

ЦИТАДЕЛИ™

БРУНО ФАЙДУТИ



Z-MAN^(R)
games



FANTASMAGORIA
GAMES

ЦИТАДЕЛИ™

БРУНО ФАЙДУТИ

ВЪВЕДЕНИЕ

В *Цитадели* играчите се съревновават за това кой ще създаде най-внушителния средновековен град и ще се превърне в следващия майстор-строител на кралството. За целта трябва да се сдобиегте със злато, прибегвайки до услугите на разнообразен набор от персонажи.

В началото на рунда всеки играч избира персонаж, който му предоставя специално умение за този ход. Всеки играч строи в своя град, като играе карти със сгради от ръката си, които в края на играта му носят точки, равни на цената им.

Играта приключва в края на рунда, в който играч има седем сгради в града си. Играчът с най-много точки ще стане следващият майстор-строител на кралството!

КРАТКА ИСТОРИЯ НА ЦИТАДЕЛИ

Цитадели е издадена първоначално още през 2000-та година и се счита за една от най-харесваните картови игри в днешно време. Успехът ѝ довежда до появата на разширение няколко години по-късно и до разпространението на играта на 25 езика в най-различни форми и размери за последните почти две десетилетия.

Това издание на играта включва персонажи и **уникални** сгради от базовата игра и разширението, както и набор от 9 персонажи и 12 **уникални** сгради, които са съвсем нови и предоставят още повече игрови възможности от когато и да е било.

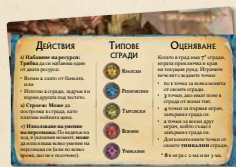
ИГРОВИ МАТЕРИАЛ



27 КАРТИ С ПЕРСОНАЖИ



27 ЧИПА С ПЕРСОНАЖИ



6 РЕФЕРЕНТНИ КАРТИ



1 ПЛАСТМАСОВА КОРОНА



30 ПЛАСТМАСОВИ ЗЛАТНИ МОНЕТИ



3 МАРКЕРА ЗА ЗАПОВЕД



2 МАРКЕРА ЗА ЗАПЛАХА



11 КАРТИ С РЕЛИГИОЗНИ СГРАДИ



11 КАРТИ С ВОЕННИ СГРАДИ



12 КАРТИ С КРАЛСКИ СГРАДИ



20 КАРТИ С ТЪРГОВСКИ СГРАДИ



30 КАРТИ С УНИКАЛНИ СГРАДИ

ПОДРЕДБА (ИГРА ЗА 6-МА)



ВАШАТА ПЪРВА ИГРА

За първата си игра отделете картите от списъка долу и 54-те карти със сгради с тези символи в долния ляв ъгъл:



ПЕРСОНАЖИ	УНИКАЛНИ СГРАДИ	
1. Убиец	1. Драконови порти	9. Каменоломна
2. Крадец	2. Училище за магии	10. Фабрика
3. Илюзионист	3. Призрачна улица	11. Лаборатория
4. Крал	4. Съкровищница	12. Статуя
5. Епископ	5. Кладенец на желанията	13. Ковачница
6. Амбулант	6. Бърлога на крадци	14. Библиотека
7. Архитект	7. Бастион	
8. Пълководец	8. Хранилище за карти	

Останалите карти не се използват в първата игра.

Ако сте запознати с **Цитадели**, може да използвате предварително зададените варианти (стр. 8–9) или правилата за селекция на карти (стр. 7), за да сглобите своя комбинация от персонажи и **УНИКАЛНИ** сгради.

Бележка: При игра с 3 или 8 играчи се използват 9 персонажа (стр. 7).

ПОДГОТОВКА НА ВАШАТА ПЪРВА ИГРА

Тези стъпки се отнасят само за първата игра. Стъпките, които ще следвате в бъдещи игри, се намират в секция “Стандартна подготовка” на задната корица.

За да подготвите първата си игра, следвайте тези стъпки:

1. Вземете чиповете с персонажи, съответстващи на 8-те персонажа от списъка вляво, и ги поставете в центъра на масата подредени по ранг. Тези чипове отбелязват кои персонажи се използват в играта.
2. Вземете 14-те **УНИКАЛНИ** карти със сгради от списъка вляво и ги размесете с 54-те базови сгради. Раздайте 4 карти с лицето надолу на всеки играч. Тези карти са стартовите ръце на играчите.
3. Поставете останалите карти със сгради на купчина с лицето надолу в центъра на масата, оформяйки тестето със сгради; след това създайте банката като поставите всички златни монети в центъра на масата.
4. Всеки играч взема по 2 златни монети от банката. Тези монети принадлежат на играча и стоят в личния му запас докато не ги използва.
5. Най-възрастният играч взема короната и 8-те карти с персонажи от списъка вляво.

ХОД НА ИГРАТА

Следните правила важат за игра с 4 до 8 играчи. Промените в правилата при 2-ма и 3-ма са на стр. 7.

Цитадели се играе в поредица от рундове. Всеки рунд започва с фаза на подбор, през която играчите си предават картите с персонажи и избират по един персонаж за рунд. Всеки персонаж има специални умения, като да открадне златото на друг играч или да унищожи чужда сграда. След фазата на подбор следва фаза на действия, през която играчите си набавят ресурси и строят нови сгради в градовете си.

Играчът с короната, известен също като **КОРОНОВАН ИГРАЧ**, следи всяка стъпка да се извършва под ред и призовава всеки персонаж да изиграе хода си във фазата на действия.

ФАЗА НА ПОДБОР

Коронованият играч взима тестето с персонажи и го размесва. След това играчът изчиства на случаен принцип определен брой **открити** карти (с лицето нагоре) и една **закрита** (с лицето надолу). Броят на откритите изчистени карти зависи от броя на играчите (вижте таблицата долу). Изчистените карти не се използват в този рунд.

ФАЗА НА ПОДБОР С 8 ПЕРСОНАЖИ		
Играчи	Открити карти	Закрити карти
4	2	1
5	1	1
6	0	1
7	0	1*

Важно: Персонажът от 4-ти ранг (Крал, Император или Аристократ) не може да е сред откритите изчистени карти. Ако бъде изчистен с лицето нагоре, разкрийте друга карта на негово място и го размесете обратно в тестето с персонажи.

След това коронованият играч взима останалите карти с персонажи, поглежда ги и избира тайно една, която да задържи. После предава остатъка от персонажите на играча вляво, който също избира карта и предава тестето на следващия играч вляво и т.н. Това продължава, докато всеки играч е избрал по една карта с персонаж. След като последният играч е избрал персонаж, той изчиства последната неизбрана карта, закрита при другите изчистени карти.

* **Специално правило при 7 играчи:** След като шестият играч подаде последния персонаж на седмия играч, седмият играч взима също така и изчистената в началото на рунда закрита карта. Той избира един от двата персонажа и изчиства другия с лицето надолу.

