

Игра Бруно Файдутти

# ЦИТАДЕЛИ



ПРАВИЛА

# ЦИТАДЕЛИ

## ВВЕДЕНИЕ

«Цитадели» — настольная игра, каждый участник которой берёт на себя заботу о развитии целого города. Состязание градостроителей завершается, когда в любом городе появится восьмой квартал, после чего победитель определяется по набранному очкам.

Правда, нелегко создать такой город, чтобы соседям стало завидно. Добиться успеха можно только при поддержке вельмож, купцов и прочих влиятельных персон королевства.

## СОСТАВ ИГРЫ

- 80 карт кварталов
- 18 карт персонажей
- 8 карт-памяток
- 30 фишек золота
- Деревянная корона
- Правила игры

### Карты кварталов

Это карты районов и зданий, которые нужны каждому средневековому городу. Постройка квартала требует денег. Слева на карте в ряд

нарисованы золотые монеты — это цена квартала.



Так, Таверна обойдётся в 1 золотой, Рынок строится за 2 монеты, а за Госпиталь придётся выложить целых 6 золотых.

Тип квартала зависит от цвета печати в нижнем левом углу:

Цвет	Тип
Жёлтый	Дворянский (доход Королю)
Синий	Церковный (доход Епископу)
Зелёный	Торговый (доход Купцу)
Красный	Воинский (доход Кондотьеру)
Лиловый	Особый (особые льготы, указанные на самой карте)

14 карт с лиловой печатью и белой звездой — бонусные кварталы. Если вы играете впервые, не используйте их. Позже мы расскажем, как их применять.

### Карты персонажей

Это влиятельные лица государства, в котором вы строите города; к их помощи игроки прибегают в течение каждого раунда. В «Цитаделях» 8 базовых и 10 бонусных персонажей. Карты последних отмечены белыми звёздами, и их мы также не рекомендуем использовать в вашей первой партии.



У каждого персонажа есть ранг от 1 до 9. Ранг обозначен в верхнем левом углу карты.



### Памятка

В начале партии каждому участнику выдаётся памятка с кратким описанием доступных действий и подсчёта очков.

### Фишки золота

Это золотые монеты, нужные для строительства кварталов. Перед игрой сложите их посреди стола — в банк.

### Корона

Владелец короны первым в раунде выбирает персонажа. Чтобы получить эту фишку, игроку надо взять карту Короля.



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед партией сделайте следующее:

1. Отложите в коробку бонусные кварталы и персонажей (карты с белыми звёздами) — они не пригодятся вам в первой игре.
2. Оставшиеся карты разделите по рубашкам на колоды персонажей и зданий, перетасуйте их.
3. Сдайте каждому игроку по 4 карты кварталов.
4. Дайте каждому игроку по 2 золотых из банка.
5. Старший игрок получает корону.

## ИГРА

Ниже описаны базовые правила игры, которые подходят для компаний от четырёх до шести человек. Специальные правила для двоих, троих и семерых игроков вы найдёте на страницах 4—5.

Игра состоит из раундов, в каждом по четыре шага.

### Шаг первый: Убрать лишних

Вытяните случайную карту из колоды персонажей и не глядя положите её на середину стола лицом вниз. Эта карта не участвует в текущем раунде.

Затем вытяните из колоды персонажей несколько карт и положите их лицом вверх на стол рядом с уже отложенной картой. Сколько карт открывать, зависит от числа игроков (см. ниже). Эти карты тоже не участвуют 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.

### СКОЛЬКО КАРТ ОТКРЫВАТЬ В ПАРТИИ НА 4—7 ИГРОКОВ

Число игроков	Число открытых карт
4	2
5	1
6—7	0



### Шаг второй:

#### Разобрать лучших

Владелец короны берёт колоду персонажей, просматривает карты 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. Выбор карт продолжается таким образом, пока каждый из игроков не получит по персонажу. Одна карта при этом останется без хозяина. Выбрав себе персонажа, последний игрок кладёт эту «лишнюю» карту на стол лицом вниз.

### Шаг третий: Ходы игроков

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 назвать следующего по рангу персонажа.

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

### Ход игрока

Во время своего хода сначала выполните действие, а потом можете построить квартал.

