король, немедленно вытяните ему на замену случайную карту из колоды персонажей, а короля замешайте обратно в колоду.

ШАГ ВЫБОРА

Число игроков Число открытых карт Число закрытых карт

4	2	1
5	1	1
6	0	1
7	0	1*

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 кладёт «лишнюю» карту на стол в закрытую.

* **Особое пр вило при игре всемером:** выбирая персонажа, седьмой игрок получает одну карту от шестого, а вторую забирает со стола — ту, которая была выложена в начале раунда в закрытую. Сделав выбор, он кладёт «лишнюю» карту на стол в закрытую.

III г второй: Ходы игроков

Текущий владелец короны начинает вызывать персонажей в порядке возрастания ранга: сначала ассасина (1-й ранг), затем вора (2-й ранг) и т. д. Если никто не откликнулся, нужно вызвать следующего по рангу персонажа.

Тот игрок, чей персонаж вызван, выкладывает карту персонажа перед собой в открытую и делает ход. После этого владелец короны вызывает следующего по рангу. Если персонаж убит, его хозяин пропускает ход.

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

Собрав ресурсы, игрок **может** пристроить к своему городу 1 квартал — выложить карту с руки на стол. Для этого внесите в банк стоимость квартала. Если не хотите или не можете строить — ваш ход завершён.

Возведение квартала стоит столько, сколько золотых указано в левой части карты. Нельзя построить больше одного квартала за ход.

В городе не может быть двух одинаковых кварталов: нельзя возвести второй замок, второй рынок и т. п. Когда все персонажи были вызваны и ход последнего игрока завершён, верните всех персонажей в колоду. Начните новый раунд с шага выбора.



Ранг
ассасина



Стоимость
порта

Пример ход

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, общил, что будет воровать у кондотьера. Сейчас роль кондотьера раскрыта, и Вадим забирает у Алисы 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 уничтожить его рынок. Карта рынка уходит под низ колоды в закрытую.



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 их 3.



5. Заплатив 3 золотых, она строит марсово поле: помещает этот квартал в своём городе 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.



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

Открыт я информ ция

Число жетонов золота и карт на руке игрока — это открытая информация. Число жетонов золота 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.

Особые свойств персон ж

У каждого персонажа есть особое свойство, которое игрок **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 за кварталы определённого вида, размещённые в городе. Чтобы игроки об этом не забыли, цвет круга, в который вписан ранг такого персонажа, соответствует определённому виду квартала. Свойства кратко указаны на картах и детально разобраны в специальном разделе в конце правил. Изучите свойства персонажей, прежде чем начинать игру.

Кв рт лы

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

14 карт с лиловым кругом — 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» или «не может», такие свойства применять необязательно.

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 бонусных очка;
- если игрок первым достроил город, он получает 4 бонусных очка;
- если игрок успел достроить город (но не первым), он получает 2 бонусных очка;
- карты бонусных кварталов приносят игрокам очки согласно тексту на них.

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

Пример фин льного подсчёт очков

4 + 1 + 2 + 3 + 5 + 4 + 2...



Город Кирилл

...+ 4 ...

Первым достроил город

...+ 3 = 28

1 квартал каждого вида (квартал призраков считается воинским)

3 + 2 + 3 + 2 + 3 + 6 + 6...



Город Алисы

...+ 2 ...

Достроила город, но не первой

...+ 2 = 29

Дополнительные очки за врата дракона

Алиса победила!

ИГРА ВДВОЁМ И ВТРОЁМ

Если за столом двое или трое, каждый участник берёт **2 персон - жей** и делает 2 хода в раунд — по одному за каждого. В остальном игра идёт как обычно. 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 сбросить квартал, вытянутый 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 завершается в конце того хода, когда будет построен **восьмой кв рт л**.

Подготовка колоды и разбор персонажей проходят немного иначе, чем обычно.

Игр вдвоём

1. Владелец короны (игрок А) перемешивает колоду персонажей, тянет случайную карту и кладёт её на середину стола в закрытую. Затем втайне выбирает себе персонажа, а оставшиеся карты отдаёт сопернику — игроку Б.
2. Игрок Б сначала берёт одну карту себе, затем выбирает другую карту и кладёт её на середину стола в закрытую. Четыре карты возвращаются игроку А.
3. Игрок А подбирает то же самое и возвращает две карты игроку Б.
4. Игрок Б забирает себе одну из оставшихся карт, а вторую кладёт на середину стола в закрытую.

Игр втроём

Владелец короны перемешивает колоду персонажей, кладёт случайную карту в закрытую на середину стола, выбирает себе персонажа и передаёт оставшиеся карты соседу слева. Тот выбирает персонажа себе, передаёт карты дальше и т. д.