ФАЗА НА ДЕЙСТВИЯ

За разлика от фазата на подбор, играчите не играят по часовниковата стрелка във фазата на действия. Те се редуват във възходящ ред според ранга на избрания от тях персонаж, изобразен в горния ляв ъгъл на картата. Коронованият играч призовава персонажите по номера във възходящ ред, като започва от „1“ (Убиец, Вещица или Магистрат). Ако играч държи призования персонаж, той го разкрива, като обръща картата с лицето нагоре и изиграва хода си.



РАНГ НА УБИЕЦА

По време на хода си играчът **трябва** да си набави ресурси. Той може или да вземе 2 злато от банката, или да тегли 2 карти със сгради от тестето, като запазва една, а другата изчиства закрита, поставяйки я под тестето.

След набавянето на ресурси той **може** да построи една сграда в града си, като изиграе карта от ръката си с лицето нагоре пред себе си и заплати злато на банката, равно на цената ѝ за строеж. Играчът има лимит за строеж от **една** сграда на ход. Освен това играчът не може да строи идентична (със същото име) сграда на вече построените в града си.



ЦЕНА ЗА СТРОЕЖ НА ДОКОВЕ

След хода на играча, разкрил призования персонаж, или ако никой не е разкрил този персонаж, коронованият играч призовава следващия персонаж във възходящ ред и така докато всички персонажи са призовани. След това започва нов рунд с фаза на подбор.

УМЕНИЯ НА ПЕРСОНАЖИТЕ

Може да използвате уменията на персонажа си само по веднъж на ход в определен момент. Ако не е посочен такъв, може да използвате уменията по всяко време на хода си. Някои персонажи имат умения, които ви дават ресурси при наличието на сгради от даден тип в градовете ви. Чрез тези умения получавате злато или карти, както е уточнено в уменията на всеки персонаж. За бърз ориентир, кристалът, в който е отбелязан рангът на персонажа, съответства по цвят на дадения тип сграда.

Уменията на персонажите са подробно обяснени на стр. 10–13. Тези умения са сърцето на играта, така че се запознайте добре с тях преди да започнете.

СГРАДИ

Има пет типа сгради, които са означени с цветовете и иконите показани долу. Типовете сгради са свързани с уменията на някои персонажи и някои ефекти, които се оценяват в края на играта.



Кралски



Религиозни



Търговски



Военни



Уникални

Всяка **уникална** сграда има ефект, описан на картата. Ефектите са доста разнообразни, например получавате повече ресурси от даден вид или допълнителни точки в края на играта. Ефектите не са задължителни, освен ако не пише **“трябва”** или **“не може”**.

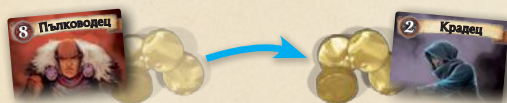
ТЕКСТ С ПРАВИЛА ПО КАРТИТЕ

В **Цитадели** текстът с правила по картите е кратко резюме на техните ефекти. За пълното им описание погледнете секции “Описание на персонажите” на стр. 10–13 и “Пояснения за сградите” на стр. 14. Ако тълкуването на текста на картите си противоречи с това от стр. 10–14, вземете предвид текста в книжката с правила.

ПРИМЕРЕН ХОД

Мишо точно е завършил хода си като Архитект. Следващият призован персонаж е Пълководецът, който Стела е избрала през фазата на подбор, така че тя обръща картата си с персонаж и започва хода си.

1. По-рано в този рунд Дани е била Крадецът и е избрала да ограби Пълководеца. Сега, при разкриването на Пълководеца, Дани взема всичкото злато от запаса на Стела.



2. След това Стела си набавя ресурси. За да се опита да възстанови част от откраднатите монети, тя избира да получи две злато от банката.



3. Мишо изглежда, че държи водачеството, затова Стела решава да плати 1 злато, за да разруши неговия Пазар, който той трябва да изчисти с лицето надолу под тестето със сгради.



4. Стела решава да получи злато за **ВОЕННИТЕ** си сгради. Тя има Затвор и Училище за магии, което може да се брои като **ВОЕННА** сграда, така че Стела получава още 2 злато от банката. Сега тя има 3 злато в запаса си.



5. Стела плаща 3 злато, за да построи Казарми, като поставя картата при другите в града си. Тя вече е използвала уменията си, за да получи злато, така че този ход не получава злато за Казармите. След като е използвала уменията си и е построила сграда, ходът ѝ приключва.



Пълководецът е последният призован персонаж, така че рундът приключва. Коронованият играч събира всички карти с персонажи, за да ги размеси и приготви за фазата на подбор в следващия рунд.

ПУБЛИЧНА ИНФОРМАЦИЯ

Количеството злато в запаса на играчите и броят карти в ръката са публична информация. Златото е неограничено. Ако монетите в банката свършат, може да използвате заместители, например стотинки. Също така няма лимит на картите в ръка.

КРАЙ НА ИГРАТА

Когато в един град се построи 7-ма сграда, той се счита за завършен; играта приключва в края на текущия рунд. В някои ситуации е възможно в градовете да има повече от 7 сгради.

В края на играта печелите точки както следва:

- Получавате точки, равни на цената за строеж на всяка ваша сграда.
- Ако вашият град има поне една сграда от всеки тип, получавате 3 точки.
- Първият, завършил града си, получава 4 точки.
- Всеки друг, завършил града си, получава 2 точки.
- Получавате допълнителни точки от **УНИКАЛНИТЕ** си сгради, ако е указано, че носят такива.

Играчите сравняват сбора от точките си и играчът с най-много точки печели. При равенство печели играчът, който е разкрил персонаж с **по-висок ранг** през последния рунд.

ФОРМА НА КРИСТАЛА

Формата на кристала, указващ типа на сградите, обозначава версията на играта, в която картата за първи път се появява и няма игрови ефект. За повече детайли вижте "Бележки на автора", стр. 15.



ЦИТАДЕЛИ
Класическа игра



РАЗШИРЕНИЕ
Тъмният град



НОВА В ТОВА
ИЗДАНИЕ



ПРИМЕРНО ФИНАЛНО ОЦЕНЯВАНЕ

Градът на Мишо



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

По 1 сграда от всеки тип (Призрачна улица се брои за **ВОЕННА** сграда)

За първия завършен град

Градът на Стела



$$3 + 2 + 3 + 3 + 2 + 6 + 6 + 2 + 2 = 29 \text{ — Стела печели!}$$

Допълнителни точки от Драконови порти

Завършен град, но не първият

ВАРИАНТ С 2–3 ИГРАЧИ

При игра с 2-ма или 3-ма играчи всеки играе с по **два персонажа**. Играта протича нормално, с изключение на това, че всеки играч има по два хода всеки рунд (по един ход за всеки персонаж). Всеки играч има само един запас от злато и един град, но уменията на персонажите се ползват само на техния собствен ход. Например играч с Архитект и Пълководец може да запази сграда, изтеглена в хода на Архитекта, и да я построи в хода на Пълководеца. Но уменията на Архитекта да строи повече от една сграда на ход не може да се приложи в хода на Пълководеца.

