



Distribuito dalla Fantasy Flight Games, 2000

Questa è la traduzione di "Citadels" della Fantasy Flight (edizione americana) corretta con le regole del sito ufficiale di Faidutti, non di "Ohne Furcht und Adel" della Hans im Glück.

Introduzione

Citadels è un gioco di carte basato su bluff, deduzione e costruzione di città, da due a otto giocatori, da dieci anni in su.

Obiettivo del Gioco

In Citadels i giocatori interpretano il ruolo di principi di città rivali che cercano di aumentarne la prosperità costruendo nuovi distretti. Il gioco finisce dopo che un giocatore ha costruito l'ottavo distretto e i giocatori ricevono punti in base a quali distretti hanno nella propria città. Il giocatore col maggior numero di punti vince.

Componenti del Gioco

Questo gioco contiene le carte dei distretti, dei personaggi e vari gruppi di segnalini.

Carte dei Distretti

Queste carte rappresentano i vari distretti che puoi aggiungere alla tua città. Ogni distretto ha un costo, rappresentato dal numero di monete d'oro lungo il bordo sinistro della carta. Per poter costruire un distretto, bisogna pagarne il costo con le monete d'oro. Ogni carta distretto ha anche un cerchio colorato nell'angolo inferiore sinistro, che indica il tipo di distretto:

- Giallo** Nobiliare (frutta introiti al Re e all'Imperatore)
- Blu** Religioso (frutta introiti al Vescovo e all'Abate)
- Verde** Commerciale (frutta introiti al Mercante)
- Rosso** Militare (frutta introiti al Mercenario e al Diplomatico)
- Viola** Speciale (offre i vantaggi speciali descritti sulla carta stessa)

Carte Personaggi

Queste carte rappresentano i personaggi ingaggiati dai principi delle città. Vi sono diciotto personaggi nel gioco, fra i quali otto vengono usati per la modalità base del gioco. Gli altri dieci sono personaggi aggiuntivi, da utilizzarsi nella modalità espansione (che verrà descritta più avanti nelle regole).

Ogni carta personaggio ha un numero progressivo da 1 a 9.

Monete d'oro: I giocatori guadagnano e spendono l'oro durante il gioco. L'oro viene raccolto in una banca centrale prima che il gioco inizi.

Segnalino della Corona: Il giocatore con il segnalino della corona è il primo a scegliere il personaggio all'inizio del turno (dettagli più avanti).

Segnalini dei Punti: Posso essere usati come aiuto per tenere conto dei punti alla fine del gioco.

Segnalini dei Personaggi: Ognuno di questi segnalini corrisponde a uno dei diciotto personaggi; tali segnalini vengono utilizzati solo nella modalità espansa di gioco.

Preparazione del gioco base

- 1 Prima dell'inizio del gioco eliminare tutti i personaggi e i distretti aggiuntivi (quelli con la stella sotto il numero) dal mazzo dei personaggi e dal mazzo dei distretti.
- 2 Mischiare gli otto rimanenti personaggi in unico mazzo, chiamato Mazzo dei Personaggi (MP);
- 3 Mischiare le carte distretto in un unico mazzo, chiamato Mazzo dei Distretti (MD);
- 4 Fornire ad ogni giocatore quattro distretti a caso dal MD;
- 5 Ogni giocatore riceve due monete d'oro dalla banca;
- 6 Il giocatore più anziano riceve il segnalino della corona.

Svolgimento del Gioco

Le regole per 4-6 giocatori sono descritte di seguito; nel caso steste giocando con 2, 3 o 7 giocatori, leggere le regole speciali nella prossima pagina.

Citadels si svolge in una serie di round. Ci sono quattro fasi in ogni turno.

Fase Uno: Rimuovere i Personaggi

Scegli a caso una carta dal MP senza guardarla e ponila da parte al centro del tavolo a faccia in giù. Questa carta non verrà usata in questo round.

Scegli un certo numero di carte (in base alla tabella che segue) dal MP e mettile sul tavolo a faccia in su. Queste carte non verranno usate in questo turno.