В итоге у всех игроков должно оказаться по **2 персон ж**. Последний участник выбирает одну из двух карт, а «лишнюю» кладёт в закрытую на середину стола.

КЛАССИЧЕСКИЙ ВАРИАНТ

В партии на 4–7 участников игроки могут договориться перед началом партии играть до конца того хода, в котором будет построен восьмой квартал, а не седьмой.

ПЕРСОНАЖИ

У каждого персонажа «Цитаделей» есть уникальные свойства. Один раз в ход вы можете применить свойство своего текущего персонажа (свойство обязательно, только если в тексте указано: «должен» или «не может»). Вы вправе использовать свойство **в любой момент своего ход**, если в описании не сказано иного. Это относится и к получению ресурсов за кварталы. Например, если вы епископ, вы можете сначала получить золото, а потом использовать его для постройки квартала, а можете наоборот, сначала построить церковный квартал, а уже потом получить золото в том числе и за него.

1

АССАСИН



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

2

ВОР



Можете назвать другого персонажа, которого хотите обворовать. Когда его вызывают, заберите у его владельца всё золото. Воровать у ассасина или у жертвы ассасина нельзя.

3

ЧАРОДЕЙ



В любой момент хода можете выполнить одно из двух действий:

- обменять все свои карты с руки (не в городе) на карты с руки другого игрока; вы вправе произвести такой обмен, даже если карт у вас 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.

4

КОРОЛЬ



Получите один золотой за каждый дворянский (жёлтый) квартал в вашем городе. В свой ход вы должны взять корону. С этого момента вы вызываете персонажей, а в следующем раунде первым будете выбирать персонажа. Если короля никто не выбрал, корона остаётся у предыдущего владельца. Если король выбран, но убит, его владелец пропускает ход, как и всякий другой персонаж, но в конце раунда получает или сохраняет корону как наследник престола.

5

ЕПИСКОП



Получите один золотой за каждый церковный (синий) квартал в вашем городе. В этом раунде кондотьер не может разрушить ваши кварталы. Но если вы убиты, то **может**.

6

КУПЕЦ



Получите один золотой за каждый торговый (зелёный) квартал в вашем городе. Вы получаете один дополнительный золотой. Это свойство действует независимо от того, какие ресурсы вы собрали в этом ходу.

7

ЗОДЧИЙ



Вы получаете две дополнительные карты. Это свойство действует независимо от того, какие ресурсы вы собрали в этом ходу. В свой ход можете построить три квартала или меньше.

8

КОНДОТЬЕР



Получите один золотой за каждый воинский (красный) квартал в вашем городе. Вы можете разрушить один квартал в любом городе (в том числе в своём) по вашему выбору, заплатив на один золотой меньше стоимости квартала. Квартал ценой в 1 золотой вы сносите бесплатно, на разрушение квартала ценой в 2 золотых уйдёт 1 монета, квартал ценой в 5 золотых потребует 4 монеты и т. п. Вы не можете сносить кварталы в достроенном городе. Уничтоженные кварталы сбрасываются в закрытую под низ колоды кварталов.



Видеопр вил
игры

<http://bit.ly/2msLOIA>

ПОРЯДОК ВЫЗОВА ПЕРСОНАЖЕЙ

1

АССАСИН



5

ЕПИСКОП



2

ВОР



6

КУПЕЦ



3

ЧАРОДЕЙ



7

ЗОДЧИЙ



4

КОРОЛЬ



8

КОНДОТЬЕР



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Бруно Файдутти

Иллюстраторы и персонажи:
Жан-Луи Мурье

Иллюстраторы и карты:

Жюльен Дельваль, Дидье Граффе,
Бьярне Хансен, Флоранс Маньин

Дизайнер: Флоранс Маньин

Дизайнер: Сирил Дожан, Брайан Шомбург

Ведущий дизайнер Z-Man:

Сэмюэл Шимота

Продюсер и издатель: Стивен Кимболл

© 2022 Z-Man Games. Citadels, Z-Man Games, and the Z-Man logo are TMs of Z-Man Games.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента:
Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпуск ющий редактор:

Анастасия Егорова

Переводчик: Алексей Перерва

Старший дизайнер-верстальщик:

Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик:

Дарья Великсар, Вероника Пак

Директор по развитию бизнеса:

Сергей Тягунов

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

Z-MAN[™]
games

1995 County Rd B2 West, Roseville, MN
55113 USA, (651) 639 - 1905,
info@ZManGames.com

HOBBY
WORLD
Играть интересно

© 2022 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.
Версия правил 1.0
hobbyworld.ru