ПРОМЕНИ В ПРАВИЛАТА ПРИ 2-МА

ПОДГОТОВКА

Тестето с персонажи включва персонажи с ранг от 1 до 8 (Не може да използвате Император в игра за 2-ма).

ФАЗА НА ПОДБОР

Коронованият играч събира тестето с персонажите, размесва го и изчиства на случаен принцип една карта **закрита** в центъра на масата. След това взима останалите 7 карти и тайно избира една, която да задържи, а другите 6 предава на опонента си.

При последващите селекции на персонажи всеки играч избира две карти: едната задържа, другата изчиства **закрита** при другите изчистени карти, след това предава останалите на опонента си. Това продължава, докато свършат персонажите.

КРАЙ НА ИГРАТА

Веднага щом град има **8** сгради, той е завършен; играта приключва след края на текущия рунд.

ПРОМЕНИ В ПРАВИЛАТА ПРИ 3-МА

ПОДГОТОВКА

Тестето с персонажи включва персонажи с ранг от 1 до 9.

ФАЗА НА ПОДБОР

Коронованият играч събира тестето с персонажите, размесва го и изчиства на случаен принцип една карта **закрита** в центъра на масата. След това взима останалите 8 карти и тайно избира една, която да задържи, а другите 7 предава на играча вляво, който също избира карта и подава останалите 6 на третия играч, който също взема една.

Сега, след като всеки е избрал по една карта, третият играч изчиства на случаен принцип една от останалите 5 карти с **лицето надолу** до другите изчистени. След

това подава 4-те оставащи карти на коронования играч. Всеки избира в същия ред втори персонаж и последната карта се изчиства **закрита** до другите изчистени карти.

КРАЙ НА ИГРАТА

Веднага щом град има **8** сгради, той е завършен; играта приключва след края на текущия рунд.

ПРАВИЛА ЗА СЕЛЕКТИРАНЕ НА КАРТИ

Може да разнообразите играта, след като сте играли базовия вариант, като използвате различни персонажи и **уникални** сгради. Няколко предварително зададени варианта може да намерите на стр. 8–9; Също така може да изберете кои персонажи и **уникални** сгради да използвате, следвайки правилата за селектиране на карти, описани по-долу.

Преди да започнете игра, изберете набор от 8 персонажа, **по един от всеки ранг от 1 до 8**. Това са персонажите, които ще използвате в тази игра; върнете останалите в кутията на играта.

Също така изберете 14 **уникални** сгради с разнообразни цени за строеж. Подгответе тестето със сгради като размесите избраните **уникални** сгради с 54-те базови сгради. След това върнете неизползаните **уникални** сгради в кутията на играта.

За всички останали стъпки погледнете “Стандартна подготовка” на задната корица на книжката с правила.

ИЗПОЛЗВАНЕ НА 9 ПЕРСОНАЖА

В игри с 3 или 8 играчи **трябва** да се използва персонаж от 9-ти ранг. В игри с 4 до 7 играчи този персонаж се използва по избор. Не може да използвате Кралицата в игра с по-малко от 5-ма.

ФАЗА НА ПОДБОР С 9 ПЕРСОНАЖА

Играчи	Открити карти	Закрити карти
4	3	1
5	2	1
6	1	1
7	0	1
8	0	1*

* При игра с 8 играчи “специалното правило при 7 играчи” се прилага за осмия играч.

ПРЕДВАРИТЕЛНО ЗАДАДЕНИ ВАРИАНТИ

Има няколко начина да разнообразите вашата игра на *Цитадели*. Тук са предложени предварително зададени варианти, които отговарят на специфични стилове на игра. Персонажът от 9-ти ранг е в скоби, тъй като не е задължителен (освен при игра с 3 или 8 играчи).

АМБИЦИОЗНИ АРИСТОКРАТИ

Този вариант е фокусиран върху строежа или придобиването на сгради и дава възможност за строеж на няколко сгради наведнъж.

ПЕРСОНАЖИ

- | | |
|----------------|---|
| 1. Магистрат | ● |
| 2. Крадец | ● |
| 3. Магьосник | ◆ |
| 4. Аристократ | ● |
| 5. Епископ | ● |
| 6. Търговец | ● |
| 7. Архитект | ● |
| 8. Маршал | ● |
| (9. Кралица)** | ◆ |

УНИКАЛНИ СГРАДИ

- | | |
|-----------------------|---|
| 1. Капитол | ● |
| 2. Фабрика | ◆ |
| 3. Скеле | ● |
| 4. Велика стена | ● |
| 5. Призрачна улица | ● |
| 6. Бастион | ● |
| 7. Некропол | ● |
| 8. Парк | ◆ |
| 9. Бедняшка къща | ◆ |
| 10. Каменоломна | ◆ |
| 11. Училище за магии | ● |
| 12. Конюшни | ● |
| 13. Статуя | ● |
| 14. Бърлога на крадци | ● |

НАХОДЧИВИ АГЕНТИ

Този списък набляга на директната конфронтация, като подчертава някои от по-измамните и хлъзгави аспекти на играта.

ПЕРСОНАЖИ

- | | |
|---------------|---|
| 1. Вещица | ◆ |
| 2. Изнудвач | ● |
| 3. Илюзионист | ● |
| 4. Император* | ◆ |
| 5. Абат | ◆ |
| 6. Алхимик | ◆ |
| 7. Архитект | ● |
| 8. Пълководец | ◆ |
| (9. Бирник) | ● |

УНИКАЛНИ СГРАДИ

- | | |
|--------------------|---|
| 1. Оръжейна | ◆ |
| 2. Базилика | ● |
| 3. Драконови порти | ● |
| 4. Златна мина | ● |
| 5. Бастион | ● |
| 6. Монумент | ● |
| 7. Музей | ◆ |
| 8. Некропол | ● |
| 9. Парк | ◆ |
| 10. Бедняшка къща | ◆ |
| 11. Каменоломна | ◆ |
| 12. Таен трезор | ● |
| 13. Ковачница | ● |
| 14. Театър | ● |

ЗНАМЕНИТИ ЕМИСАРИ

Този вариант е по-малко агресивен, предоставя повече начини за защита и включва редица алтернативи за набавяне на ресурси.

