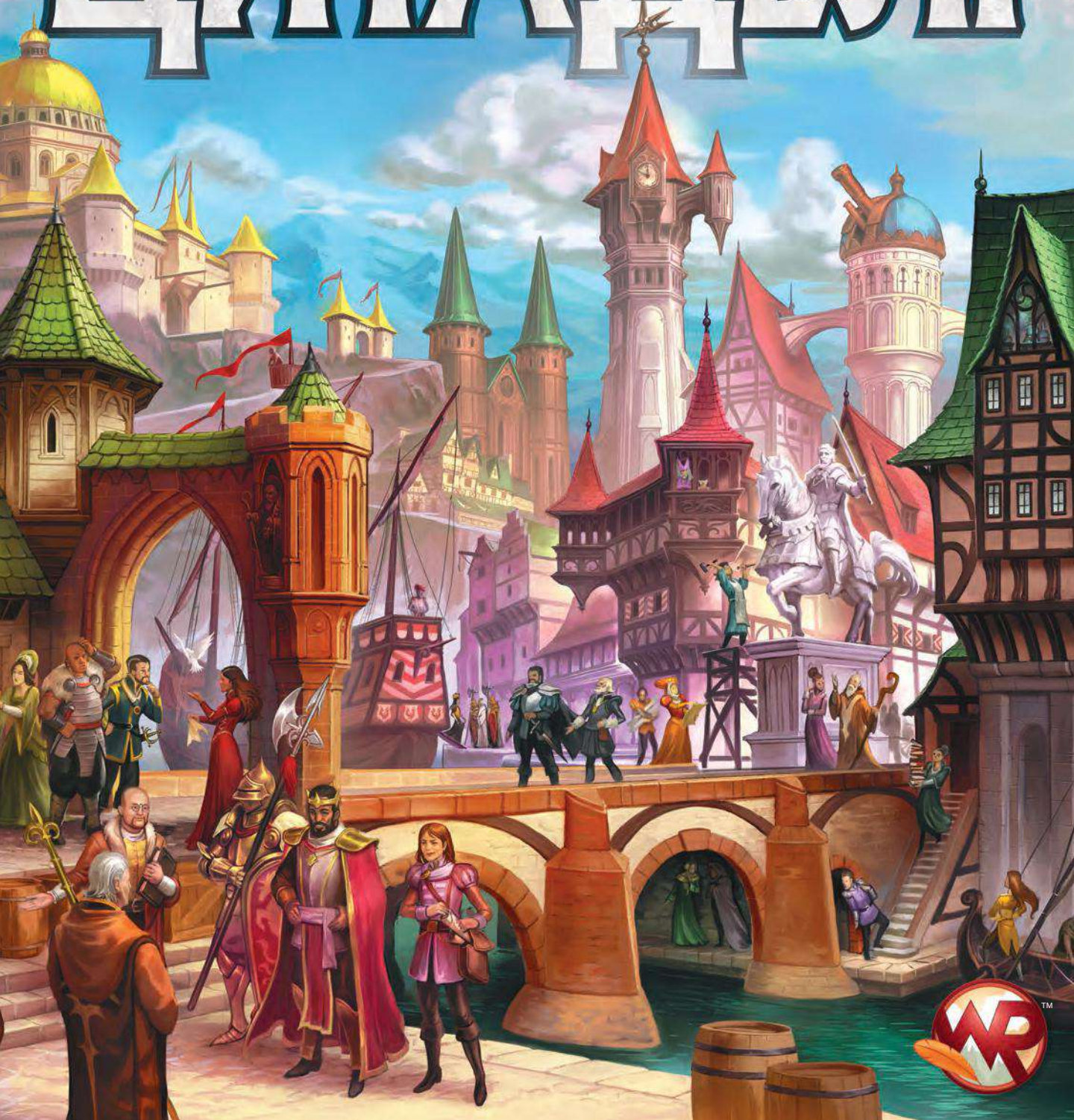


БРУНО ФАЙДУТТИ

TM

ЦИТАДЕЛІ



БРУНО ФАЙДУТТІ

TM

ЦИТАДЕЛІ

Вступ

У грі «*Цитаделі*» учасники змагаються за звання Головного Архітектора королівства, будуючи найкраще середньовічне місто. Але для здійснення такого задуму не достатньо лиш золота. Вам знадобиться допомога найвпливовіших жителів.

На початку раунду кожен гравець обирає персонажа, властивості котрого зможе використати під час свого ходу. Учасники будують свої міста, розігруючи квартали з руки. Наприкінці партії кількість переможних балів, отриманих гравцем, буде дорівнювати вартості кварталів у його місті.

Раунд, у якому хоча б один з гравців збудує сьомий квартал у своєму місті, буде останнім. А учасник з найбільшою кількістю переможних балів оголошується Головним Архітектором королівства!

КОРОТКА ІСТОРИЧНА ДОВІДКА

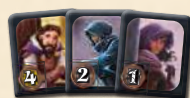
Вперше «*Цитаделі*» побачили світ у далекому 2000-ому році. Шалений успіх гри призвів до появи доповнення. А за останнє десятиліття «*Цитаделі*» було перекладено на 25 мов і запаковано у коробки усіх можливих форм та розмірів. Наразі це одна з найкращих карткових ігор сучасності.

Це видання містить карти персонажів та Особливих кварталів з базової гри та доповнення, а також 9 нових персонажів та 12 досі **не бачених** Особливих кварталів. На вас чекає ще більше можливостей, комбінацій та інтриг.

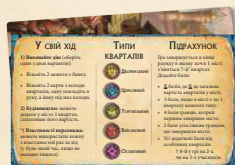
КОМПОНЕНТИ ГРИ



27 КАРТ ПЕРСОНАЖІВ
(РОЛЕЙ)



27 ЖЕТОНІВ ПЕРСОНАЖІВ



6 КАРТ ПІДКАЗОК



1 ПЛАСТИКОВА КОРОНА



30 ПЛАСТИКОВИХ
ЗОЛОТИХ МОНЕТ



3 ЖЕТОНИ
РОЗПОРЯДЖЕНЬ



2 ЖЕТОНИ
ПОГРОЗ



11 КАРТ ЦЕРКОВНИХ
КВАРТАЛІВ



11 КАРТ ВІЙСЬКОВИХ
КВАРТАЛІВ



12 КАРТ ДВОРЯНСЬКИХ
КВАРТАЛІВ



20 КАРТ ТОРГІВЕЛЬНИХ
КВАРТАЛІВ



30 КАРТ ОСОБЛИВИХ
КВАРТАЛІВ

РОЗДАЧА НА ШІСТЬОХ ГРАВЦІВ



ВАША ПЕРША ГРА

Для першої гри візьміть карти, зазначені у таблиці та усі 54 базових квартали з такими позначками у нижньому лівому куті:



ПЕРСОНАЖІ	ОСОБЛИВІ КВАРТАЛИ	
1. Вбивця	1. Брама Дракона	9. Кар'єр
2. Злодій	2. Фабрика	10. Школа магії
3. Чародійка	3. Таємничий квартал	11. Кузня
4. Король	4. Скарбниця Імперії	12. Алея скульптур
5. Єпископ	5. Форт	13. Прихисток грабіжників
6. Купець	6. Лабораторія	14. Криниця бажань
7. Архітектор	7. Бібліотека	
8. Воєначальник	8. Архів	

Решта карт не буде використовуватися у вашій першій грі.

Якщо ви вже знайомі з правилами «Цитаделей», не соромтесь використовувати готові комбінації карт що є на сторінках 8 та 9. Або сформуєте Колоди кварталів та персонажів за власним смаком, використовуючи відповідні правила зі сторінки 7.

Зауважте: під час гри на 3 чи 8 гравців використовуйте 9 персонажів (стр. 7).