Nota: Se la carta del Re venisse scartata a faccia in su, andrebbe rimpiazzata immediatamente con un'altra dal MP; dopo la carta del Re andrebbe mischiata nel MP.

N° dei Giocatori N° di carte a faccia in su

4..... 2

5..... 1

6 o 7..... 0

Fase Due: Scelta dei Personaggi

Il giocatore che ha la corona prende il MP e segretamente sceglie un personaggio. Passa poi le carte rimanenti in senso orario al giocatore seguente e così via finché l'ultimo giocatore non ha scelto la sua carta. L'ultima carta non scelta viene posta a faccia in giù al centro del tavolo.

Fase Tre: Turni dei Giocatori

Esaurite le carte personaggio, il giocatore che ha la corona chiama ogni personaggio nell'ordine del suo numero (viene chiamato prima l'Assassino che è il n°1, poi il ladro che è il n°2 e così via). Se nessun giocatore ha il personaggio chiamato o se il personaggio è stato ucciso dall'Assassino, il giocatore con la corona procede con l'appello al personaggio successivo.

Quando il proprio personaggio viene chiamato, bisogna mostrarne la carta girandola a faccia in su di fronte a se e sfruttare il turno. Quando il turno è finito, il giocatore con la corona chiama il personaggio seguente. In questo modo il gioco procede seguendo il numero dei personaggi.

Durante il proprio Turno

Durante il proprio turno si deve prima eseguire un'azione e in seguito costruire un distretto.

1) **Eeguire un'azione:** All'inizio del turno si sceglie se:

- Prendere due monete d'oro dalla banca.
- Pescare due carte distretto dal MD, sceglierne una delle due da tenere in mano guardandole e scartare l'altra a faccia in giù in fondo al MD .

2) **Costruire un distretto:** Si può costruire un distretto nella propria città (ovvero riporre la sua carta sul tavolo di fronte a se a faccia in su). Per poter far ciò, basta pagare il costo del distretto in oro alla banca.

La costruzione non è obbligatoria..

Nessuna città può avere due distretti identici (ovvero con lo stesso nome).

Potere Speciale: Ogni personaggio ha anche un potere che può usare una sola volta in qualsiasi momento nel proprio turno (i poteri sono riassunti sulle rispettive carte e dettagliati alla fine di queste regole.

Fase Quattro: Fine del Round

Dopo che tutti i personaggi sono stati chiamati, i giocatori ripongono le loro carte personaggio nel MP, che viene mischiato e si dà inizio a un nuovo turno.

Fine del Gioco

Quando un giocatore costruisce l'ottavo distretto, gli altri giocatori finiscono regolarmente il round (potrebbero riuscire anche loro a costruire otto o più distretti). Alla fine del gioco ogni giocatore riceve i punti come segue (si possono usare i segnalini del punteggio come promemoria di quanti punti ognuno ha ottenuto):

- Tanti punti quanto è il totale di monete d'oro di tutti i distretti costruiti nella propria città;
- +3 punti extra a ogni giocatore che ha un distretto per ognuno dei cinque colori;
- +4 punti extra al primo giocatore che costruisce otto distretti;
- +2 punti extra a ogni ulteriore giocatore che costruisce otto distretti.

Altre Regole

Partite con Due o Tre Giocatori

In una partita con due o tre giocatori, tutti i giocatori giocano con due personaggi per volta. Il gioco si svolge normalmente, tranne per il fatto che ogni giocatore gioca due volte ogni round (una volta per ciascun personaggio). I giocatori non devono separare il proprio oro o i distretti fra i due personaggi, poiché comunque possiedono una sola città. Per esempio, un giocatore può mettere da parte l'oro guadagnato col primo personaggio per costruire un distretto costoso col secondo personaggio.

Se state giocando con due o tre giocatori la scelta dei personaggi avviene così:

Partita a Due Giocatori

1. Il giocatore con la corona (Giocatore A) prende il MP, scarta una carta a caso senza vederla a faccia in giù al centro del tavolo e sceglie un personaggio per sé senza farlo vedere all'altro giocatore. Fatto ciò passa le rimanenti sei carte all'altro giocatore (Giocatore B)
2. Il Giocatore B sceglie una carta dal MP per sé e ne sceglie un'altra da scartare a faccia in giù al centro del tavolo. Dopo di che passa le rimanenti quattro carte al Giocatore A
3. Il Giocatore A sceglie un personaggio per se, ne scarta un altro e passa le carte al Giocatore B
4. Il Giocatore B sceglie un personaggio per se e scarta l'ultima carta.