ПЕРСОНАЖИ

- | | |
|---------------|---|
| 1. Вещица | ◆ |
| 2. Шпионин | ● |
| 3. Гадателка | ● |
| 4. Император* | ◆ |
| 5. Епископ | ● |
| 6. Амбулант | ● |
| 7. Учен | ● |
| 8. Дипломат | ◆ |
| (9. Скулптор) | ◆ |

УНИКАЛНИ СГРАДИ

- | | |
|-------------------------|---|
| 1. Фабрика | ◆ |
| 2. Скеле | ● |
| 3. Велика стена | ● |
| 4. Призрачна улица | ● |
| 5. Кула от слонова кост | ● |
| 6. Бастион | ● |
| 7. Библиотека | ● |
| 8. Музей | ◆ |
| 9. Обсерватория | ● |
| 10. Парк | ◆ |
| 11. Бедняшка къща | ◆ |
| 12. Каменоломна | ◆ |
| 13. Училище за магии | ● |
| 14. Ковачница | ● |

● = Класическа игра

◆ = Разширение Тъмният град

● = Нова в това издание

НЕПОЧТЕНИ САНОВНИЦИ

Този списък ви дава полезна доза блъфиране, както и много начини да надхитрите опонентите си и да отгатнете зловеците им намерения.

ПЕРСОНАЖИ

- | | |
|----------------|---|
| 1. Магистрат | ● |
| 2. Изнудвач | ● |
| 3. Магьосник | ◆ |
| 4. Крал | ● |
| 5. Абат | ◆ |
| 6. Алхимик | ◆ |
| 7. Навигатор | ◆ |
| 8. Маршал | ● |
| (9. Кралица)** | ◆ |

УНИКАЛНИ СГРАДИ

- | | |
|---------------------------|---|
| 1. Драконови порти | ● |
| 2. Фабрика | ◆ |
| 3. Скеле | ● |
| 4. Призрачна улица | ● |
| 5. Лаборатория | ● |
| 6. Некропол | ● |
| 7. Парк | ◆ |
| 8. Бедняшка къща | ◆ |
| 9. Таен трезор | ● |
| 10. Ковачница | ● |
| 11. Конюшни | ● |
| 12. Театър | ● |
| 13. Бърлога на крадци | ● |
| 14. Кладенец на желанията | ◆ |

УПОРИТИ ДЕЛЕГАТИ

Този лист предоставя различни възможности, с които максимално да се възползвате от синергията между героите и сградите.

ПЕРСОНАЖИ

- | | |
|---------------|---|
| 1. Убиец | ● |
| 2. Шпионин | ● |
| 3. Гадателка | ● |
| 4. Крал | ● |
| 5. Кардинал | ● |
| 6. Търговец | ● |
| 7. Учен | ● |
| 8. Дипломат | ● |
| (9. Скулптор) | ◆ |

УНИКАЛНИ СГРАДИ

- | | |
|---------------------------|---|
| 1. Базилика | ● |
| 2. Капитол | ● |
| 3. Призрачна улица | ● |
| 4. Съкровищница | ◆ |
| 5. Лаборатория | ● |
| 6. Библиотека | ● |
| 7. Хранилище за карти | ◆ |
| 8. Обсерватория | ● |
| 9. Училище за магии | ● |
| 10. Таен трезор | ● |
| 11. Ковачница | ● |
| 12. Конюшни | ● |
| 13. Статуя | ● |
| 14. Кладенец на желанията | ◆ |

ПОКВАРЕНИ БЛАГОРОДНИЦИ

Този вариант включва ожесточена битка на сурови интриги и брутална агресия. Не е за хора със слаби сърца...

ПЕРСОНАЖИ

- | | |
|---------------|---|
| 1. Убиец | ● |
| 2. Крадец | ● |
| 3. Илюзионист | ● |
| 4. Аристократ | ● |
| 5. Кардинал | ● |
| 6. Амбулант | ● |
| 7. Навигатор | ◆ |
| 8. Пълководец | ● |
| (9. Бирник) | ● |

УНИКАЛНИ СГРАДИ

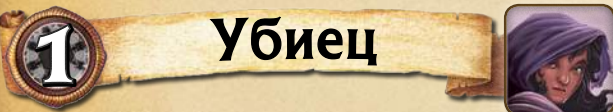
- | | |
|---------------------------|---|
| 1. Оръжейна | ◆ |
| 2. Базилика | ● |
| 3. Драконови порти | ● |
| 4. Златна мина | ● |
| 5. Съкровищница | ◆ |
| 6. Кула от слонова кост | ● |
| 7. Лаборатория | ● |
| 8. Хранилище за карти | ◆ |
| 9. Монумент | ● |
| 10. Музей | ◆ |
| 11. Училище за магии | ● |
| 12. Статуя | ● |
| 13. Бърлога на крадци | ● |
| 14. Кладенец на желанията | ◆ |

* Не може да използвате Императора в игра с 2-ма играчи; Когато играете с 2-ма и използвате списък, включващ Императора, подменете го с Крал или Аристократ.

** Не може да използвате Кралицата в игра с по-малко от 5-ма играчи; Когато играете с 3-ма или 4-ма играчи и използвате списък, включващ Кралицата, подменете я със Скулптор или Бирник.

ОПИСАНИЕ НА ПЕРСОНАЖИТЕ

Тук подробно са обяснени уменията на всички персонажи. Помнете, уменията не са задължителни (освен ако не е написано “**трябва**” или “**не може**”). Всяко може да се използва **само по веднъж на ход в указания момент**; ако няма такава, умениято може да се ползва **по всяко време** на хода ви. Това се отнася също за умения, които носят ресурси според сградите в градовете ви. Напр. Епископът може да получи злато преди да построи нова сграда (ако му трябва златото, за да плати цената) или след строежа (за да получи злато и от новопостроена **РЕЛИГИОЗНА** сграда).



Назовете персонаж, когото искате да убие. Когато убитият персонаж е призован да извърши хода си, той трябва да замълчи и да пропусне целия си ход този рунд, без да разкрива картата със своя персонаж.



Първо трябва да си набавите ресурси, след това трябва да назовете друг персонаж, когото искате да омагьосате, след което временно да прекратите хода си. Не може да строите, може да ползвате само ефекти на сгради, които се изпълняват при набавянето на ресурси (Златна мина, Библиотека или Обсерватория).

Когато омагьосаният персонаж е призован да изиграе хода си, играчът си набавя ресурси и неговият ход моментално приключва. Той не може да строи сгради или да използва умения на персонажа си, дори тези, които предоставят “допълнителни” ресурси (като допълнителното злато от Амбуланта). Може да използва само ефекти на сгради, които се изпълняват при набавянето на ресурси.

Възобновете хода си все едно сте омагьосаният персонаж; използвайте неговите умения, вкл. тези, които дават допълнително ресурси, пасивните умения (напр. защитата на Епископа от персонажи от 8-ми ранг или увеличения лимит за строеж на Архитекта), както и ограниченията (като неспособността на Навигатора за строеж). Играете карти от **вашата** ръка, плащате злато от **вашия** запас, получавате ресурси спрямо сградите във **вашия** град и строите новите сгради във **вашия** град. Не може да използвате ефектите на **УНИКАЛНИТЕ** сгради на омагьосания играч.