ПІДГОТОВКА ДО ПЕРШОЇ ГРИ

Кроки підготовки, що тут описані, призначені лише для першої гри. Згодом використовуйте коротку довідку, що є на звороті правил.

Щоб підготуватися до вашої першої гри, виконайте наступні дії:

- Візьміть вісім жетонів Персонажів, що зазначені у таблиці ліворуч. Розкладіть їх в центрі столу в порядку зростання номерів. Вони нагадуватимуть які персонажі використовуються у цій грі.
- Візьміть 14 **Особливих** кварталів, що зазначені у таблиці ліворуч та 54 базових квартали. Ретельно перемішайте їх разом та роздайте кожному гравцеві по 4 карти. Це початкові карти у руці.
- Покладіть решту кварталів у центр столу зображенням донизу. Це колода кварталів. Поруч покладіть золоті монети. Це банк.
- Усі гравці беруть з банку по 2 монети. Це золото відтепер належить їм. Кожен учасник має власні монети, які може накопичувати та витратити.
- Найстарший учасник бере корону та колоду з восьми персонажів, що зазначені у таблиці ліворуч.

Хід гри

Тут описана партія на 4-8 гравців. Щоб зіграти удвох чи утрьох, відкрийте сторінку 7.

Партія у «Цитаделі» проходить у декілька раундів. Кожен раунд починається з Фази вибору, у якій гравці визначають, яку роль використовуватимуть у цьому раунді. На кожній карті персонажу зазначені спеціальні властивості, на кшталт, забрати усе золото у іншого гравця чи зруйнувати один з чужих кварталів. Після цього починається Фаза скликання, протягом якої гравці виконуватимуть дію та будуватимуть нові квартали у своєму місті.

Учасник із короною, чи іншими словами **КОРОНОВАНИЙ ГРАВЕЦЬ**, по черзі викликає персонажів щоб ті зробили свій хід.

ФАЗА ВИБОРУ

Коронований гравець ретельно перемищує колоду персонажів. Спочатку він виймає декілька випадкових карт та кладе на стіл **зображенням догори** (кількість карт, які необхідно витягти таким чином зазначено у таблиці нижче). Потім коронований гравець кладе на стіл одну карту **зображенням донизу** не дивлячись на неї. Усі скинуті персонажі не використовуватимуться у поточному раунді.

ФАЗА ВИБОРУ У ГРІ НА 8 ПЕРСОНАЖІВ		
Кількість гравців	Кarti, скинуті у відкриту	Кarti, скинуті у закриту
4	2	1
5	1	1
6	0	1
7	0	1 *

Зверніть увагу! Якщо серед карт, скинутих зображенням догори виявиться персонаж четвертого рангу (Король, Імператор чи Патрицій), поверніть його до колоди, а на його місце викладіть іншу карту.

Після цього коронований гравець дивиться колоду персонажів, таємно обирає собі роль, а решту карт передає гравцеві зліва. Той повторює процедуру: переглядає колоду, таємно бере собі персонажа, решту карт передає наступному учаснику. І так, доки кожен з гравців не обере собі роль. Останньому гравцеві доведеться робити вибір між двома картами. Одну він повинен забрати собі, а іншу покласти до центру столу зображенням донизу.

* **Спеціальне правило для 7 гравців.** Сьомий гравець отримає від шостого лише одну карту ролі. Тому він бере ще й карту, котру скинули на початку раунду. Потім обирає одну з них собі, а другу кладе в центр столу зображенням донизу.

ФАЗА СКЛИКАННЯ

На відміну від Фази вибору, тепер гравці отримують право ходу не за годинниковою стрілкою, а в порядку зростання рангу їхніх персонажів, котрий зазначено у верхньому лівому куті карти. Коронований гравець викликає персонажів усіх рангів, починаючи з «1» (Вбивця, Відьма та Урядовець). Учасник, у котрого є карта викликаного персонажа, кладе її перед собою зображенням догори та починає свій хід.



РАНГ ВБИВЦІ

Під час ходу гравець **повинен** виконати дію. Він може взяти два золотих з банку. Або взяти дві карти з Колоди кварталів, одну з них залишити собі, а іншу покласти під низ колоди.

Після виконання дії він **може** збудувати один квартал у своєму місті. Щоб це зробити, потрібно покласти перед собою карту з руки зображенням догори та сплатити у банк вартість цього кварталу. Учасник не може будувати більше одного кварталу за хід. Також, у місті не може бути двох кварталів з однаковими назвами (заборонено будувати другий «Порт», другий «Замок», тощо).



ВАРТІСТЬ ПОБУДОВИ «ПОРТУ»

Якщо гравець, котрий відкрив карту викликаного персонажа, завершив свій хід, або якщо у жодного з учасників не виявилось цієї ролі, коронований гравець викликає наступного за рангом. Якщо всіх персонажів викликали і всі учасники завершили свої ходи, коронований гравець повертає усі карти ролей, задіяних у грі, до колоди та починає новий раунд з Фази вибору.

ВЛАСТИВОСТІ ПЕРСОНАЖІВ

Учасник **може** використати властивість свого персонажу лише один раз за хід у певний момент ходу. Якщо в описі властивості не зазначено, коли саме її використовувати, гравець може зробити це у будь-який момент свого ходу. Деякі персонажі мають властивості, котрі дають можливість гравцям взяти золото чи карти за квартали певного типу у їхньому місті. Для нагадування, ранг такого персонажа зазначено на фоні кольору, що відповідає типу кварталів, за які можна отримати винагороду.

Докладне пояснення властивостей усіх персонажів можна знайти на сторінках 10-13. Ці властивості – найголовніше у грі, тож обов'язково ознайомтесь з ними перед тим, як почати партію.

КВАРТАЛИ

У грі є 5 типів кварталів, котрі можна розрізнити за кольором та позначками, що зазначені нижче. Типи кварталів важливі для деяких ефектів, властивостей певних персонажів, та підрахунку переможних балів.



Дворянський



Церковний



Торгівельний



Військовий



Особливий

На всіх картах **Особливих** кварталів описані ефекти. Вони дозволяють брати додаткові карти чи золото, отримувати бонусні переможні бали наприкінці гри, тощо. Ефект обов'язково застосовувати тільки у тому випадку, коли в його описі є слова «повинен» або «не може».

ТЕКСТ НА КАРТАХ

У грі «**Цитаделі**» на картах є лише коротке описання ефектів. Якщо ви бажаєте побачити повне пояснення властивостей усіх персонажів, відкрийте відповідний розділ на стр 10. Для уточнень щодо ефектів особливих кварталів відкрийте стр 14. Якщо текст на карті якимось чином суперечить поясненням на стр 10-14, дотримуйтесь того тлумачення, що є у поясненнях.

ПРИКЛАД ХОДУ

Антон завершив свій хід у якості Архітектора. Наступним викликають Воєначальника. Під час Фази вибору Дмитро обрав саме цю роль. Тож, він перевертає карту персонажа зображенням догори та починає свій хід.

1. Раніше у цьому раунді Оксана робила свій хід в якості Злодія. І вона вирішила пограбувати Воєначальника. Тепер карта персонажа відкрита і Дмитро віддає усі свої монети Оксані.



2. Після цього Дмитро виконує дію. Він бажає повернути хоча б частину втраченого золота, тож вирішує взяти дві монети.



3. У Антона найбільше збудованих кварталів і Дмитро вирішує зруйнувати йому ринок, заплативши одну монету у банк. Зруйнований квартал повертається під низ відповідної колоди.



4. Тепер Дмитро бере золото за усі **Військові** квартали у своєму місті. Він вже встиг збудувати В'язницю та Школу Магії, яку теж можна вважати **Військовим** кварталом. Тому Дмитро бере дві додаткові монети з банку.