#### 1) Действие

Выберите что-то одно:

- возьмите два золотых из банка, либо
- возьмите две карты из колоды кварталов, посмотрите их и одну заберите на руку, а другую положите под колоду.

## 2) Постройка квартала

Теперь можете пристроить один квартал к вашему городу — 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 нарисовано в левой части его карты.

В городе не может быть двух одинаковых кварталов: нельзя возвести второй Замок, второй Рынок и т. п.



## Особые свойства персонажа

У каждого персонажа есть особое свойство, которое можно применить один раз в ход. Эти свойства кратко указаны на картах и детально разобраны в специальном разделе в конце правил. Изучите свойства персонажей, прежде чем начинать игру.

## Шаг четвертый: Конец раунда

Когда все персонажи были вызваны и ход последнего игрока завершён, все карты персонажей возвращаются в колоду. Колода перетасовывается, и начинается новый раунд.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Если кто-то из участников построил в своём городе восьмой квартал, текущий раунд доигрывается до конца, и только тогда партия завершается. 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 цветов, он получает 3 бонусных очка;
- если игрок первым построил восьмой квартал, ему причитается 4 бонусных очка;
- если игрок успел возвести восьмой квартал до конца раунда (но не стал первым сделавшим это), он получает 2 бонусных очка.

Победителем становится игрок, набравший больше очков. Если несколько игроков соперничают за первое место по очкам, побеждает тот из них, у кого больше очков за кварталы (без учёта бонусных). Если и по этому параметру ничья, отдайте победу тому из них, у кого осталось больше золотых.

## ДРУГИЕ ПРАВИЛА

### Игра вдвоём и втроём

Если за столом двое или трое, каждый участник берёт 2 персонажа 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. Можно, например, заработать золото своим первым персонажем и потом потратить его на постройку кварталов в ход второго персонажа.

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

### Игра на двоих

**1.** Игрок с короной (игрок А) перетасовывает колоду персонажей, тянет случайную карту и кладёт её на середину стола лицом вниз. 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 продельвывает то же самое и возвращает две карты игроку Б.

4. Игрок Б забирает себе одну из оставшихся карт, а вторую кладёт на середину стола лицом вниз.

### **Игра на троих**

Игрок с короной перетасовывает колоду персонажей, кладёт случайную карту лицом вниз 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 персонажа. Последний участник выбирает одну из двух карт, а «лишнюю» кладёт лицом вниз на середину стола.

### **Игра всемером**

Игра на семерых отличается от обычной только в одном. Выбирая персонажа, седьмой игрок одну карту получает от шестого, а вторую забирает со стола — ту, которая была выложена в начале раунда лицом вниз. «Лишнюю» карту он кладёт на стол в закрытую.

## **БОНУСНЫЕ КАРТЫ**

В «Цитаделях» 10 бонусных персонажей и 14 бонусных лиловых кварталов (все эти карты отмечены белыми звёздами). Их использование сделает игру более интересной и менее предсказуемой. Мы рекомендуем добавлять бонусные карты только после того, как вы освоите игру по базовым правилам, и только с одобрения всех участников партии.

### **Бонусные персонажи**

Вы можете заменить одного-двух персонажей в колоде бонусными картами того же ранга. Например, вместо Купца положите в колоду Алхимика.

Играя компанией от четырёх до семи человек, вы можете использовать одного из персонажей 9-го ранга. В таком случае

открывайте в начале раунда столько карт, сколько указано в таблице ниже.

### **СКОЛЬКО КАРТ ОТКРЫВАТЬ В ПАРТИИ НА 4—7 ИГРОКОВ С УЧАСТИЕМ ПЕРСОНАЖА 9-ГО РАНГА**

<b>Число игроков</b>	<b>Число открытых карт</b>
4	3
5	2
6	1
7	0

С персонажем 9-го ранга можно сесть за «Цитадели» и восьмером. В таком случае при разборе персонажей восьмой игрок одну карту получит от седьмого, а вторую возьмёт со стола (как в игре на семерых).