Ако Изнудвачът е омагьосан, вие поставяте маркерите за заплаха, получавате подкупи от заплашените играчи и избирате дали да разкриете маркера за заплаха, ако набелязаният играч не плати.

Ако е омагьосан Кралят или Аристократът, този играч все пак взима короната. Ако е Императорът - вие избирате играч, на когото да дадете короната и взимате ресурс от него.

Ако омагьосаният персонаж не участва в този рунд, не възобновявате хода си.



Вземете трите маркера със заповеди и ги поставете закрити до три различни чипа с персонажи по ваш избор. На един от маркерите е изобразен печат от лицевата му страна; само играчът, на когото е дадена подпечатаната заповед, е набелязан.



ГРЪБ НА МАРКЕР
ЗА ЗАПОВЕД



ПОДПИСАНА
ЗАПОВЕД



НЕПОДПИСАНА
ЗАПОВЕД

Ако набелязаният играч **плати**, за да построи сграда в хода си, **може** да разкриете маркера със заповед, като го обърнете с лицето нагоре. В такъв случай конфискувайте сградата и я постройте в своя град **безплатно**. Играчът получава обратно платеното злато.

Конфискуваната сграда изобщо не влиза в града на набелязания играч, но се брои към лимита му за строеж за този ход. Ако той може да построи повече от една сграда в този ход, то може да конфискуват само първата сграда, която е платил, за да построи.

Бележка: Не може да конфискуват сграда, ако вече имате идентична сграда (със същото име) в своя град.



Назовете персонаж, когото искате да ограбите. Когато някой играч разкрие този персонаж, за да изиграе хода си, веднага взимате всичкото му злато.

Не може да ограбите персонажа от 1-ви ранг (Убиец, Вещица или Магистрат), убития или омагьосания персонаж.



Изберете играч и назовете тип сграда (**КРАЛСКА, РЕЛИГИОЗНА, ТЪРГОВСКА, ВОЕННА** или **УНИКАЛНА**). След това погледнете картите от ръката му. За всяка карта, която съвпада с назования тип сграда, взимате **1 злато** от запаса му и **1 карта** от тестето.

Ако играчът, чиято ръка сте погледнали, има повече съвпадащи карти, отколкото злато в запаса си, взимате всичкото му злато, но все пак получавате толкова карти, колкото са съвпадащите сгради.

2

Изнудвач



Вземете двата маркера за заплаха и ги поставете закрити до два различни чипа с персонажи по ваш избор. На единия от маркерите е изобразено цвете от лицевата страна; и двамата играчи са под заплаха, но само играчът, маркиран с цветето, е набелян.



ГРЪБ НА МАРКЕР
ЗА ЗАПЛАХА



МАРКИРАН
С ЦВЕТЕ



НЕМАРКИРАН

Когато заплашен играч е призван да изиграе хода си, той трябва първо да си набави ресурси и веднага след това да реагира на заплахата: може да ви подкупи, като даде половината си злато (закръглено надолу), за да махне маркера **без да го разкрива**. Заплашен играч, който има само 1 злато, може да ви подкупи с нула злато. Ако не ви подкупи, вие **може** да обърнете маркера за заплаха и ако сте разкрили маркера с цветето, веднага взимате всичкото му злато.

Заплашеният играч трябва да реагира на заплахата преди да може да използва уменията си или да строи сгради, като единствените ефекти, които може да използва, са тези, които се изпълняват при набавянето на ресурси (Златна мина, Библиотека или Обсерватория).

Не може да заплашвате персонажа от 1-ви ранг (Убиец, Вещица или Магистрат), убития или омагьосания персонаж. Може да поставите маркери за заплаха на персонажи, които вече имат маркери със заповед.

3

Илюзионист



Може да направите едно от следните:

- Разменете цялата си ръка с карти с тази на друг играч; ако нямате карти в ръка, просто вземете картите на другия играч.
- Изчистете произволен брой карти от ръката си закрити под тестето със сгради и изтеглете от там същия брой карти.

3

Магьосник



Погледнете ръката на друг играч и изберете една карта. След това или платете, за да построите сградата веднага, или я добавите към ръката си. Ако я построите веднага, тя не се брой към лимита ви за строеж, което значи, че може да построите още една сграда този ход.

В този ход може да строите сгради, идентични на тези, които имате в града си.

3

Гадателка



Вземете по една карта на случаен принцип от всеки друг играч и ги добавете към ръката си. След това върнете по една карта на всеки, от когото сте взели. Ако играч няма карти в ръка, нито взимате карта от него, нито му давате.

Следните комбинации за връщане на карти са възможни: може да върнете същата карта; може да дадете на един играч карта, която сте взели от друг; може да запазите взета карта и да върнете карта от първоначалната ви ръка.

Лимитът ви за строеж този ход е 2.

4

Крал



Получавате **1 злато** за всяка **КРАЛСКА** сграда в града ви. По време на хода си трябва да вземете короната. Вие ставате коронования играч, така че вие ще призовавате персонажите до края на рунда и следващия ход първи ще избирате персонаж.

Ако сте убит, пропускайте хода си. В края на рунда разкрийте картата си с персонаж и вземете короната като наследник на Краля.

Взимате короната, дори да сте омагьосан.

Бележка: Ако картата с Краля е изчистена открита в началото на фазата на подбор, изчистете друга карта на случаен принцип с лицето нагоре, за да замените Краля, а него размесете обратно в тестето с персонажи.

4

Император



Получавате **1 злато** за всяка **КРАЛСКА** сграда в града ви. По време на хода си трябва да вземете короната от коронования играч и да я дадете на друг, но не и на себе си. Вземете или **1 злато** от запаса на този играч, или **1 случайна карта** от ръката му. В случай че няма нито карти в ръка, нито злато в запаса, не взимате нищо.

Ако сте убит, пропускайте хода си. В края на рунда разкрийте картата си с персонаж и като съветник на Императора вземете короната от играча, който я държи, след което я дайте на друг играч, но не и на себе си. Не взимате ресурс от новия коронован играч.

Бележка: Ако Императорът е изчистен с лицето нагоре в началото на фазата на подбор, изчистете друга карта на случаен принцип открита, за да го замените, а него размесете обратно в тестето с персонажи.

Бележка: Не може да използвате Императора в игра с 2-ма играчи.

4

Аристократ



Получавате **1 карта** за всяка **КРАЛСКА** сграда в града ви.

По време на хода си трябва да вземете короната. Вие ставате коронования играч, така че вие ще призовавате персонажите до края на рунда и следващия ход първи ще избирате персонаж.

Ако сте убит, пропускаете хода си. В края на рунда разкрийте картата си с персонаж и вземете короната като наследник на Аристократа.

Взимате короната, дори да сте омагьосан.