Partita a Tre Giocatori

Il giocatore che ha la corona prende il MP, scarta la prima carta a faccia in giù al centro del tavolo senza guardarla e sceglie un personaggio per sé senza farlo vedere agli altri.

Poi passa le rimanenti carte personaggio alla sua sinistra e così via, finché ogni giocatore non avrà due personaggi.

L'ultimo giocatore sceglie fra le due rimanenti carte e pone quella scartata al centro del tavolo a faccia in giù.

Partita a Sette Giocatori

Durante la fase "Scegli i Personaggi" di una partita a sette giocatori, quando il settimo giocatore sceglie il personaggio prende la carta passatagli dal sesto giocatore e quella scartata dal giocatore con la corona. Sceglie una delle due carte e scarta l'altra a faccia in giù.

Variante: Partita Breve

Il gioco finisce quando un giocatore costruisce sette distretti, non otto.

Gioco in Modalità Espana

Questo gioco (la versione americana) include anche altri dieci personaggi e 14 Distretti speciali Bonus (ognuno contrassegnato con una stella) che puoi aggiungere alle tue partite per un maggiore divertimento e varietà.

Personaggi Bonus

Puoi includere dei personaggi extra in questi modi:

1. Prima di iniziare a giocare, i giocatori si accordano per sostituire una o due carte dei personaggi della modalità base con quelle extra recanti lo stesso numero di quelle sostituite. Per esempio potreste accordarvi per sostituire il Mercante (n°6) con l'Alchimista (n°6).
2. Se usate uno dei personaggi n°9, potete giocare con un ottavo giocatore. Quando si gioca con otto giocatori, non vanno scartate carte a faccia in su e si usano le regole per la partita a sette giocatori. Se decidete di usare uno dei personaggi n°9 in una partita con 4-7 giocatori, dovrete scartare un numero di carte a faccia in su all'inizio del round come specificato in tabella:

N° dei Giocatori	N° di carte a faccia in su
4	3
5	2
6	1
7	0

Distretti bonus

Prima di iniziare potete aggiungere 2-3 distretti bonus al vostro MD. Se volete potete aggiungere ulteriori 2-3 distretti rimuovendo però un ugual numero di distretti porpora dal MD.

Segnalini Personaggio

Se state giocando in modalità espansione, potreste voler usare i segnalini personaggio per ricordare quali personaggi siano in uso. Prima che il gioco inizi, si mettono al centro del tavolo i segnalini come promemoria per il personaggio che ha la corona.

Poteri dei Personaggi

Ogni Personaggio ha un potere. Si può usare il potere del proprio personaggio una volta ogni turno in uno dei momenti indicati come (P). Il potere di ogni personaggio è riassunto sulla carta mentre la descrizione completa è riportata qui di seguito.

La rendita: I personaggi che ricevono una rendita per possedere certi tipi di distretti nella loro città (Re, Imperatore, Vescovo, Abate, Mercante, Diplomatico e Mercenario) possono riceverla soltanto in due precisi momenti: o *prima* di costruire (se si ha bisogno di oro per realizzare un nuovo distretto) o *dopo* aver costruito nuovi distretti (se ci procureranno una maggiore rendita); questi due momenti sono indicati come (R). Però la rendita deve essere ricevuta in un'unica rata. Se si sceglie di ricevere l'oro prima di costruire, non si può ricevere eventuale oro extra garantito dai nuovi palazzi appena costruiti.

