

COVER

CITADELS™

WPROWADZENIE

W Cytadeli, gracze wcielają się w przywódców rywalizujących ze sobą miast. Każdy z nich stara się zwiększyć dobrobyt swego miasta przez budowanie nowych dzielnic. Zbudowanie najbardziej imponującego miasta nie jest jednak łatwym zadaniem. Tylko przez wpływanie na szlachtę, kupców i inne potężne postacie tej krainy możesz odnieść sukces.

Gra kończy się, gdy jeden z graczy zbuduje swoją ósmą dzielnicę, a zwycięzcą zostaje gracz z największą ilością zdobytych punktów.

ELEMENTY GRY

Gra zawiera karty dzielnic, karty postaci, karty pomocnicze, żetony złota i drewniany żeton Korony.

Karty Dzielnic

Te karty reprezentują różne dzielnice, które możesz dodawać do swojego miasta. Każda z nich ma swój koszt, określony liczbą złotych monet, które są widoczne na lewym brzegu karty. Aby wstawić kartę dzielnicy do gry, musisz zapłacić jej koszt w złocie.



Każda karta dzielnicy posiada też kolor w lewym dolnym rogu, określający, jakiego typu jest to dzielnica:

Kolor Typ

Złota	<i>Szlachecka (generuje przychody dla Króla)</i>
Niebieska	<i>Sakralna (generuje przychody dla Biskupa)</i>
Zielona	<i>Handlowa (generuje przychody dla Kupca)</i>
Czerwona	<i>Wojskowa (generuje przychody dla Generała)</i>
Fioletowa	<i>Specjalna (daje specjalne korzyści opisane na danej karcie)</i>

Czternaście fioletowych kart dzielnic oznaczonych białą gwiazdą to karty dodatkowe. Przed swoją pierwszą rozgrywką usuń te karty z talii. Zasady dotyczące używania dodatkowych kart są opisane dalej.

Karty Postaci

Karty te reprezentują postacie, na które gracze będą wpływać podczas każdej z rund gry. W podstawowej wersji Cytadeli jest osiem postaci, ale w tej edycji znajdziesz także 10 dodatkowych postaci oznaczonych białą gwiazdką.

Dodatkowych postaci nie używa się w podstawowej wersji gry.

Przed swoją pierwszą rozgrywką usuń je z talii. Tak samo należy postąpić w przypadku dodatkowych kart dzielnic. Reguły dotyczące używania dodatkowych kart postaci będą opisane dalej.

Oprócz specjalnej zdolności, każda karta postaci posiada numer rankingowy pomiędzy 1 a 9. Jest on wydrukowany w lewym górnym rogu karty.



Karty Pomocnicze

Każdy z graczy powinien dostać jedną taką kartę na początku gry. Są przydatne w rozgrywce, szczególnie w kilku pierwszych grach.

Żetony Złota

Reprezentują złoto potrzebne do budowania dzielnic. Przed rozpoczęciem gry złoto umieszczane jest w centralnym "banku".

Drewniany Żeton Korony

Gracz, który posiada ten żeton, wybiera swoją postać pierwszy na początku każdej rundy. Korona zmienia właściciela, kiedy inny gracz użyje postaci "Król".



PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

Wersja Podstawowa

1. Usuń z gry dodatkowe karty postaci i dzielnic (oznaczone białą gwiazdką)
2. Przetasuj 8 kart postaci i ułóż je na stosie. Jest to **Talia Postaci**.
3. Przetasuj karty dzielnic i ułóż na stosie. Jest to **Talia Dzielnic**.
4. Rozdaj każdemu graczowi cztery losowo wybrane karty z Talii Dzielnic.
5. Każdy gracz otrzymuje dwie złote monety z banku.
6. Najstarszy gracz otrzymuje żeton korony.

ROZGRYWKA

Poniżej opisana jest rozgrywka dla 4-6 graczy. Jeżeli grasz w 2, 3 lub 7 graczy, zobacz specjalne reguły na następnej stronie.

Cytadela jest rozgrywana w **rundach**. W każdej rundzie są **cztery etapy**.