Бележка: Ако картата с Аристократа е изчистена с лицето нагоре в началото на фазата на подбор, изчистете друга карта на случаен принцип с лицето нагоре, за да замените Аристократа, а него размесете обратно в тестето с персонажи.

5

Епископ



Получавате **1 злато** за всяка **РЕЛИГИОЗНА** сграда в града ви.

В този рунд персонажът от 8-ми ранг (Пълководец, Дипломат или Маршал) не може да използва уменията си срещу вашите сгради.

Ако сте убит, персонажът от 8-ми ранг **може** да използва уменията си върху сградите ви. Подобно, ако сте омагьосан, той не може да афектира сградите на Вещицата, но **може** да афектира сградите на Епископа.

5

Абат



Получавате **1 злато** или **1 карта** за всяка **РЕЛИГИОЗНА** сграда в града ви. Може да изберете всякаква комбинация от двата ресурса; например, ако имате **3 РЕЛИГИОЗНИ** сгради, може да използвате уменията, за да получите **3 злато** и нула карти, **2 злато** и **1 карта**, **1 злато** и **2 карти** или нула злато и **3 карти**. Трябва да обявите комбинацията от ресурси, които искате да вземете, преди да ги вземете.

Ако в който и да е момент от хода си вие не сте играчът с най-много злато, най-богатият играч трябва да ви даде **1 злато** от запаса си. В случай на равенство изберете кой да ви даде от златото си. Ако сте сред играчите с най-много злато, не получавате никакво.

5

Кардинал



Получавате **1 карта** за всяка **РЕЛИГИОЗНА** сграда в града ви.

Ако искате да построите сграда, но нямате достатъчно злато, може да вземете останалото необходимо злато от даден играч. За всяко **1 злато**, което взимате, трябва да дадете по **1 карта** от ръката си на този играч. След това трябва да платите, за да построите тази сграда в града си.

Играчът не може да откаже да даде от златото си и вие не може да вземете повече от необходимото за строежа.

6

Амбулант



Получавате **1 злато** за всяка **ТЪРГОВСКА** сграда в града ви.

Получавате **1 допълнително злато**. Може да ползвате това умение без значение какъв ресурс сте си набавили този ход.

6

Алхимик



В края на хода си получавате обратно всичкото злато, което сте платили за строеж на сгради този ход, но не и платеното по други причини (като ефекта на Ковачницата или таксата на Бирника). Това означава, че строите практически безплатно, но само ако първоначално можете да си го позволите.

6

Търговец



Получавате **1 злато** за всяка **ТЪРГОВСКА** сграда в града ви.

ТЪРГОВСКИТЕ сгради не се броят към лимита ви за строеж този ход. Това практически означава, че може да строите произволен брой **ТЪРГОВСКИ** сгради в допълнение на лимита ви за строеж.

7

Архитект



Получавате **2 допълнителни карти**. Може да ползвате това умение без значение какъв ресурс сте си набавили този ход.

Лимитът ви за строеж този ход е **3**.

7 Навигатор



Получавате допълнително или **4 злато**, или **4 карти**. Може да ползвате това умение без значение какъв ресурс сте си набавили този ход.

Не може да строите сгради този ход, дори сгради, които не се броят към лимита ви за строеж.

7 Учен



Изтеглете **7 карти** от тестето и изберете **една**, която да задържите. Размесете останалите 6 карти в тестето със сгради и го поставете с лицето надолу в центъра на масата.

Лимитът ви за строеж този ход е **2**.

8 Пълководец



Получавате **1 злато** за всяка **военна** сграда в града ви.

Може да разрушите 1 сграда по избор, като платите 1 злато по-малко от цената ѝ за строеж. Тоест може да разрушите сграда с цена 1 безплатно, сграда с цена 2 за 1 злато, с цена 3 за 2 злато и т.н.

Не може да разрушите сграда в завършен град, но може да разрушите ваша сграда. Разрушените сгради се изчистват с лицето надолу под тестето със сгради.

8 Дипломат



Получавате **1 злато** за всяка **военна** сграда в града ви.

Може да размените сграда от чужд град със сграда във вашия град. Ако сградата на другия играч е с по-висока цена от вашата, трябва да дадете от запаса си разликата в злато на този играч. Ако цената на вашата сграда е по-висока, играчът не ви дължи злато за разликата.

Не може да разменяте сграда от завършен град или сграда, идентична на вече построена в града ви, но може да разменяте сгради, ако вашият град е завършен. Също така не може да размените ваша сграда, ако е идентична на някоя от града на другия играч.

8 Маршал



Получавате **1 злато** за всяка **военна** сграда в града ви.

Може да превземете сграда с цена 3 или по-малко от града на друг играч, като му дадете злато, равно на цената ѝ. Завзетата сграда се добавя към града ви.

Не може да превземете сграда от завършен град или такава, която е идентична със сграда от вашия град.

9 Кралица



Ако стоите до играч, който е разкрил персонаж от 4-ти ранг (Крал, Император или Аристократ), получавате 3 злато. Ако този персонаж стои до вас, но е бил убит, получавате 3 злато, когато картата му бъде разкрита в края на рунда.

Бележка: Не може да използвате Кралицата в игра с по-малко от 5 човека.

9 Скулптор



Може да разкрасите до **2** от вашите **сгради**, като поставите върху тях по **1 злато** от запаса си. Цената на разкрасената сграда е увеличена трайно с 1 злато, така че се оценява с 1 точка повече в края на играта. Пълководецът трябва да плати 1 злато повече, за да разруши разкрасена сграда, Дипломатът трябва да има предвид повишената цена, когато разменя сгради и т.н. (оставете златото върху картата за подсещане). Всяка сграда може да бъде разкрасявана само по веднъж.

9 Бирник



Когато Бирникът е един от персонажите в играта, на играчите се начислява данък за строеж на сградите. Веднага щом играч построи сграда, той поставя **1 злато** от запаса си върху чипа с персонажа на Бирника. Това важи и при случаите, в които не се заплаща за строеж. Ако играч построи повече от 1 сграда, му се начислява данък за всяка. Ако играчът няма останало злато в запаса си след строежа, не му се начислява такса. Самият Бирник не плаща такса при строеж на сграда.

По всяко време на хода си може да приберете всичкото злато от чипа с персонажа на Бирника в запаса си.

Дори и Бирникът да не е участвал в този рунд (не е бил избран, бил е изчистен в началото на фазата на подбор, или е бил убит от Убиеца), на играчите винаги се начислява данък и златото, оставено на чипа на Бирника, се запазва за следващия рунд.

В игра с 2-ма или 3-ма, играчът, който е избран Бирника, също плаща такса за другия си персонаж.

Ако Магистратът конфискува сграда от някого, такса се начислява на Магистрата, не на набелязания играч.