### **Бонусные карты кварталов**

Перед началом игры можете добавить в колоду кварталов два-три бонусных (лиловых). Можете положить и больше трёх, но тогда за каждый бонусный квартал уберите из колоды один обычный.

### **Укороченная игра**

Если все согласны, партию можно сократить и играть до семи кварталов вместо восьми. В таком случае все города с семью кварталами будут защищены от Кондотьера и Дипломата, а бонусные очки будут присуждаться за города из семи кварталов, а не восьми.

## ПЕРСОНАЖИ

У каждого персонажа «Цитаделей» есть уникальные свойства. Один раз за ход вы можете (но не обязаны) применить свойство своего текущего персонажа. Вы вправе использовать свойство в любой момент своего хода, если в описании не сказано иного.

**Обратите внимание:** Король, Император, Епископ, Аббат, Купец, Дипломат и Кондотьер получают доход от определённых кварталов в вашем городе. Применить такое свойство можно в любой момент хода. Вы вправе взять золото либо в начале хода и потом построить на полученные деньги новый квартал, либо после того, как построили новый квартал нужного типа, чтобы получить доход и за него. Разумеется, вы не можете сделать за один ход и то, и другое.



### 1) Ассасин

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



### 2) Вор

Назовите 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 сделать 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. Когда вызывают Короля, тут же возьмите 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.



## БОНУСНЫЕ ПЕРСОНАЖИ



### 5) Епископ

Получите один золотой за каждый церковный (синий) квартал в вашем городе. Кондотьер не может разрушать ваши кварталы.



### 6) Купец

Получите один золотой за каждый торговый (зелёный) квартал в вашем городе. После действия получите ещё один золотой.



### 7) Зодчий

После действия возьмите на руку ещё две карты кварталов из колоды. В свой ход можете построить до трёх кварталов.



### 8) Кондотьер

Получите один золотой за каждый воинский (красный) квартал в вашем городе. В конце хода можете разрушить один квартал по своему выбору, заплатив на один золотой меньше цены квартала. Квартал ценой в 1 золотой вы сноситё бесплатно, на разрушение квартала ценой в 2 золотых уйдёт 1 монета, квартал ценой в 5 золотых потребует 4 монеты и т. п. Можете сносить кварталы любого города (даже своего), если только в нём ещё не построен восьмой квартал (седьмой в укороченной игре).

**Автор игры:** Бруно Файдутти. **Иллюстрации:** Жюльен Дельваль, Флоранс Маньин, Жан-Луи Мурье, Йеспер Эйсинг, Бьярне Хансен. **Дизайн:** Сирилл Дожан, Брайан Шомбург, Скотт Найсли, Кристиан Т. Петерсен. **Редактура и правила:** Даррелл Харди, Кристиан Т. Петерсен.

**Русское издание:** Михаил Акулов, Илья Карпинский, Андрей Морозов, Елена Авраменко, Алексей Перерва, Вера Серпова, Петр Тюленев, Владимир Сергеев.

**Citadels and Citadels: Dark City Expansion** are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc.

© 2005—2012 Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission from the publisher.

© 2012 ООО «Мир Хобби», русское издание. Осуществляется по лицензии.



### 1) Ведьма

После действия назовите персонажа, которого хотите заколдовать, и сразу завершите ход. Когда вызовут заколдованного персонажа, его владелец открывает карту и выполняет действие, после этого ход за него продолжаете вы, как если бы выбрали этого персонажа. Вы вправе воспользоваться его особым свойством и построить квартал (в своём городе, со своей руки и за свои золотые). Если заколдован Король, его владелец всё же получает корону. Если заколдованного персонажа никто не выбрал, вы потратили ход зря. Вор не может обворовать Ведьму или заколдованного персонажа.



### 2) Сборщик подати

После того как другой игрок возвёл в своём городе квартал или несколько кварталов, в конце своего хода он даёт вам один золотой (если у него осталось золото). Если Ассасин построил квартал в этом раунде, он даёт вам золотой, как только вы открываете карту Сборщика подати.



### 3) Волшебник

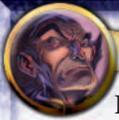
Можете изучить карты на руке другого игрока, выбрать одну из них и либо забрать себе на руку, либо сразу построить в своём городе, заплатив её стоимость. Это не считается обычным строительством, и этим ходом вы можете построить ещё один квартал. Кроме того, на этом ходу вы можете строить кварталы, которые уже есть в вашем городе.