Etap 1: Usuń Postacie

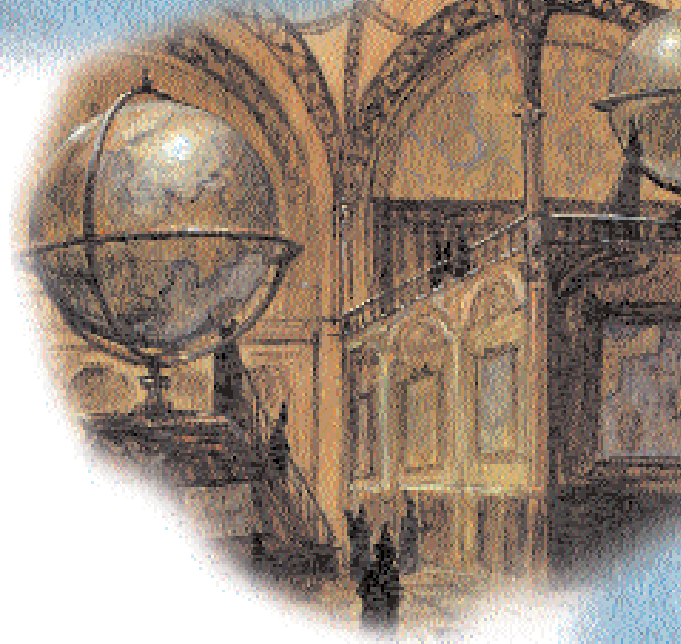
Dobierz jedną kartę z Talii Postaci i połóż ją z boku, grzbietem do góry (zakrytą), na środku stołu, bez patrzenia na nią. Ta karta nie będzie używana w tej turze.

Dobierz następne kilka kart (w zależności od liczby graczy, patrz niżej) z Talii Postaci i połóż je zawartością do góry (odkrytą) na środku stołu. Te karty także nie będą używane w tej turze.

Uwaga: jeśli dobierzesz Króla spośród kart przeznaczonych do wystawienia zawartością do góry, zamień go na inną wylosowaną kartę z Talii Postaci, a Króla wtasuj z powrotem do talii.

ODKRYTE KARTY DLA 4-7 GRACZY

Liczba Graczy	Liczba Odkrytych Kart
4	2
5	1
6-7	0



Etap 2: Wybierz Postacie

Gracz, który posiada żeton korony bierze pozostałe karty Talii Postaci i w tajemnicy przez innymi graczami wybiera jedną postać. Potem oddaje talię graczowi po swojej lewej stronie, który także wybiera jedną kartę i oddaje ją następnemu. Ten proces powtarza się, dopóki każdy gracz nie dobierze jednej karty z Talii Postaci. Ostatni gracz wybiera z 2 pozostałych kart, po czym odkłada ostatnią kartę grzbietem do góry na środku stołu.

Etap 3: Tury Graczy

Po tym, jak wszystkie karty postaci zostaną rozdane, gracz, który posiada żeton korony, wywołuje każdą z postaci, w kolejności numerów rankingowych (na początku wywołuje "Zabójcę" (#1), potem "Złodzieja" (#2) itd.) Jeżeli żaden z graczy nie posiada wywołanej postaci, gracz z koroną wywołuje kolejną postać.

Kiedy postać, którą posiadasz, zostanie wywołana, musisz pokazać kartę tej postaci, umieścić ją zawartością do góry, na środku stołu i rozegrać swoją turę. Kiedy twoja tura się skończy, gracz z koroną wywołuje nazwę kolejnej postaci, aż do końca listy wszystkich postaci, co daje każdemu graczowi jedną turę (chyba, że jego postać zostanie zamordowana).

W Swojej Turze

W swojej turze, najpierw musisz wykonać akcję, potem możesz zbudować dzielnicę.

1) Wykonanie Akcji: Na początku tury, musisz:

- wziąć 2 sztuki złota z banku

LUB

- dobrać 2 karty dzielnic z Talii Dzielnic, jedną włożyć do ręki a drugą wstawić na dół talii.

2) Budowa Dzielnic: Możesz zbudować jedną dzielnicę w swoim mieście tzn. zagrać kartę dzielnic z ręki stół (położyć odkrytą na stole przed sobą). Żeby to zrobić, musisz zapłacić koszt dzielnic w złocie do banku. Jeżeli nie chcesz, nie musisz budować dzielnic.

Koszt wybudowania dzielnic jest równy liczbie złotych monet widocznych z lewej strony karty.