5. Він платить 3 золотих та будує Казарми. Оскільки Дмитро вже застосував властивість персонажа та взяв золото за Військові квартали, отримати монету ще й за Казарми не вийде. Усі властивості використані і квартал збудовано, Дмитро закінчує свій хід.



Воєначальник був останнім персонажем, тож раунд закінчується. Коронований гравець збирає усі карти персонажів, ретельно їх перемішує і починає новий раунд.

ВІДКРИТА ІНФОРМАЦІЯ

Кількість монет та карт кварталів у кожного гравця – це відкрита інформація.

Немає обмежень на кількість золота. Якщо у банку закінчились монети, ви можете використовувати заміники (наприклад, копійки чи жетони з інших ігор). Також немає обмежень на кількість карт кварталів у руці.

КІНЕЦЬ ГРИ

Якщо у місті збудовано 7 кварталів, воно називається **завершеним**. Раунд, в якому хоча б один з гравців завершить своє місто, стане останнім у грі. У місті може бути більше ніж 7 кварталів.

Після того, як усі гравці закінчать свої ходи в останньому раунді потрібно підрахувати переможні бали:

- Кількість ваших переможних балів дорівнює загальній вартості усіх кварталів у вашому місті;
- Якщо у вашому місті є хоча б по одному кварталу кожного типу, ви отримуєте 3 додаткові бали;
- Гравець, котрий першим завершив місто, отримує 4 додаткові бали;
- Усі інші гравці, котрі встигли завершити свої міста, отримують по 2 додаткові бали;
- Також врахуйте усі ефекти **Особливих** кварталів вашого міста.

Перемагає гравець з найбільшою кількістю переможних балів. У разі нічиєї перемагає гравець, котрий в останньому раунді обрав персонажа з **найвищим рангом**.

РІЗНОВИДИ КОШТОВНОСТЕЙ

Якщо уважно подивитися на карти персонажів та кварталів, то можна помітити коштовності. Вони вказують на версію, де вперше з'явилася кожна з карт і не мають жодного значення під час партії. Щоб дізнатися більше, відкрийте розділ «Від автора» на стр. 15.



ОРИГІНАЛЬНА
ГРА «ЦИТАДЕЛІ»



ДОПОВНЕННЯ
«ТЕМНЕ МІСТО»



КАРТИ, РОЗРОБЛЕНІ
ДЛЯ ЦЬОГО ВИДАННЯ



ПРИКЛАД ПІДРАХУНКУ ПЕРЕМОЖНИХ БАЛІВ

Місто Антона



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

По одному кварталу кожного типу
(Таємничий квартал можна
вважати **Військовим**)

Першим завершив своє місто

Місто Дмитра



$$3 + 2 + 3 + 3 + 2 + 6 + 6 + 2 + 2 = 29 \text{ — Дмитро переміг!}$$

Також завершив місто, але не першим

Додаткові бали від Брама Дракона

ГРА ДЛЯ 2-3 ГРАВЦІВ

Під час гри удвох чи утрьох кожен учасник матиме у своєму розпорядженні **по 2 персонажа**. Партія проходить за звичайними правилами, хіба що гравці отримають по два ходи протягом раунду (по одному на персонажа). Та кожен учасник матиме лише одне місто, одну руку і не розподілятиме золото між персонажами. Наприклад, гравець обрав ролі Архітектора та Воєначальника. Карти кварталів, котрі він взяв під час ходу Архітектора, можна розігрувати в хід Воєначальника. А от властивість Архітектора будувати більш ніж один квартал протягом ходу не розповсюджується на хід Воєначальника.

ГРА ВДВОХ

ПІДГОТОВКА

Колода персонажів складається з 8 карт (від 1 до 8 рангу). У грі на двох не можна використовувати Імператора.

ФАЗА ВИБОРУ

Коронований гравець перемішує колоду персонажів та скидає одну випадкову карту у центр столу зображенням донизу. Потім він обирає собі персонажа, а решту карт передає опонентові.

Другий гравець обирає дві карти. Одну залишає собі, іншу кладе у центр столу зображенням донизу, і повертає карти коронованому гравцеві. Той також обирає дві карти (одну собі, іншу скидає в закриту) та знову віддає карти суперникові, щоб той обрав собі персонажа та скинув останню карту у центр столу зображенням донизу.

КІНЕЦЬ ГРИ

Місто вважається завершеним, коли у ньому збудовано 8 кварталів. Гра закінчується після того, як усі гравці здійснять свої ходи в останньому раунді.

ГРА ВТРЬОХ

ПІДГОТОВКА

Колода персонажів складається з 9 карт (ранг від 1 до 9).

ФАЗА ВИБОРУ

Коронований гравець перемішує колоду персонажів і кладе випадкову карту, не дивлячись на неї, в центр столу зображенням донизу, а потім таємно обирає собі персонажа. Решту карт він віддає гравцеві зліва, котрий також обирає собі персонажа, а залишок колоди передає наступному учаснику. Той теж бере собі карту.

Коли у всіх гравців вже є по одному персонажу, останній учасник перемішує залишки колоди та скидає одну випадкову карту у центр столу зображенням донизу. Чотири карти, що залишились, він передає коронованому гравцеві. Той обирає собі персонажа і передає карту наступному учаснику, котрий теж бере собі карту і передає решту останньому гравцеві. Той обирає собі персонажа, а останню карту скидає у центр столу зображенням донизу.

КІНЕЦЬ ГРИ

Місто вважається завершеним, коли у ньому збудовано 8 кварталів. Гра закінчується після того, як усі гравці здійснять свої ходи в останньому раунді.

ФОРМУВАННЯ КОЛОД

Якщо ви вже набралися досвіду у грі «**Цитаделі**», та бажаєте додати різноманіття, спробуйте використовувати готові комбінації персонажів та **Особливих** кварталів, що представлені на стр 8-9. Або сформуєте власні колоди використовуючи наступні правила.

Перед грою оберіть вісім персонажів з рангами від 1 до 8 (по одному персонажу кожного рангу). Вони прийматимуть участь у грі. Решту карт персонажів поверніть у коробку. Також оберіть 14 **Особливих** кварталів та ретельно перемішайте їх та 54 базових. Решту **Особливих** кварталів приберіть до коробки.

Щоб підготуватися до гри, скористайтеся підказкою на звороті правил.

ВИКОРИСТАННЯ 9 ПЕРСОНАЖІВ

Якщо ви проводите гру на 3 чи на 8 учасників, то повинні використовувати персонажа 9 рангу. На 4-7 гравців це не обов'язково. Королеву можна використовувати тільки у грі на 5 чи більше гравців.

ФАЗА ВИБОРУ У ГРІ НА 9 ПЕРСОНАЖІВ		
Кількість гравців	Карти, скинуті у відкриту	Карти, скинуті у закриту
4	3	1
5	2	1
6	1	1
7	0	1
8	0	1 *

* Якщо ви проводите партію на 8 учасників, застосуйте «Спеціальне правило для 7 гравців» щодо останньої людини.

ГОТОВІ КОМБІНАЦІЇ

Вони призначені для різноманіття гри «Цитаделі». Тут є декілька сформованих колод персонажів та Особливих кварталів, котрі налаштовані на певні стилі гри. Також, є персонажі 9 рангу (вони обов'язкові тільки для гри на 3 та 8 учасників).

АМБІЦІЇ АРИСТОКРАТІВ

Зосередьтеся на розширенні свого міста. У вас буде багато можливостей збудувати декілька кварталів за хід (або отримати їх іншим способом).