Azioni per ogni round:

1. Scelta dei personaggi
2. Appello dei personaggi
Per ogni carta chiamata all'appello e scelta da un giocatore c'è un Turno di gioco così suddiviso:
3. (P)(R)
4. (A) Scegliere se prendere 2 monete o prendere 2 carte (scartandone però una delle due)
5. (P)
6. (C) Costruzione di un solo eventuale distretto, diverso da quelli che si hanno già
7. (P)(R)

Personaggi

- 1 Ruba un turno di gioco a un altro personaggio:
Assassino: Annunci chi uccidere; il cadavere non dirà nulla quando verrà chiamato e salterà il turno.
Strega: Giochi (A) e poi dichiara chi vuoi stregare e il tuo turno finisce. Quando sarà chiamato il personaggio che è stato stregato, se tale personaggio è stato scelto da un altro giocatore, quest'ultimo giocherà solo (A), dopo di che il suo turno sarà finito e toccherà di nuovo alla Strega con la fase (C) e con la possibilità di giocare il potere del personaggio stregato; se il personaggio stregato non

è stato scelto da nessuno, il turno della strega si considera finito dopo l'annuncio di chi sarà stregato.

- 2 Prendi il denaro di qualcun altro:
Ladro: Rubi il denaro che un personaggio ha all'inizio del suo turno, ma riceverai i soldi solo quando quel personaggio verrà mostrato dal giocatore che lo ha scelto; non puoi rubare dai personaggi n°1 e dalle loro vittime; i personaggi non scelti dai giocatori non ti faranno "guadagnare" oro.
Esattore: Se un qualsiasi personaggio (anche uno dei n°1) nella fase (C) di questo turno costruisce e avrà ancora dell'oro rimanente, dovrà consegnarti 1 moneta.
- 3 Cambi le carte che hai in mano:
Mago: Puoi scegliere tra scambiare senza vederle prima tutte le tue carte con quelle di un giocatore a tua scelta, anche se uno dei due non dovesse averne, oppure scartare nel MD un qualsiasi numero di carte di cui si è in possesso e prenderne altrettante dal MD.
Stregone: guardi le carte di un giocatore a tua scelta e prendi quella che ti piace di più; se la costruisci immediatamente può essere uguale a una già costruita e non conta come fase (C) del tuo turno.
- 4 Sposti la Corona, i personaggi n°4 non possono essere scartati a faccia in su.
Re (Giallo): Ottieni la corona e la mantieni finché in un turno successivo un altro giocatore sceglierà il re. Se è vittima dei personaggi n°1 alla fine dell'appello riceve la corona.
Imperatore (Giallo): Dai la corona ad un altro personaggio diverso da te stesso e dal precedente possessore della corona; il ricevente sceglie se darti una moneta d'oro o una carta non costruita, non riceverai nulla se non ne ha né carte né monete.
- 5 Protezione o meno dai personaggi n°8.
Vescovo (Blu): Il vescovo non può essere attaccato dal potere dei personaggi n°8.
Abate (Blu): Ricevi una moneta d'oro dal personaggio più ricco; in caso di pari merito fra 2 o più personaggi con la maggior quantità di oro, non riceverai denaro.
- 6 Denaro Extra:
Mercante (Verde): Ricevi una moneta extra.
Alchimista: Dopo aver completato la fase (C) ti ritorna indietro tutto il denaro speso in tale fase; non puoi spendere più denaro di quanto ne hai prima della fase (C).
- 7 Ulteriori carte o denaro indipendentemente da (A):
Architetto: Pesca 2 carte dal mazzo e nella fase (C) puoi costruire fino a 3 palazzi.
Navigatore: Salti la fase (C) e puoi prendere o 4 monete d'oro o 4 carte distretto.
- 8 Azioni sugli edifici già costruiti nelle città; influenzati dal palazzo "Grande Muraglia"
Mercenario (Rosso): Distruggi un distretto costruito (anche uno dei tuoi) pagando il costo -1 del distretto stesso. Non puoi attaccare una città che ha già 8 o più distretti costruiti.

Diplomatico (Rosso): Tra palazzi già costruiti, ne baratti uno tuo con uno di un altro giocatore, se il tuo costa meno devi dargli la differenza in oro; il Cimitero va tolto se si usa il Diplomatico.

9 Vari ed eventuali:

Artista: Puoi decorare con al più una sola moneta uno o due palazzi nella tua città già costruiti, il valore effettivo del palazzo aumenterà di uno sia nel computo finale dei punti sia per i personaggi n°8.