Nie wolno ci mieć dwóch identycznych dzielnic (dwóch zamków, dwóch targowisk itp.) w grze.

Specjalne Zdolności Postaci

Każda z postaci posiada zdolność specjalną. Możesz użyć tej zdolności raz podczas swojej tury (zdolności każdej postaci są przedstawione w skrócie na karcie postaci i szczegółowo na końcu tych reguł). Zapoznaj się ze szczegółowymi opisami zdolności przed pierwszą grą.

Etap 4: Koniec Rundy

Po tym, jak wszystkie postaci zostaną wywołane, gracze oddają karty do Talii Postaci. Talia zostaje przetasowana i rozpoczyna się nowa runda.

KONIEC GRY

Kiedy któryś z graczy zbuduje swoją ósmą dzielnicę, gra kończy się po zakończeniu tej rundy przez wszystkich graczy. Na końcu gry, każdy z graczy otrzymuje punkty jak opisano poniżej:

- Gracz otrzymuje liczbę punktów równą sumie kosztów wszystkich dzielnic wybudowanych w swoim mieście.
- Jeśli gracz ma dzielnice w każdym z 5 kolorów, otrzymuje 3 punkty.
- Jeśli gracz wybudował ósmą dzielnicę jako pierwszy, otrzymuje 4 punkty.
- Wszyscy kolejni gracze, którzy wybudowali osiem dzielnic otrzymują po 2 punkty.

Zwycięzcą zostaje gracz z największą ilością punktów.

INNE ZASADY

Gra dla Dwóch lub Trzech Graczy

Przy grze dwu lub trzyosobowej każdy z graczy otrzymuje po dwie karty postaci. Gra przebiega normalnie poza tym, że każdy z graczy gra dwukrotnie podczas rundy (raz za każdą postać). Gracze nie muszą dzielić swojego złota ani dzielnic pomiędzy postaci, nadal posiadają tylko jedno miasto. Gracz może np. zatrzymać złoto uzyskane przez jego pierwszą postać, aby zbudować drogą dzielnicę drugą postacią.

Przy grze dwu lub trzyosobowej należy pominąć dwa pierwsze etapy rundy ("Usuń postaci" i "Wybierz postaci") i zamiast tego należy postąpić zgodnie z następującymi regułami:

Gra dla Dwóch Graczy

1. Gracz, który posiada koronę (Gracz A) bierze Talię Postaci, odrzuca górną kartę grzbietem do góry na środek stołu bez patrzenia na nią, a następnie wybiera jedną kartę postaci dla siebie. Potem oddaje pozostałe sześć kart postaci drugiemu graczowi (Gracz B).

2. Gracz B wybiera jedną kartę z Talii Postaci dla siebie, a drugą wybiera do odrzucenia, grzbietem do góry, na środek stołu. Oddaje pozostałe 4 karty graczowi A.



3. Gracz A bierze jedną z pozostałych 4 kart do ręki, umieszcza jeszcze jedną kartę grzbietem do góry na środku stołu i oddaje pozostałe 2 karty graczowi B.

4. Gracz B bierze jedną kartę, a ostatnią odkłada grzbietem do góry na stole.

Gra dla Trzech Graczy

Gracz, który posiada koronę bierze Talię Postaci, odrzuca górną kartę grzbietem do góry bez patrzenia na nią, a następnie wybiera postać dla siebie w tajemnicy przed resztą graczy.

Następnie oddaje pozostałe karty graczowi po swojej lewej stronie, który także wybiera kartę i oddaje resztę graczowi po lewej.

Należy tak postępować, aż każdy z graczy dobierze dwie karty z Talii Postaci. Ostatni gracz wybiera jedną z dwóch pozostałych mu kart, a ostatnią odkłada grzbietem do góry na środek stołu.

Gra dla Siedmiu Graczy

Rozgrywka toczy się tak samo jak w przypadku gry dla 4-6 graczy, z jednym wyjątkiem:

Podczas etapu "Wybór postaci" gry na siedmiu graczy, kiedy siódmy gracz dostanie kartę od gracza szóstego, bierze także kartę ze środka stołu. Następnie wybiera jedną z tych kart a drugą odrzuca na środek grzbietem do góry.