ПЕРСОНАЖІ

- | | |
|----------------------------|---|
| 1. Урядовець | ● |
| 2. Злодій | ● |
| 3. Чарівник | ◆ |
| 4. Патрицій | ● |
| 5. Єпископ | ● |
| 6. Крамар | ● |
| 7. Архітектор | ● |
| 8. Маршал | ● |
| (9. Королева) [†] | ◆ |

ОСОБЛИВІ КВАРТАЛИ

- | | |
|---------------------------|---|
| 1. Капітолій | ● |
| 2. Фабрика | ◆ |
| 3. Будівельний майданчик | ● |
| 4. Велика стіна | ● |
| 5. Таємничий квартал | ● |
| 6. Форт | ● |
| 7. Некрополіс | ● |
| 8. Парк | ◆ |
| 9. Притулок | ◆ |
| 10. Кар'єр | ◆ |
| 11. Школа магії | ● |
| 12. Стайня | ● |
| 13. Алея скульптур | ● |
| 14. Прихисток грабіжників | ● |

КУЛУАРНІ ІНТРИГИ

Чи вдасться вам перемогти у жорсткому протистоянні? Використовуйте хитрощі та підступні можливості гри.

ПЕРСОНАЖІ

- | | |
|---------------------------|---|
| 1. Відьма | ◆ |
| 2. Шантажист | ● |
| 3. Чародійка | ● |
| 4. Імператор [*] | ◆ |
| 5. Абат | ◆ |
| 6. Алхімік | ◆ |
| 7. Архітектор | ● |
| 8. Воєначальник | ◆ |
| (9. Митник) | ● |

ОСОБЛИВІ КВАРТАЛИ

- | | |
|--------------------|---|
| 1. Арсенал | ◆ |
| 2. Базиліка | ● |
| 3. Брама Дракона | ● |
| 4. Родовище золота | ● |
| 5. Форт | ● |
| 6. Монумент | ● |
| 7. Музей | ◆ |
| 8. Некрополіс | ● |
| 9. Парк | ◆ |
| 10. Притулок | ◆ |
| 11. Кар'єр | ◆ |
| 12. Таємне сховище | ● |
| 13. Кузня | ● |
| 14. Театр | ● |

ТАЄМНА СЛАВА

Інтриганам нема сенсу видавати свої наміри. Беріть більше карт чи золота, вивідуйте плани суперників та захищайте свої володіння.

ПЕРСОНАЖІ

- | | |
|---------------------------|---|
| 1. Відьма | ◆ |
| 2. Шпигун | ● |
| 3. Провидець | ● |
| 4. Імператор [*] | ◆ |
| 5. Єпископ | ● |
| 6. Купець | ● |
| 7. Вчений | ● |
| 8. Дипломат | ◆ |
| (9. Митець) | ◆ |

ОСОБЛИВІ КВАРТАЛИ

- | | |
|---------------------------|---|
| 1. Фабрика | ◆ |
| 2. Будівельний майданчик | ● |
| 3. Велика стіна | ● |
| 4. Таємничий квартал | ● |
| 5. Вежа зі слонової кості | ● |
| 6. Форт | ● |
| 7. Бібліотека | ● |
| 8. Музей | ◆ |
| 9. Обсерваторія | ● |
| 10. Парк | ◆ |
| 11. Притулок | ◆ |
| 12. Кар'єр | ◆ |
| 13. Школа магії | ● |
| 14. Кузня | ● |

● = Оригінальна гра

◆ = Доповнення «Темне Місто»

● = Карті, розроблені для цього видання

ПІДСТУПНІСТЬ ВЕЛЬМОЖ

Найголовніша ваша зброя – хитрість та розум. Маніпулюйте, вводьте в оману, та робіть підступні пастки для ваших суперників.

ПЕРСОНАЖІ

1. Урядовець	●
2. Шантажист	●
3. Чарівник	◆
4. Король	●
5. Абат	◆
6. Алхімік	◆
7. Навігатор	◆
8. Маршал	●
(9. Королева) [†]	◆

ОСОБЛИВІ КВАРТАЛИ

1. Брама Дракона	●
2. Фабрика	◆
3. Будівельний майданчик	●
4. Таємничий квартал	●
5. Лабораторія	●
6. Некрополіс	●
7. Парк	◆
8. Притулок	◆
9. Таємне сховище	●
10. Кузня	●
11. Стайня	●
12. Театр	●
13. Прихисток грабіжників	●
14. Криниця бажань	◆

СКЛАДНІ ПЕРЕМОВИНИ

У вас дуже багато варіантів скомбінувати властивості персонажів та ефекти кварталів, щоб отримати якнайбільше вигоди. Потрібно лиш скористатися ними.

ПЕРСОНАЖІ

1. Вбивця	●
2. Шпигун	●
3. Провидець	●
4. Король	●
5. Кардинал	●
6. Крамар	●
7. Вчений	●
8. Дипломат	●
(9. Митець)	◆

ОСОБЛИВІ КВАРТАЛИ

1. Базиліка	●
2. Капітолій	●
3. Таємничий квартал	●
4. Скарбниця Імперії	◆
5. Лабораторія	●
6. Бібліотека	●
7. Архів	◆
8. Обсерваторія	●
9. Школа магії	●
10. Таємне сховище	●
11. Кузня	●
12. Стайня	●
13. Алея скульптур	●
14. Криниця бажань	◆

БЕЗ СУМЛІННЯ

Перемога будь-якою ціною. Ця комбінація карт надзвичайно конфліктна та розрахована на людей з міцними нервами.

ПЕРСОНАЖІ

1. Вбивця	●
2. Злодій	●
3. Чародійка	●
4. Патрицій	●
5. Кардинал	●
6. Купець	●
7. Навігатор	◆
8. Воєначальник	●
(9. Митник)	●

ОСОБЛИВІ КВАРТАЛИ

1. Арсенал	◆
2. Базиліка	●
3. Брама Дракона	●
4. Родовище золота	●
5. Скарбниця Імперії	◆
6. Вежа зі слонової кості	●
7. Лабораторія	●
8. Архів	◆
9. Монумент	●
10. Музей	◆
11. Школа магії	●
12. Алея скульптур	●
13. Прихисток грабіжників	●
14. Криниця бажань	◆

* Імператора не можна використовувати у грі на двох. Якщо ви бажаєте зіграти дуель комбінацією, в якій є Імператор, замініть його на Короля чи Патриція.

† Королеву не можна використовувати у грі для 3-4 гравців. Якщо бажаєте провести партію втрьох або вчотирьох і використати комбінацію, в якій є Королева, замініть її на Митця або Митника.

ПЕРСОНАЖИ ТА ЇХНІ ВЛАСТИВОСТІ

У цьому розділі детально описані усі властивості персонажів. Пам'ятайте, використовувати ці ефекти обов'язково лише якщо написано «ви повинні», або «ви не можете». Властивість персонажа можна застосувати лише раз за хід у певний момент. Якщо не вказано, коли її потрібно використати, можете зробити це будь-коли протягом ходу. Це стосується і властивостей, що дозволяють взяти монети чи карти за квартали певного кольору. Наприклад, у вас Єпископ. Можете взяти золото за кожен Церковний квартал, щоб вистачило монет на побудову нової карти. Або збудувати синій квартал і лиш потім зібрати золото та отримати на одну монету більше.

1 Урядовець



Розподіліть жетони розпоряджень між трьома різними персонажами. Їх потрібно класти зображенням донизу біля відповідних жетонів персонажів, щоб інші гравці не знали, котре з розпоряджень підписане. Вашою ціллю є лише персонаж з підписаним актом.



ЗВОРІТНА СТОРОНА
ЖЕТОНА РОЗПОРЯДЖЕННЯ



ПІДПИСАНЕ
РОЗПОРЯДЖЕННЯ



НЕПІДПИСАНЕ
РОЗПОРЯДЖЕННЯ

Якщо гравець, котрий обрав поціленого персонажа, будує квартал у своєму місті, ви **можете** перегорнути жетон підписаного акту, конфіскувати цей квартал та **безкоштовно** збудувати його у своєму місті.