#### 4) Император

Получите один золотой за каждый дворянский (жёлтый) квартал в вашем городе. При вызове Императора заберите корону у её владельца и отдайте другому игроку — но не себе! Игрок, получивший корону, даёт вам карту квартала с руки или один золотой (по своему выбору). Если у игрока нет ни золота, ни карт, он не даёт ничего.

*Император, как и Король, не должен оказаться среди карт, открытых в начале раунда.*



#### 5) Аббат

Получите один золотой за каждый церковный (синий) квартал в вашем городе. Игрок, у которого больше всего золота, даёт вам одну монету. Если у нескольких игроков одинаковое количество золотых или вы богаче всех остальных, никто не даёт вам золота.



#### 6) Алхимик

В конце хода получите назад всё золото, потраченное на постройку кварталов в этом ходу. Монеты, потраченные на другие цели (например, плата Сборщику подати), не возвращаются. Вы не можете потратить больше золота, чем у вас есть.



#### 7) Навигатор

После действия можете либо взять ещё 4 монеты, либо вытянуть ещё 4 карты. На этом ходу вы не имеете права строить кварталы.



#### 8) Дипломат

Получите один золотой за каждый воинский (красный) квартал в вашем городе. В конце хода можете обменять один квартал вашего города на квартал из чужого города. Если получаете более дорогой квартал, заплатите его прежнему хозяину разницу золотом. Нельзя брать Форт, а также кварталы из города Епископа и из городов с семью кварталами (семью в укороченной игре).

*Если Дипломат в игре, уберите из колоды кварталов Кладбище, так как его не будут использовать.*



#### 9) Художник

Можете «украсить» один или два квартала вашего города, прожив на них по золотому. Цена такого квартала (и стоимость его разрушения или обмена) возрастает на 1. Возрастает и число очков, которые вы получите за украшенный квартал в конце игры. На каждом квартале может быть только один золотой.



#### 9) Королева

Получите 3 золотых, если сидите рядом с Королём или Императором. Если он убит, но сидел по соседству, вы получите 3 монеты, когда убийство раскроется (то есть, в конце раунда).

*Не вводите Королеву в игру, в которой меньше пяти участников.*

Бруно Файдутти выражает благодарность всем, кто помогал тестировать игру, а именно: Nadine Bernard, Maud Bissonnet, Scarlett Bocchi, Frank Branham, David Calvo, Brent & Maryann Carter, Fabienne Cazalis, Pitt Crandlemire, Isabelle Duvaux, Thierry Fau, Philippe Keyaerts, David Kuznik, Serge Laget, Myriam Lemaire, Pierre Lemoigne, Tristan Lhomme, Herve Marly, Bernard Mendiburu, Helene Michaux, Steffan O'Sullivan, Philippe des Pallieres, JeanLMarc Pauty, Pierre Rosenthal, Fred Savart, Mik Svellov и Irene Villa (упомянуты только те игроки, кто внёс наибольший вклад в общее дело, и самые симпатичные девушки). Спасибо всем посетителям Пятой Ludopathic Gathering и Десятой Gathering of Friends Алана Муна. Спасибо Marcel-Andre Casasola-Merkle, так как одна из ключевых механик «Цитаделей» напрямую взята из игры Verraeter. Спасибо Ron Magin, Bernd Brunnhofer, Dirk Geilenkeuser и Volker Weitzel. Спасибо всем участникам состязания персонажей Ohne Furcht und Adel, проведенного Hans im Glueck, и особенно Ben Baldanza, Peter Kusters, Gary Wong, Andrea Navratil, Christoph Heinzl, Stefanie Kethers, Alexander Klein, Jonathan Degann, Holger Traczynski и Holger Baumgartner, чьи идеи помогли создать новых героев. Спасибо Кристиану Петерсену из Fantasy Flight Games за терпеливую работу над англоязычной версией. И самые горячие благодарности Cyrille Daujean, чья помощь в разработке, тестировании и поддержке этой игры бесценна.