DODATKOWE KARTY

Grę **Cytadela** możesz uczynić jeszcze ciekawszą i bardziej urozmaiconą jeżeli skorzystasz z 10 dodatkowych kart postaci (każda oznaczona gwiazdką) i 14 dodatkowych fioletowych kart dzielnic (oznaczonych białą gwiazdką)

Dodatkowe Postacie

Dodatkowe postacie mogą zostać użyte w grze na jeden z następujących sposobów:

Przed grą, gracze uzgadniają usunięcie jednej lub dwóch postaci z zestawu postaci podstawowych i zastąpienie ich ekwiwalentnymi postaciami z zestawu postaci rozszerzonych (tzn. postaciami z tą samą rangą). Np. możecie zamienić Kupca (#6) na Alchemika (#6).

Jeżeli użyjecie którejs z postaci z rangą #9, możecie grać na ośmiu graczy. Jeżeli gracie w ośmiu, nie odrzucając żadnych kart postaci zawartością do góry i używając zasad na siedmiu graczy z normalnej gry, wymienionych powyżej.

Jeżeli użyjecie którejs z postaci z rangą #9 w grze na 4-7 graczy, musicie odrzucić pewną liczbę kart

ODKRYTE KARTY DLA 4-7 GRACZY GDY UŻYWANA JEST POSTAĆ Z RANGĄ 9

Liczba Graczy	Liczba Odkrytych Kart
4	3
5	2
6	1
7	0

zawartością do góry (odkryte) na początku każdej rundy, według tabelki.

Dodatkowe Karty Dzielnic

Przed rozpoczęciem gry, gracze mogą dołożyć do Talii Dzielnic, 2-3 fioletowe karty dzielnic oznaczone białą gwiazdką. Jeśli gracze chcą dodać więcej niż 2-3 dodatkowe fioletowe karty dzielnic, to powinni odrzucić jedną z fioletowych kart (podstawowych) dzielnic za każdą użytą dodatkową kartę dzielnic (oznaczoną białą gwiazdką).

Krótką Rozgrywką

Rozgrywka kończy się, kiedy któryś z graczy zbuduje siedem dzielnic, a nie osiem.



POSTACIE

Każda postać posiada specjalną zdolność. Możesz użyć zdolności swojej postaci raz podczas tury. Zdolność każdej postaci jest streszczona na jej karcie, ale szczegółowy opis znajduje się poniżej.

Uwaga: Postacie, które zyskują złoto za posiadanie pewnych typów dzielnic w mieście (Król, Cesarz, Biskup, Opat, Kupiec, Dyplomata i Generał) mogą otrzymać je w dowolnym momencie. Możesz uzyskać to złoto zarówno przed budowaniem nowych dzielnic (jeżeli potrzebujesz go na ich zbudowanie) lub po zbudowaniu dzielnic (jeżeli nowo zbudowane dzielnice generują dodatkowe przychody). Jednakże cały zysk musi być zainkasowany w jednym momencie. Jeśli otrzymasz złoto na początku tury, nie możesz otrzymać złota z dzielnic, które wybudujesz w tej turze później.



1) Zabójca

Ogłoś, którą postać chcesz zamordować. Gracz który ją posiada nie mówi nic i nie zgłasza się, kiedy jego postać zostanie wywołana. Zamordowana postać traci swoją turę.



2) Złodziej

Ogłoś, którą postać chcesz okraść. Kiedy gracz, który ją posiada zostanie wezwany i pokaże kartę postaci, to zabierasz całe jego złoto. Nie możesz okraść Zabójcy ani postaci, którą Zabójca zamordował.



3) Magik

W dowolnym momencie podczas swojej tury, możesz wykonać jedną z dwóch czynności:

- Wymień wszystkie swoje karty z ręki (nie karty w mieście!) z kartami z ręki innego gracza. Możesz to zrobić nawet jeśli nie masz kart na ręku, wtedy po prostu bierzesz karty innego gracza.
- Odrzuć dowolną ilość kart ze swojej ręki na dół Talii Dzielnic, po czym dobierz taką samą liczbę kart z Talii Dzielnic.



4) Król

Otrzymujesz jedną sztukę złota za każdą szlachecką (żółtą) dzielnicę swojego miasta

Kiedy Król zostanie wywołany, od razu otrzymujesz żeton korony. Od tej pory to ty będziesz wołał postacie i będziesz graczem rozpoczynającym rundę (będziesz pierwszy wybierał postać). Jeżeli żaden Król nie zostanie wywołany w następnej rundzie, zachowujesz żeton korony. Jeżeli król zostanie zamordowany, tracisz swoją turę, ale po tym, jak ostatni gracz zakończy swoją turę, pokazujesz wszystkim postać Króla i bierzesz żeton korony (zaczynasz pierwszy w następnej rundzie).