Конфіскована карта не потрапляє у місто, але враховується поціленому гравцеві як розіграна (щодо обмеження на побудову). Гравець бере назад золото, що витратив на будівництво. Якщо він може будувати більше одного кварталу за хід, конфіскувати можна лише перший.

Зауважте: ви не можете конфіскувати квартал, якщо в вашому місті вже є такий самий.

2 Злодій



Назвіть персонажа, якого хочете обкрасти. Коли гравець перегорне карту обраного вами персонажа, щоб почати хід, заберіть усе золото того учасника.

Ви не можете обкрасти вбитого чи зачаклованого персонажа, а також персонажа першого рангу (Вбивцю, Відьму чи Урядовця).

2 Шпигун



Оберіть іншого гравця та назвіть тип кварталу: **Дворянський**, **Церковний**, **Торгівельний**, **Військовий** чи **Особливий**. Подивіться руку обраного учасника. Заберіть в нього по одній монеті та візьміть по одній карті з Колоди кварталів за кожен квартал вказаного вами типу, що є серед карт в його руці.

Якщо у обраного вами гравця монет менше ніж кварталів вказаного типу, ви просто забираєте у нього все золото. У будь-якому випадку з Колоди кварталів ви берете стільки карт, скільки кварталів вказаного типу є на руці у обраного учасника.

1 Вбивця



Назвіть персонажа, якого хочете вбити. Учасник, що обрав вбитого персонажа, не відкриває карту навіть тоді, коли персонажа викликає коронований гравець. Вбитий персонаж втрачає хід.

1 Відьма



Спочатку виконайте дію. Потім назвіть персонажа, якого бажаєте зачаклувати та закінчіть хід. Ви не можете: будувати квартали; використовувати їх властивості, окрім Бібліотеки, Обсерваторії чи Родовища золота (їх ефекти спрацьовують під час виконання дії).

Коли зачаклованого персонажа викликають, гравець, що його обрав, виконує дію та завершує хід. Він не може розігрувати карти, використовувати жодні з властивостей свого персонажа чи Особливих кварталів. Цьому гравцеві доступні лише ефекти від Бібліотеки, Обсерваторії та Родовища золота.

Тепер ви продовжуєте свій хід, наче обрали не Відьму, а зачаклованого персонажа. Можете використовувати усі його властивості: взяти додаткове золото чи карти за квартали певного кольору, пасивні ефекти (на кшталт імунітету Єпископа до персонажів 8 рангу, чи збільшення ліміту на будівництво у Архітектора). Та змушені дотримуватись обмежень (Навігатор, наприклад, взагалі не може будувати квартали). Ви граєте карти зі **своїх** руки, платите **власним** золотом, будуете нові квартали у **своєму** місті та отримуєте монети чи карти за **власні** квартали певного кольору. Ви не можете використовувати ефекти особливих кварталів з міста зачаклованого гравця.

Якщо зачаклували Шантажиста, то ви розподіляєте жетони погроз, берете хабарі та обираєте, чи відкривати маркер, коли гравець не погоджується платити.

Якщо зачаклували Короля чи Патрицію, зачаклований гравець усе одно отримує корону. Якщо зачаклували Імператора, ви обираєте учасника, віддаєте йому корону та отримуєте плату.

Якщо зачаклований персонаж не приймає участь у поточному раунді, ви втрачаєте хід.

2

Шантажист



Розподіліть жетони погрози між різними жетонами персонажів зображенням донизу. Інші гравці не повинні знати, де який жетон. Ви погрожуєте обоє персонажам, та лише гравцеві, якому дісталася хустка з трояндою, є цілю.

ЗВОРОТНА СТОРОНА
ЖЕТОНА ПОГРОЗИХУСТКА З
ТРОЯНДОЮБЕЗПІДСТАВНА
ПОГРОЗА

У свій хід гравець з персонажем, котрому ви погрожуєте, розбирається з погрозою одразу після дії. Він може дати вам хабар (половину свого золота, округлену в меншу сторону) та зняти з себе жетон погрози не відкриваючи його. Якщо у гравця лише одна монета, він може дати вам нуль золота як викуп. Якщо учасник не дає хабар, можете перегорнути його жетон погрози. Якщо там хустка з трояндою, заберіть усе його золото.

Гравець повинен розібратися з погрозою до того, як застосує будь-яку властивість персонажа, збудує квартал, чи використає особливі квартали (окрім Бібліотеки, Обсерваторії чи Родовища золота, що спрацьовують під час виконання дії).

Не можна погрожувати вбитому чи зачаклованому персонажу, та персонажу першого рангу (Вбивці, Відьмі чи Урядовцю). Можна погрожувати персонажу з жетоном розпорядження.

3

Чародійка



Використайте **тільки одну** з двох властивостей:

- Обміняйте усі свої не розіграні карти кварталів, на карти кварталів з руки іншого гравця. Можна провести обмін, навіть якщо у Вас на руці немає карт (вони усі вже збудовані). В такому випадку просто заберіть у іншого гравця не розіграні карти.
- Покладіть будь-яку кількість карт з руки під низ Колоди кварталів, після цього візьміть стільки ж нових карт з Колоди кварталів.

3

Чарівник



Ви можете подивитися карти іншого гравця, та обрати одну з них. Візьміть обраний квартал в руку. Або одразу ж розташуйте його у своєму місті, сплативши повну вартість (в цьому випадку він не зарахується до обмежень на побудову і ви зможете розіграти ще одну карту кварталу).

Протягом ходу ви можете будувати навіть ті квартали, котрі вже є у вашому місті.

3

Провидець



Заберіть у кожного гравця по одній карті з руки та візьміть їх собі. Тепер роздайте усім, в кого брали карту, по одному кварталу з вашої руки. Якщо у гравця немає карт на руці, ви не забираєте в нього та не віддаєте йому карт.

Гравцям можна віддавати будь-які карти. Можна повернути учаснику ту саму карту, яку ви в нього забрали. Можна віддати карту, котру ви взяли у іншого гравця, або квартал, що був у вас із самого початку ходу.

Протягом цього ходу ви можете побудувати два квартали.

4

Король



Візьміть по **одній монеті** за кожен **Дворянський** квартал у вашому місті.

Протягом ходу ви повинні взяти корону (можете зробити це у будь-який момент). Тепер ви коронований гравець, тому викликаєте персонажів до кінця раунду. Також ви першим обиратимете роль під час Фази вибору аж доки інший гравець не забере у вас корону.

Якщо вас вбили, пропустіть хід (як із будь-яким іншим персонажем). Наприкінці раунду відкрийте карту Короля та отримайте корону в якості спадкоємця престолу.

Якщо вас зачарували, ви все одно отримуєте корону.

Зауважте: якщо на початку Фази вибору карту Короля скинули у центр столу горілиць, викладіть замість нього іншого персонажа, а Короля замішайте назад до Колоди персонажів.

4

Імператор



Візьміть по **одній монеті** за кожен **Дворянський** квартал у вашому місті.

Протягом ходу (у будь-який момент) ви повинні забрати корону у коронованого гравця та віддати її іншому учасникові (але не собі). Візьміть у гравця, що отримав Корону, один золотий або випадкову карту кварталу з руки. Якщо у гравця немає ні золота, ні карт, ви нічого не отримуєте.

Якщо вас вбили, пропустіть хід (як із будь-яким іншим персонажем). Наприкінці раунду відкрийте карту Імператора та, в якості радника, заберіть корону у коронованого гравця та віддайте її іншому учасникові (але не собі). Ви не отримуєте ані золота, ані карт.

Зауважте: якщо на початку Фази вибору карту Імператора скинули у центр столу горілиць, викладіть замість нього іншого персонажа, а Імператора замішайте назад до Колоди персонажів.