Regina: Ricevi 3 monete d'oro se siedi al fianco del possessore della corona; nel caso il personaggio sia stato ucciso si valuterà la sua posizione a fine round e quindi riceverai i soldi solo in quel momento; per usare la regina ci devono essere almeno 5 giocatori.

Distretti Speciali

Polveriera: Puoi distruggerla per distruggere un distretto di un altro giocatore.

Sala da ballo: Se hai la corona, ogni altro giocatore deve dire: "Grazie, Vostra Eccellenza" quando viene rivelato il suo personaggio, chi se ne dimentica perde il turno.

Campanile: Quando lo costruisci puoi annunciare che il gioco finisce con la costruzione di sette distretti. Vale anche se il campanile è il tuo settimo distretto. Se cali il Campanile come settimo edificio il gioco termina e tutti i giocatori oltre te con 7 edifici già edificati guadagnano 4 punti.

Portale del drago: Vale 8 punti ai fini del conteggio finale.

Fabbrica: Costruire altri distretti viola costa 1 in meno. Non ha effetto sul costo richiesto al mercenario per distruggerli.

Cimitero: Se il mercenario distrugge un distretto, lo puoi prendere in mano pagando una moneta. Non puoi usare questa abilità se sei il mercenario. Rimuovi questa carta dal mazzo se si usa il Diplomatico.

Grande muraglia: Il Mercenario e il Diplomatico devono pagare 1 in più per distruggere o scambiare i tuoi distretti.

Città infestata: Ai fini del punteggio assume il colore che vuoi (Non puoi usare questa abilità se l'hai costruita durante l'ultimo turno).

Ospedale: Se vieni assassinato puoi fare una azione (esclusa la costruzione e l'uso del potere del tuo personaggio) (Va rimossa se non si gioca con l'Assassino)

Tesoreria imperiale: 1 punto per ogni moneta. Non contare il denaro sui distretti.

Torrione: Non può essere distrutta dal Mercenario o scambiata dal Diplomatico

Laboratorio: Puoi scartare una carta e ricevere una moneta (una volta al turno).

Biblioteca: Se decidi di pescare all'inizio del turno tieni entrambe le carte pescate.

Faro: Quando costruisci il faro puoi guardare nel mazzo e prendere una carta, mischia il mazzo.

Stanza delle mappe: 1 punto per ogni carta che hai in mano a fine partita.

Museo: Nel tuo turno puoi porre una carta sotto il museo, per ogni carta avrai 1 punto. (se viene distrutto le carte vanno perse se viene scambiato le carte lo seguono)

Osservatorio: Se decidi di pescare le carte, puoi pescarne 3, tenerne una e mettere le restanti 2 in fondo al mazzo. (se possiedi anche la Biblioteca tieni invece 2 carte)

Parco: Se alla fine del tuo turno non si hanno carte, pescarne 2.

Casa povera: Se alla fine del tuo turno non hai monete, ne ricevi una.

Cava: Puoi costruire un secondo distretto uguale ad uno che già possiedi.

Scuola di magia: Assume il colore che vuoi (Solo per la fase di guadagno soldi).

Fucina: Puoi pagare 2 monete per pescare 3 carte (una volta per turno).

Sala del trono: Quando la corona cambia proprietario tu ricevi una moneta.

Università: Vale 8 punti ai fini del conteggio finale.

Pozzo dei desideri: 1 punto vittoria per ogni distretto viola (escluso il pozzo).

Ulteriore Opzione - La Peste

La peste viene trasmessa dal personaggio malato (che diverrà sano) a uno sano ogni qual volta vi sia interazione (fisica) con i seguenti personaggi: Assassino, Ladro, Esattore delle Tasse, Mercenario e Diplomatico. Dal turno seguente e ogni qual volta all'inizio del suo turno avrà la peste, l' "appetato" dovrà, come prima cosa, scartare una carta non ancora costruita a sua scelta. Per rappresentare la peste potreste usare una miniatura o un segnalino similmente a come viene fatto per la corona.