DODATKOWE POSTACIE



5) Biskup

Otrzymujesz jedną sztukę złota za każdą sakralną (niebieską) dzielnicę miasta. Twoje dzielnice nie mogą być niszczone przez Generała.



6) Kupiec

Otrzymujesz jedną sztukę złota za każdą handlową (zieloną) dzielnicę miasta. Po wykonaniu akcji, otrzymujesz dodatkowo jedną sztukę złota.



7) Architekt

Po wykonaniu akcji, możesz dobrać dwie dodatkowe karty dzielnic i włożyć obie do ręki. Możesz zbudować do 3 dzielnic podczas swojej tury.



8) General

Otrzymujesz jedną sztukę złota za każdą wojskową (czerwoną) dzielnicę miasta. Pod koniec swojej tury, możesz zniszczyć jedną, wybraną dzielnicę płacąc o jedną sztukę złota mniej, niż wynosił jej koszt. Tak więc możesz zniszczyć dzielnicę o koszcie 1 za darmo, dzielnicę o koszcie 2 za 1 a dzielnicę o koszcie 5 za 4 sztuki złota. Możesz zniszczyć także dzielnicę w swoim mieście, nie możesz jednak zniszczyć dzielnic w mieście już ukończonym (posiadającym 8 dzielnic).



1) Wiedźma

Po wykonaniu akcji, ogłaszasz którą postać zdecydowałeś się oczarować, po czym natychmiast kończysz swoją turę. Kiedy gracz, który posiada oczarowaną postać zostanie wywołany, pokazuje ją, wykonuje akcje, po czym od razu kończy swoją turę. Teraz ty wznawiasz turę tego gracza, jakbyś sam miał tę postać i wykorzystujesz wszystkie zdolności specjalne tej postaci w swoim mieście (włącznie z dodatkową sztuką złota od Kupca i dodatkowymi dwoma kartami od Architekta). Jeżeli oczarowany został Król, żeton korony nadal otrzymuje gracz posiadający tę postać. Jeżeli nikt nie ma postaci, którą chciałeś oczarować, nie wznawiasz swojej tury i ją tracisz. Złodziej nie może okraść Wiedźmy ani postaci przez nią oczarowanej.



2) Poborca Podatkowy

Jeżeli jakiś gracz zbuduje w swoim mieście jedną lub więcej dzielnic to pod koniec swojej tury musi oddać ci sztukę złota (jeśli jeszcze jakieś posiada). Jeżeli gracz posiadający Zabójcę bądź Wiedźmę wybudował wcześniej jakąś dzielnicę i pozostało mu jeszcze złoto, musi oddać ci sztukę złota jak tylko ujawnisz, że posiadasz Poborcę.



3) Czarodziej

Możesz obejrzeć karty z ręki innego gracza i zabrać mu jedną z nich. Możesz tę kartę albo włożyć do własnej ręki, albo zapłacić za nią i dobudować ją do własnego miasta. Jeżeli wbudujesz ją do swojego miasta, nie liczy się to do limitu jednej dzielnicy na turę. Tak więc w tej turze możesz zbudować jeszcze jedną dzielnicę. W ten sposób możesz zbudować dzielnicę, jaką już posiadasz w swoim mieście.

Credits

Autor: Bruno Faidutti

Ilustracje: Julien Delval, Florence Magnin, Jean-Louis Mourier, Jesper Ejsing, Bjarne Hansen

Projekt Graficzny: Cyrille Daujean, Brian Schomburg, Scott Nicely, Christian T. Petersen

Redakcja i Instrukcja: Darrell Hardy, Christian T. Petersen



4) Cesarz

Otrzymujesz sztukę złota za każdą szlachecką (żółtą) dzielnicę w swoim mieście. Kiedy Cesarz zostanie wywołany, zabierz żeton korony graczy, który go obecnie posiada i oddaj go innemu graczowi (ale nie sobie). Gracz który otrzymał żeton korony musi oddać ci jedną sztukę złota lub jedną kartę dzielnicy. Jeżeli nie posiada ani złota, ani kart, nie musi ci niczego oddawać. (Tak samo jak Król, Cesarz nie może znaleźć się w kartach odrzuconych zawartością do góry).