Зауважте: Імператора не можна використовувати у грі на двох.

11

4

Патрицій



Візьміть **по одній карті** з Колоди кварталів за кожен **Дворянський** квартал у вашому місті.

Протягом ходу ви повинні взяти корону (можете зробити це у будь-який момент). Тепер ви коронований гравець, тому викликаєте персонажів до кінця раунду. Також ви першим обиратимете роль під час Фази вибору аж доки інший гравець не забере у вас корону.

Якщо вас вбили, пропустіть хід (як із будь-яким іншим персонажем). Наприкінці раунду відкрийте карту Патриція та отримайте корону в якості спадкоємця престолу.

Якщо вас зачарували, ви все одно отримуете корону.

Зауважте: якщо на початку Фази вибору карту Патриція скинули у центр столу горілиць, викладіть замість нього іншого персонажа, а Патриція замішайте назад до Колоди персонажів.

5

Єпископ



Візьміть **по одній монеті** за кожен **Церковний** квартал у вашому місті.

Протягом цього раунду ваше місто захищене від властивостей персонажа 8 рангу (Воєначальника, Дипломата чи Маршала).

Якщо вас вбили, персонажі 8 рангу **можуть** використовувати свої властивості на ваших кварталах. Аналогічно, якщо вас зачаклували, персонажі 8 рангу **не можуть** використовувати свої властивості на місті Відьми. А от місто Єпископа залишається без захисту.

5

Абат



Візьміть **один золотий**, або **одну карту** з Колоди кварталів за кожен **Церковний** квартал у вашому місті. Ви можете брати монети та карти у будь-якій комбінації. Наприклад, у вашому місті три **Церковні** квартали. Можете взяти три золотих, або дві монети та одну карту, або один золотий та дві карти, або три карти. Але, ви повинні назвати комбінацію кількості монет та карт до того, як візьмете їх.

Якщо гравець з найбільшою кількістю золота це не ви, то у будь-який момент ходу можете забрати у найбагатшого учасника один золотий. Якщо декілька гравців мають однакову найбільшу кількість монет, ви обираєте, в кого забрати золотий. Якщо ви один з гравців з найбільшою кількістю монет, ви не отримуете нічого.

5

Кардинал



Візьміть **по одній карті** з Колоди кварталів за кожен **Церковний** квартал у вашому місті.

Якщо вам не вистачає монет, щоб побудувати квартал, можете взяти їх у іншого гравця. За кожен золотий ви повинні віддати йому карту кварталу з руки. Потім ви повинні збудувати квартал.

Гравець не може відмовитись дати вам золото. А ви повинні взяти рівно стільки монет, скільки вам не вистачає на будівництво (не більше і не менше).

6

Купець



Візьміть **по одній монеті** за кожен **Торгівельний** квартал у вашому місті.

Візьміть одну додаткову монету. Ви можете використати цю властивість незалежно від того, що брали під час дії.

6

Алхімік



Наприкінці вашого ходу поверніть собі усі монети, сплачені за будівництво кварталів. Золото, витрачене на будь-які інші ефекти (використання Кузні чи плата Митнику) не повертається. Отже протягом ходу ви будуете квартали «безкоштовно», але тільки якщо у вас є достатньо золота, щоб повністю оплатити будівництво.

6

Крамар



Візьміть **по одній монеті** за кожен **Торгівельний** квартал у вашому місті.

Протягом ходу ви можете збудувати необмежену кількість Торгівельних кварталів та один квартал будь-якого іншого кольору.

7

Архітектор



Візьміть **дві додаткові карти** кварталів. Ви можете використати цю властивість незалежно від того, що брали під час дії.

Протягом ходу ви можете збудувати до трьох кварталів.

7

Навігатор



Візьміть чотири монети або чотири карти кварталів. Ви можете використати цю властивість незалежно від того, що брали під час дії.

Протягом ходу ви не можете будувати квартали. Навіть ті, на котрі не розповсюджується обмеження щодо кількості розіграних карт (наприклад, Стайня).



Вчений



Візьміть сім карт з Колоди кварталів. Оберіть одну та покладіть її в свою руку. Решту (шість карт) замішайте у Колоду кварталів.

В цей хід ви можете збудувати два квартали.



Воєначальник



Візьміть по **одній монеті** за кожен **Військовий** квартал у вашому місті.

Ви можете обрати та зруйнувати один квартал у місті будь-якого гравця. Для цього необхідно заплатити на один золотий менше вартості кварталу. Руйнування кварталу, що коштує 1 золотий, буде безкоштовним. Щоб зруйнувати квартал вартістю 2 золотих, потрібно заплатити 1 золотий. Руйнування кварталу вартістю 5 золотих коштуватиме 4 золотих, тощо.

Ви не можете руйнувати квартали у завершеному місті. Проте можете зруйнувати власний квартал. Покладіть карту зруйнованого кварталу під низ Колоди кварталів.



Дипломат



Візьміть по **одній монеті** за кожен **Військовий** квартал у вашому місті.

Ви можете обміняти один квартал з вашого міста на квартал з міста будь-якого іншого гравця. Якщо квартал, який ви забираєте, дорожчий за той, котрий ви віддаєте, сплатіть різницю вартості гравцеві, з яким влаштували обмін. Якщо ваш квартал дорожчий від кварталу, котрий ви берете собі, гравець, з яким ви влаштували обмін, не сплачує вам різницю.

Ви не можете обмінюватися кварталами з гравцем, котрий завершив своє місто. Проте можете використати цю властивість навіть якщо ваше місто завершене. В результаті обміну у жодному з міст не може з'явитися два однакових квартали.



Маршал



Візьміть по **одній монеті** за кожен **Військовий** квартал у вашому місті.

Ви можете захопити один квартал будь-якого іншого гравця, якщо його вартість не більше ніж три золотих. В такому випадку сплатіть колишньому володареві вартість захопленого кварталу. Додайте захоплений квартал до вашого міста.

Ви не можете захопити квартал із завершеного міста. Ви не можете захопити квартал, якщо такий самий вже є у вашому місті.



Королева



Якщо ви сидите поруч з гравцем, котрий відкрив персонажа четвертого рівня (Короля, Імператора чи Патриція), візьміть три монети. Якщо ви сидите поруч, але персонажа вбито, ви отримаєте золото в кінці раунду, коли гравець відкриє карту вбитого персонажа.

Зауважте: Королеву не можна використовувати, якщо у грі приймає участь менше ніж п'ять людей.



Митець



Ви можете прикрасити один або два квартали, поклавши на них по золотій монеті. Вартість руйнування, обміну чи захоплення прикрашеного кварталу зростає на 1 (при обміні чи захопленні монета залишається на карті). Кількість переможних балів, які приносить прикрашений квартал наприкінці гри, також зростає на 1. Будь-який квартал можна прикрасити лише один раз.



Митник



Якщо у грі приймає участь Митник, гравці повинні сплачувати мито за будівництво. Одразу після того, як гравець збудував квартал, він повинен покласти одну монету на жетон Митника. Мито потрібно сплатити, навіть якщо квартал будується безкоштовно. Якщо гравець може збудувати декілька кварталів протягом ходу, він сплачує мито за кожен з них. Якщо у гравця немає золота після будівництва кварталу, він не сплачує мито. Митник не сплачує мито.

У будь-який момент свого ходу ви можете забрати усі монети з жетона Митника.

Навіть якщо карту Митника не відкрили у поточному раунді (її не обрали, скинули в закриту чи відкриту під час Фази вибору, чи вбили) гравці усе одно сплачують мито. Монети накопичуються на жетоні персонажа і залишаються там до наступного раунду.

Під час гри утрьох, навіть якщо один з обраних персонажів учасника це Митник, за другого персонажа усе одно потрібно сплатити мито.