ПОЯСНЕНИЯ ЗА СГРАДИТЕ

Тази секция уточнява спецификите на някои от сградите. Помнете - ефектите на сградите не са задължителни, освен ако не пише **“трябва”** или **“не може”**. Ефектите, ограничени до **“веднъж на ход”**, може да се използват само по време на вашия ход.

Оръжейна: Не може да разрушите сграда в завършен град.

Капитол: Получавате допълнителни точки за Капитола само веднъж в играта.

Скеле: Магистратът не може да конфискува сграда, която е построена чрез разрушаване на Скелето, но може да конфискува следващата сграда, която набелязаният играч плати, за да построи.

Велика стена: Дипломатът не прилага ефекта на Великата стена към сграда, която разменя от своя град.

Призрачна улица: В края на играта, ако играчът с Призрачната улица реши да я брой като друг тип освен **УНИКАЛНА**, тя вече не се брой като **УНИКАЛНА**.

Кула от слонова кост: Ако кулата от слонова кост и Призрачната улица са единствените **УНИКАЛНИ** сгради и играчът избере да не брой Призрачната улица като **УНИКАЛНА**, то играчът получава допълнителни точки за Кулата от слонова кост.

Музей: Ако Музеят е разменен или превзет, поставените карти остават под Музея. Ако Музеят е разрушен, картите се изчистват с лицето надолу под тестето със сгради.

Некропол: Магистратът не може да конфискува Некропола, ако е построен без да е платена цената му, но може да конфискува следващата сграда, която набелязания играч плаща, за да построи.

Парк: Ако собственик е Вещицата и тя не възобнови своя ход, ефектът на Парка не се осъществява.

Бедняшка къща: Ако собственик е Вещицата и тя не възобнови своя ход, ефектът на Бедняшката къща не се осъществява. Ако собственик е Алхимикът и в края на хода си има нула злато, той **първо** прилага ефекта на Бедняшката къща преди да ползва умениято на персонажа си.

Каменоломна: Собственикът може да строи произволен брой идентични сгради в града си, но не може да ползва умениято на Магистрата, Дипломата или Маршала, за да се добие с идентична сграда.

Училище за магии: Абатът получава един от двата ресурса.

Конюшни: Ако е конфискувана от Магистрата, играчът все пак може да построи друга сграда този ход.

Бърлога на крадци: Ако е конфискувана от Магистрата, играчът си връща само изхарченото злато, но не и картите, използвани за плащане на строежа.

Театър: Собственикът на Театъра избира с кого да размени персонаж, но избира на сляпо, без да е видял картите с персонажи на другите играчи. Разменените персонажи не се разкриват докато не бъдат призовани във фазата на действия, но играчите, участвали в размяната, може да погледнат, за да видят кой е новият им персонаж. В игра с 2-ма или 3-ма играчи собственикът на театъра определя кой от двата свои персонажа да даде и избира на случаен принцип кой от персонажите на опонента си да вземе.

СЪЗДАТЕЛИ НА ИГРАТА

Дизайн на класическата игра: Бруно Файдуги

Дизайн на новите персонажи: Бруно Файдуги & Стивън Кимбъл

Дизайн на новите сгради: Бруно Файдуги, Стивън Кимбъл & Александър Ортолоф

Разработка на играта: Стивън Кимбул и Александър Ортолоф

Идея за новите персонажи: Робин Корез

Техническа редакция: Ричард А. Едуардс

Илюстрации на корицата: Саймън Екерт

Илюстрации на персонажите: Андрю Босли

Илюстрации на сградите: Джеф Браун, Джеймс Комбридж, Амит Дутта, Тайлър Едлин, Фелипе Ескобар, Марко Фидлер, Томаш Йедрушек, Йогеш Джоши, Алекс Ким, Уилям Коу, Павел Коломеец, Йон Йи Ли, Матеуш Ленарт, Уорд Линдхаут, Еди Мендоза, Марк Молнар, Вели Найстром, Фернандо Олмеда, Мег Оуенсън, Грациана Желинска

Художествен директор: Самюъл Р. Шимота

3D дизайн на короната: Самюъл Р. Шимота и Дж. Будаун

Графичен дизайн: Самюъл Р. Шимота

Издател: Стивън Кимбъл

Екип тестови играчи: Надин Бернар, Мод Бисоне, Скарлет Боки, Франк Бранъм, Давид Калво, Брент Картър, Мериан Картър, Фабиен Кезалис, Пит Крандълмайър, Сирил Дужон, Изабел Дюво, Тиери Фо, Филип Кеяртс, Давид Кузник, Серж Лаже, Мириям Льомер, Пиер Льомуан, Тристан Льом, Ерве Марли, Бернар Мандибуру, Елен Мишо, Стефан О'Съливан, Филип де Пелиер, Жан-Марк Потти, Пиер Розентал, Фред Савар, Мик Свелов и Ирен Вила

Българско издание:

Фантасмагория ООД

+359 895 61 88 10

kingdom@fantasmagoria.bg

facebook.com/fantasmagoria.bg

Онлайн магазин: **BIGBAG.BG**

Превод: Красимира Димитрова

Редакция и оформление: Леда Герова

© 2016 Z-Man Games. Citadels, Z-Man Games, и логото на Z-Man са търговски марки на Z-Man Games. 1995 County Rd B2 West, Roseville, MN 55113 USA, (651) 639 - 1905, info@ZManGames.com
Компонентите може да се различават малко от показаните.
Произведено в Китай.



**FANTASMAGORIA
GAMES**

**Z-MAN
games**

**PROOF OF
PURCHASE**

CitadelsWR02

БЕЛЕЖКИ ОТ АВТОРА

Създадох Цитадели в края на деветдесетте. Концепцията от самото начало бе да има два вида карти - сгради и персонажи, и злато. Вдъхновението за уменията на персонажите дойде от извънземните в Cosmic Encounter, но малко след това ми хрумна, че ще е по-интересно, ако играчите използват различен персонаж всеки ход. Опитах различни системи, въртейки персонажите, както и други, които вече не помня, докато не се сблъсках с малката картова игра Verräter от немския дизайнер Марсел-Андре Касасола Меркел, от която взимам системата за избор на ръка от един персонаж, която сега всеки асоциира с Цитадели. Това направи играта. Verräter все още се издава, макар и да няма популярността на Цитадели. Ако харесвате Цитадели, то със сигурност опитайте Verräter.

Първото издание на Цитадели е от малкото френско издателство - Multisim. По това време Multisim издаваше ролеви игри и имаше неуспешен опит при игрите за колекциониране на карти с Kaba!, ако правилно си спомням името. Повечето от невероятните илюстрации в класическата версия на Цитадели всъщност са преработки от Kaba!. Това и градският облик обясняват защо класическият арт навява донякъде ренесансова атмосфера, която също бе пренесена в тази нова версия.