5) Opat

Otrzymujesz jedną sztukę złota za każdą sakralną (niebieską) dzielnicę w swoim mieście. Gracz, który posiada najwięcej złota musi zapłacić ci jedną sztukę złota. Jeżeli jest więcej graczy z tą samą, największą ilością złota lub ty masz go najwięcej, nikt ci nie płaci



6) Alchemik

Dostajesz z powrotem całe złoto, które wydałeś na wybudowanie swoich dzielnic, ale nie złoto wydane z innych powodów (np. oddane Poborczy Podatkowemu). Nie możesz podczas swojej tury wydać więcej złota, niż posiadasz



7) Nawigator

Po wykonaniu akcji, otrzymujesz cztery sztuki złota lub dobierasz cztery karty. Nie możesz budować żadnych dzielnic w swojej turze.



8) Dyplomata

Otrzymujesz sztukę złota za każdą czerwoną (wojskową) dzielnicę swojego miasta. Pod koniec tury, możesz zabrać dzielnicę z miasta innego gracza i zamienić ją z dzielnicą ze swojego miasta. Jeżeli dzielnica, którą zabierasz jest droższa niż dzielnica, którą oddajesz, musisz zapłacić różnicę graczowi, z którym się wymieniasz (Wielki Mur wpływa na ten koszt). Nie możesz zabrać Fortu ani dzielnic z miasta Biskupa. Uwaga: Jeżeli w grze używacie Dyplomaty, to z Tali Dzielnic należy usunąć Cmentarz, gdyż nie będzie używany.



9) Artysta

Możesz "upiększyć" jedną lub dwie ze swoich dzielnic kładąc swoje złoto na jednej lub obu z nich. Koszt upiękzonej dzielnicy (a więc także koszt jej wymiany lub zniszczenia) zwiększa się o jeden. Zwiększa to także liczbę punktów, które otrzymujesz za tę dzielnicę pod koniec gry. Na każdej dzielnicy może być co najwyżej jedna sztuka złota.



9) Królowa

Otrzymujesz trzy sztuki złota, jeśli siedzisz koło Króla (lub Cesarza). Jeśli Król został zamordowany, ale siedział obok ciebie, otrzymujesz trzy sztuki złota kiedy ten fakt zostanie ujawniony (czyli pod koniec tury). Uwaga: Nie można używać Królowej w grze z mniej niż pięcioma graczami.

Bruno Faidutti's Credits: Thanks to all who helped me test and tune this game, specifically Nadine Bernard, Maud Bissonnet, Scarlett Bocchi, Frank Branham, David Calvo, Brent & Maryann Carter, Fabienne Cazalis, Pitt Crandlemire, Isabelle Duvaux, Thierry Fau, Philippe Keyaerts, David Kuznik, Serge Laget, Myriam Lemaire, Pierre Lemoigne, Tristan Lhomme, Hervé Marly, Bernard Mendiburu, Hélène Michaux, Steffan O'Sullivan, Philippe des Pallières, Jean-Marc Pauty, Pierre Rosenthal, Fred Savart, Mik Svellon, and Irène Villa (I name only the most assiduous, constructive players, and the prettiest girls). Thanks to all the attendants at my Vth Ludopathic Gathering and at Alan Moon's Xth Gathering of friends. Thanks to Marcel-André Casasola-Merkle, since one of the core systems of Citadels comes directly from his game Verraeter. Thanks to Ron Magin, Bernd Brunnhofer, Dirk Geilenkeuser and Volker Weitzel. Thanks to all those who took part in the Ohne Furcht und Adel character contest held by Hans im Glueck, and specifically to Ben Baldanza, Peter Küsters, Gary Wong, Andrea Navratil, Christoph Heinzl, Stefanie Kethers, Alexander Klein, Jonathan Degann, Holger Traczynski and Holger Baumgartner, whose ideas inspired some of the new expansion characters. Thanks to Christian Petersen, of Fantasy Flight Games, who was very patient with all the troubles with the English language version rights. Most of all, thanks to Cyrille Daujean, whose help with designing, testing and supporting this game was invaluable.