Якщо Урядовець конфіскує квартал, то саме він (а не його ціль) сплачує мито.

ОСОБЛИВІ КВАРТАЛИ

У цьому розділі є уточнення щодо ефектів Особливих кварталів. Пам'ятайте, їх обов'язково використовувати лише тоді, коли написано «ви повинні», або «ви не можете». Ефект з обмеженням «раз за хід» можна використовувати лише протягом вашого ходу.

Арсенал: не можна руйнувати квартали в завершеному місті.

Капітолій: отримати додаткові бали за ефект Капітолія можна лише раз.

Будівельний майданчик: Урядовець не може конфіскувати квартал, збудований за допомогою ефекту Будівельного майданчика. Проте він отримує право конфіскувати наступний квартал, який його ціль збудує протягом ходу за золото.

Велика стіна: ефект Великої стіни не діє на квартал з міста Дипломата, який він збирається **обмінати**.

Таємничий квартал: якщо наприкінці гри власник Таємничого кварталу обирає будь-який тип кварталу, відмінний від **Особливого**, Таємничий квартал перестав бути **Особливим**.

Вежа зі слонової кістки: якщо крім Вежі зі слонової кістки та Таємничого кварталу у місті немає інших **Особливих** кварталів, і для таємничого кварталу обрали будь-який тип кварталу, відмінний від **Особливого**, тоді Вежа зі слонової кістки приносить додаткові бали.

Музей: якщо Музей обміняли чи захопили, скинуті карти залишаються під Музеем. Якщо Музей зруйновано, скинуті карти повертаються під низ Колоди кварталів.

Некрополіс: Урядовець не може конфіскувати Некрополіс, якщо він збудований без сплати монет. Проте Урядовець отримує право конфіскувати наступний квартал, який його ціль збудує протягом ходу за золото.

Парк: якщо Парк у місті Відьми, і Відьма не продовжила свій хід (зачакованого персонажа немає у поточному раунді), ефект Парку не спрацює.

Притулок: якщо Притулок у місті Відьми, і Відьма не продовжила свій хід (зачакованого персонажа немає у поточному раунді), ефект Притулку не спрацює. Якщо Притулок у місті Алхіміка, котрий витратив усі монети, спочатку спрацює ефект Притулку, а потім властивість Алхіміка.

Кар'єр: господар Кар'єра може будувати будь-яку кількість однакових кварталів. Проте він не може використовувати властивості Урядовця, Дипломата чи Маршала, щоб отримати квартал, котрий вже є у його місті.

Школа магії: Абат отримує **або** золото, **або** карти.

Стайня: Якщо Стайня конфіскована Урядовцем, гравець усе одно має право побудувати ще один квартал.

Театр: власник Театру наосліп обирає, з ким мінятися персонажами (він не має права дивитися у карти інших гравців). Після обміну учасники можуть подивитися на свої нові ролі, проте не відкривають карту, аж доки відповідного персонажа не викличе коронований гравець. У грі вдвох чи втрьох власник Театру сам визначає яку зі своїх двох ролей обмінати і наванманя обирає, яку з двох карт персонажів взяти у іншого гравця.

Прихисток грабіжників: якщо Урядовець конфіскував цей квартал, гравець повертає собі тільки сплачені монети (карти не повертаються).

АВТОРСЬКИЙ КОЛЕКТИВ

Автор оригінальної гри: Bruno Faidutti

Нові персонажі: Bruno Faidutti та Steven Kimball

Нові квартали: Bruno Faidutti, Steven Kimball та Alexandar Ortloff

Розробка гри: Steven Kimball та Alexandar Ortloff

Концепція нових «Цитаделей»: Robin Corrèze

Технічний редактор: Richard A. Edwards

Обкладинка: Simon Eckert

Ілюстрації персонажів: Andrew Bosley

Ілюстрації кварталів: Jeff Brown, James Combridge, Amit Dutta, Tyler Edlin, Felipe Escobar, Marcko Fiedler, Tomasz Jedruszek, Yogesh C. Joshi, Alex Kim, William Koh, Pavel Kolomeyets, Yong Yi Lee, Mateusz Lenart, Ward Lindhout, Eddie Mendoza, Mark Molnar, Veli Nystrom, Fernando Olmedo, Meg Owenson, Gracjana Zielinska

Арт-директор: Samuel R. Shimota

Скульптура корони: Samuel R. Shimota та Jason Beaudoin

Графічний дизайн: Samuel R. Shimota

Видання: Steven Kimball

Українська локалізація: Клейменов Михайло, Іванченко Ольга.

Тестування оригінальної гри: Nadine Bernard, Maud Bissonnet, Scarlett Bocchi, Frank Branham, David Calvo, Brent Carter, Maryann Carter, Fabienne Cazalis, Pitt Crandlemire, Cyrille Daujean, Isabelle Duvaux, Thierry Fau, Philippe Keyaerts, David Kuznik, Serge Laget, Myriam Lemaire, Pierre Lemoigne, Tristan Lhomme, Hervé Marly, Bernard Mendiburu, Hélène Michaux, Steffan O'Sullivan, Philippe des Pallières, Jean-Marc Pauty, Pierre Rosenthal, Fred Savart, Mik Svellov, and Irène Villa

Тестування цього видання: J. Tucker Adams, James Aoki, Jason Beaudoin, Joost E. Boere, Carolina Blanken, Andrea Busch, Christian Busch, Ryann Collins, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese & Julia Faeta, Alexander Drechsel, Marieke Franssen, Bram Hermesen, Anita Hilberdink, Colton Hoerner, Femke Hogenberk, Grace Holdinghaus, Andrew Janeba, Mark Jones, Nathan Karpinski, Paul Klecker, Kalar Komarec, Mark Larson, Adam Laughton, Ben Laughton, Ellie Laughton, Julia Laughton, Josh Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Emile de Maat, James Meier, Charlie Morgan, Eelco Osnabrugge, Lee Peters, Martin Scrase, Gary Storkamp, Ryan Thompson, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Nikki Valens, Andrea Vereijken, Jason Walden, Nathan Wenban, Ben Wylie-van Eerd, Mike Youtz, та гравці з Ludopathic Gathering 2016.



IgrorMag



© 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. Actual components may vary from those shown. Made in China. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 9 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

PROOF OF
PURCHASE
Citadels WR02

ВІД АВТОРА

Я придумав гру «Цитаделі» наприкінці дев'яностих. З самого початку у ній було два типи карт (персонажі та квартали) і золото. На створення властивостей персонажів мене надихнули сили прибульців з гри «Cosmic Encounter». Проте дуже швидко виявилося, що змінювати персонажів що ходу, значно цікавіше. Я перепробував безліч варіантів вибору персонажів аж доки не зіграв в карточну гру німецького автора Марселя-Андре Касасоли Меркль, звідки і запозичив систему драфту, котра зараз по всьому світу асоціюється саме з «Цитаделями». Та гра називалася «Verräter». Вона не стала популярною, а от «Цитаделі» стали. Якщо вони вам подобаються, обов'язково зіграйте в «Verräter».

«Цитаделі» – перша гра, надрукована невеликим французьким видавництвом «Multisim». Ще вони випускали RPG та пробували розробити власну ККГ. Якщо пам'ять мені не зраджує, вона звалася «Kabal». Більшість ілюстрацій першого видання «Цитаделей» – перероблені картинки з неї. До речі, це одна з причин, чому «Цитаделі» мають риси епохи Відродження, які ми зберегли і в цій версії.

Гра миттєво здобула популярність та була видана у США компанією «Fantasy Flight» в 2002 році. У 2004 з'явилося доповнення «Темне місто», що додавало 10 нових персонажів та 14 особливих кварталів. Деяких персонажів вигадали переможці конкурсу, влаштованого німецьким видавництвом «Hans im Glück». Якщо я правильно пам'ятаю, то автор Королеви зайняв перше місце. Згодом доповнення просто долучили до базової гри. Проте, вимушений визнати, що персонажі «Темного міста» не були настільки збалансованими, як персонажі оригіналу.