Играта стана моментален хит и беше издадена в САЩ от Fantasy Flight през 2002. През 2004 се появи разширение - Тъмният град, което представи десет нови персонажа и няколко нови **УНИКАЛНИ** сгради. Някои от персонажите са подбрани благодарение на конкурс за разработка, проведен от немското издателство Hans im Glück. Ако си спомням правилно, Кралицата спечели конкурса. Разширението беше включено по-късно към базовата игра, въпреки че, признавам си, новите персонажи не работеха толкова добре, колкото класическите.

В последните десет години не положих особено старание да доразвивам Цитадели. Бях по-ангажиран с нови разработки, макар че от време на време се опитвах да приложа системата с персонажи на Цитадели в съвсем различни игри — игра за доминация на Марс, Mission: Red Planet (от Бруно Катала) и леката състезателна игра в азиатската джунгла - Lost Temple. Fist of Dragonstones (от Михаел Шахт) се опита да пресъздаде същото игрово усещане като Цитадели чрез съвсем различна система — наддаване вместо разпределяне.

Редовно получавам мейли с предложения за разширение, направено от фенове. Повечето клонят към усложняване на играта, като добавят нови типове карти, нови ефекти, както и игра с множество персонажи във всеки ход, независимо от броя на играчите. Други клонят към намаляване на фактора на късмета и блъфирането с цел да направят играта по-стратегическа. Винаги съм преглеждал тези предложения, но редовно ги отхвърлях, заради желанието си да запазя играта по-лека, флуидна и повече „коварна“, отколкото стратегическа. Въпреки това, преди две години получих списък с девет персонажа от френския фен Робин Корез. Счетох тези

персонажи за доста интересни, затова ги отпечатах, поиграх с тях и за първи път от години усетих, че имам база за ново разширение.

Това провокира пълното преработване на Цитаделите. Заедно със Стивън Кимбъл и тима на Fantasy Flight Games модифицирахме персонажите на Робин (както и някои от Тъмният град) и заменихме няколко от тях. Много се забавлявахме, докато измисляхме няколко нови, доста странни сгради. Подобряването на Цитадели означаваше да опитаме да я нагодим към съвременния вкус за игри: по-кратко времетраене и когато е възможно - повече интеракция между играчите. Затова сега 7 сгради са достатъчни за завършване на град (в предишните издания бяха 8). По тази причина също в сегашната версия има няколко сгради и персонажи, които позволяват строеж на множество сгради в един ход. Така, без да променяме основните правила, успяхме да направим новата игра по-забавна и динамична и в същото време - все така безскрупулна.

В момента се издават две версии на Цитадели: това разширено издание и малката „класическа“ версия. Класическата игра е в голямата си част Цитадели както беше първоначално издадена още през 2000 година - само с осем персонажа и някои дребни промени по правилата и картите. Тази версия на Цитадели идва с 27 персонажа и 30 лилави сгради, които предоставят голям набор от комбинации. Формата на кристала в ъгъла на картите указва техния произход. (Бирникът се появи първо в Тъмният град, но тъй като е изцяло преработен, сметнахме, че шестоъгълникът му подхожда повече.)



ЦИТАДЕЛИ
КЛАСИЧЕСКА ИГРА



РАЗШИРЕНИЕ
ТЪМНИЯТ ГРАД

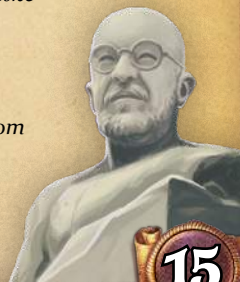


НОВА В ТОВА
ИЗДАНИЕ

Тази версия на Цитадели включва също изцяло нови илюстрации и дизайн; отчасти защото мислим, че играта заслужаваше пълна преработка, но също и защото оригиналните файлове бяха загубени и нямаше как да добием чисти изображения на компонентите. По този начин се появиха красивите илюстрации в тази версия.

Както при оригиналната версия издателят нае различни художници за отделните карти. Андрю Босли нарисова всички персонажи, които представляват разнообразен набор от граждани в собствения му стил. Саймън Екерт нарисова оживения град от корицата. Сградите са творение на различни художници (може да видите имената им вляво), които получиха свободата да изобразят локациите според собственото си възображение. Разнообразието от стилове в илюстрациите беше един от чаровете на оригиналните Цитадели и аз съм много щастлив, че новата версия запазва това разнообразие.

– Бруно Файдутти



КРАТЪК СПРАВОЧНИК

СТАНДАРТНА ПОДГОТОВКА

1. Изберете набор от персонажи.
2. Наредете чиповете с персонажи в центъра на масата.
3. Изберете 14 **уникални** сгради, които да добавите към 54-те базови сгради.
4. Размесете картите със сгради и раздайте по 4 карти с лицето надолу на всеки играч.
5. Поставете тестето със сгради с лицето надолу в центъра на масата. Там също поставете всички златни монети, за да формирате банката.
6. Всеки играч взема по 2 злато от банката.
7. Най-възрастният играч взема короната.

ФАЗА НА ПОДБОР С 8 ПЕРСОНАЖА

Играчи	Открити карти	Закрити карти
4	2	1
5	1	1
6	0	1
7	0	1*

ФАЗА НА ПОДБОР С 9 ПЕРСОНАЖА

Играчи	Открити карти	Закрити Карти
4	3	1
5	2	1
6	1	1
7	0	1
8	0	1*

* След като последният играч е получил последния персонаж от предпоследния играч, той взема също и изчистения с лицето надолу в началото на рунда персонаж. Избира един от двата персонажа и изчиства другата карта с лицето надолу.



ВАЖНИ ИГРОВИ ТЕРМИНИ

Завършен град: За да е завършен един град, трябва да има поне 7 сгради (4–8 играчи) или поне 8 сгради (2–3 играчи).

Разруши: Когато една сграда е разрушена, тя се изчиства с лицето надолу под тестето със сгради.

Изчисти: Във фазата на подбор определен брой персонажи се изчистват (и открити, и закрити) в зависимост от броя на играчите. Изчистените персонажи не участват в играта този рунд. Когато карта със сграда е изчистена, тя се поставя с лицето надолу под тестето със сгради.

Изтегли: Когато теглите карти, взимате най-горните от тестето със сгради. Всички ефекти за теглене определят брой карти, които да задържите, а другите се изчистват с лицето надолу под тестето със сгради.

Получаваш: Когато получавате злато, взимате монети от банката и ги добавяте към запаса си; когато получавате карти, теглите от тестето и ги добавяте към ръката си.

Плати: Плащате злато, като го взимате от запаса си и го връщате в банката.

Ресурс: Има два типа ресурси: карти със сгради и злато. Може да получавате ресурси по няколко начина: като си набавяте ресурси в началото на хода си или като използвате умение на персонажа си, което предоставя ресурси, ако имате определен тип сграда в града си.

Запас: Всеки играч има собствен запас от злато, който използва, за да плаща цената на сградите или за други ефекти. Злато, поставено върху сградите, не е част от запаса на играча.