Останні десять років я практично не займався розвитком «Цитаделей». Мене більше цікавив новий дизайн, спроби додати механіку «Цитаделей» до найрізноманітніших ігор. В результаті з'явилася гарна гра, дія якої відбувається на Марсі – «Mission: Red Planet» (над нею ми працювали разом із Бруно Катала). А також чудові пезепони в джунглях Азії під назвою «Lost Temple. Fist of Dragonstones» (створена у співавторстві з Міхаєлом Шахтом), що намагаються відтворити ту саму атмосферу, яка є в «Цитаделях», використовуючи зовсім іншу механіку: аукціон замість драфту.

А ще, я отримував дуже багато листів з фанатськими розширеннями. Більшість із них тільки ускладнювали гру, додаючи нові типи карт, нові ефекти, чи можливість розігрувати декілька персонажів протягом раунду, незалежно від кількості учасників. Інші пропонували зменшити вплив випадковості та омани, зробивши гру більш стратегічною. Я звертав увагу на кожну з пропозицій, а потім відкидав їх, бо прагнув зберегти існуючий баланс у грі. Проте два роки тому я отримав опис дев'яти нових персонажів від французького фана Робіна Корезе. Я роздрукував їх, зіграв кілька партій, і вперше відчув, що у мене є основа для подальшого розвитку «Цитаделей».

З цього почалася повна реконструкція «Цитаделей». Разом із Стівеном Кімбелом та командою «Fantasy Flight Games» (зараз вже «Windrider Games»), ми переробили деякі властивості персонажів Робіна (не оминули й «Темне місто»), змінили ранги. Також у нас вже було декілька дійсно кумедних кварталів. Покращення «Цитаделей» означає й спробу підігнати їх під побажання тестерів: коротіші партії, більше можливостей, більше конфліктів. Ось чому для завершення міста потрібно збудувати сім кварталів (в оригіналі необхідно було вісім). Ось чому багато кварталів та персонажів тепер дозволяють грати декілька карт протягом ходу. При цьому основні правила лишилися практично незмінними. Ми зробили «Цитаделі» більш динамічними та захоплюючими, і дуже конфліктними.

Зараз існує дві версії «Цитаделей»: це розширене видання та маленька «класична» гра. В оригінальних «Цитаделях», що були видані ще 2000 року, є лише 8 персонажів та практично немає можливості щось змінити. У цій версії «Цитаделей» є 27 персонажів та 30 Особливих кварталів, котрі дають можливість підлаштовувати колоди під певний стиль гри. Форма каменю на карті вказує, де вона з'явилася вперше (Митник був присутній ще у «Темному місті», проте цей персонаж знавав дуже суттєвих змін, тому на ньому намальовано шестикутник).



ОРИГІНАЛЬНА
ГРА «ЦИТАДЕЛІ»



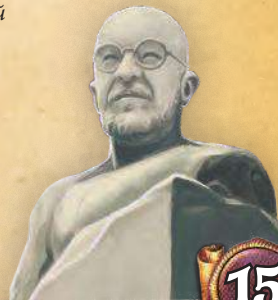
ДОПОВНЕННЯ
«ТЕМНЕ МІСТО»



КАРТИ, РОЗРОБЛЕНІ
ДЛЯ ЦЬОГО ВИДАННЯ

Також, у цій версії гри усе нове: ілюстрації, графіка, дизайн. З однієї сторони тому, що ми впевнені: гра заслуговує на повне оновлення. З другої, через те, що втрачені усі файли з оригінальними зображення, а зробити чисті скани просто неможливо. Тому відтепер будуть ось такі чудові ілюстрації.

Як і в оригінальній версії, для роботи над картами видавництво долучило декількох різних художників. Ендрю Бозлі намальовав усіх персонажів, зображаючи їх різними та неповторними. Перу Саймона Еккерта належить яскраве та живе середньовічне місто, котре ви бачите на обкладинці. Над кварталами працювали одразу декілька художників (усі їхні імена ви можете знайти у відповідному розділі). Вони робили ілюстрації такими, якими собі уявляли той чи інший квартал. Жодних обмежень творчості. Різноманіття стилів була однією з особливостей оригінальних «Цитаделей», і я дуже задоволений, що тут ми змогли її зберегти.



– Бруно Файдутті

КОРОТКА ДОВІДКА

ПІДГОТОВКА

1. Сформууйте колоду персонажів.
2. Розташуйте відповідні жетони персонажів у центрі столу.
3. Сформууйте комбінацію з 14 **Особливих** кварталів та додайте їх до колоди з 54 базових кварталів.
4. Перемішайте колоду кварталів та роздайте по 4 карти кожному гравцю.
5. Покладіть колоду кварталів у центр столу зображенням донизу, а поруч сформууйте банк.
6. Кожен гравець бере по 2 монети з банку.
7. Найстарший гравець бере корону.

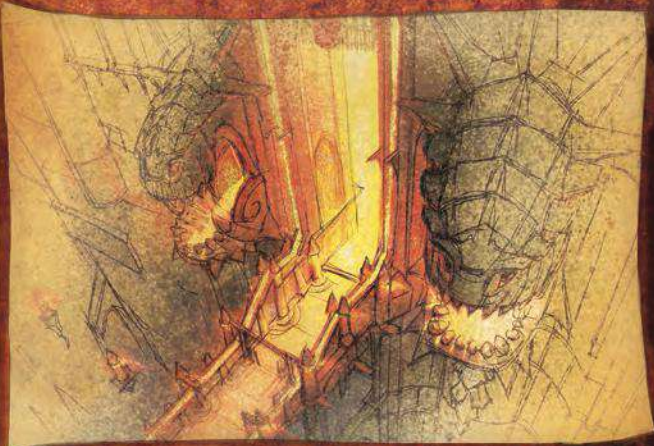
ФАЗА ВИБОРУ У ГРІ НА 8 ПЕРСОНАЖІВ

Кількість гравців	Карти, скинуті у відкриту	Карти, скинуті у закриту
4	2	1
5	1	1
6	0	1
7	0	1 *

ФАЗА ВИБОРУ У ГРІ НА 9 ПЕРСОНАЖІВ

Кількість гравців	Карти, скинуті у відкриту	Карти, скинуті у закриту
4	3	1
5	2	1
6	1	1
7	0	1
8	0	1 *

* Останній гравець отримує від передостаннього лише одну карту персонажу. Тому він бере ще й карту, котру скинули на початку раунду. Потім обирає одну з них собі, а другу кладе в центр столу зображенням донизу.



ВАЖЛИВІ ТЕРМІНИ

Завершене місто: це місто, в якому є сім (у грі на 4-8 учасників), або вісім (у грі на 2-3 учасника) кварталів.

Зруйнувати: зруйнований квартал потрапляє під низ Колоди кварталів.

Скинути: під час Фази вибору кількість ролей, котрі потрібно скинути (зображенням догори та донизу) залежить від кількості учасників. Скинуті карти персонажів не приймають участь у поточному раунді. Якщо потрібно скинути карту кварталу, покладіть її під низ Колоди кварталів.

Взяти карту: коли гравець повинен взяти карту, він бере верхню карту з Колоди кварталів. Якщо зазначено, що потрібно обрати певну кількість карт та покласти їх в руку, то решта карт потрапляє під низ Колоди кварталів.

Взяти золото: коли гравець повинен взяти золото, він бере його з банку (якщо не зазначено іншого).

Заплатити: коли гравець повинен заплатити золотом, він кладе свої монети в банк (якщо не вказано іншого).