

# ЦИТАДЕЛИ

## ВВЕДЕНИЕ

В игре "Цитадели" каждый игрок возглавляет свой город и ведет его к процветанию, возводя новые кварталы. Игра завершается после того, как один игрок построит восемь кварталов в своем городе, а уж тогда победитель определится по набранным очкам.

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

## КОМПОНЕНТЫ

"Цитадели" содержат карты кварталов, карты персонажей, справочные карты, жетоны золота и деревянную фишку короны.

### Карты Кварталов

Эти карты представляют разные кварталы, которые игроки могут строить в своих городах. У каждой карты квартала есть цена в виде 1 ряда золотых монет на



левом краю карты. Чтобы ввести квартал в игру, игрок должен заплатить его цену в золоте. На каждой карте квартала стоит цветной маркер, который указывает тип квартала.

Желтый  
Синий  
Зеленый  
Красный  
Лиловый

Дворянский (доход Королю)  
Церковный (доход Епископу)  
Торговый (доход Кушцу)  
Воинский (доход Кондотьеру)  
Особый (особые льготы, указанные на самой карте)

Четырнадцать карт лиловых кварталов являются бонусными и отмечены белыми звездами. Перед самой первой игрой уберите эти карты из игры. Позже мы расскажем, как их применять.

### Карты Персонажей

Это влиятельные особы государства; к их помощи игроки прибегают в каждом раунде. В "Цитаделях" 8 базовых персонажей, и к ним добавлены 10 бонусных персонажей, карты которых отмечены белыми звездами. Перед первой игрой и эти бонусные карты мы рекомендуем убрать из игры. Как и с бонусными картами кварталов, мы расскажем о правилах применения бонусных персонажей позже.

Помимо особого свойства, каждый персонаж обладает рангом от 1 до 9. Ранг проставлен в верхнем левом углу карты.



### Справочная Карта

Каждый игрок должен взять такую карту в начале игры. Справочные карты облегчают и ускоряют игру, особенно при первом знакомстве.

### Жетоны золота

Это золотые, нужные для строительства кварталов. На начало игры их складывают в центр стола - в "Банк".

### Деревянный жетон Короны

Игрок с Короной первым выбирает карту персонажа в следующем раунде. Корона меняет хозяина, когда держатель карты "Король" применяет свойство карты.



Для подготовки игры надо пройти следующие шаги:

1. Убрать бонусные карты кварталов и персонажей (с белой звездой).
2. Сбить в одну колоду восемь оставшихся карт персонажей: это **Колода Персонажей**.
3. Сбить в одну колоду оставшиеся карты кварталов: это **Колода Кварталов**.
4. Сдать каждому игроку четыре карты из Колоды Кварталов.
5. Выдать каждому игроку два золотых из банка.
6. Самый старший игрок получает Корону.

## ИГРА

Здесь описывается игра 4-6 участников. Если за вашим столом собрались 2, 3 или 7 игроков, правила игры для таких составов даны в конце этой книги.

Игровой процесс "Цитаделей" состоит из ряда раундов. В каждом раунде есть четыре шага.

### Шаг первый. Убрать лишних.

Сперва вытяните случайную карту из Колоды Персонажей и положите ее лицом вниз на центр стола, не глядя в нее. Эта карта не участвует в этом раунде.

Затем вытяните из Колоды Персонажей второй набор карт и положите их в центр стола лицом вверх (число таких открытых карт зависит от числа игроков). Эти открытые карты не участвуют в раунде.

Особое правило: если в открытых картах оказался "Король", немедленно замените его другой случайной картой из Колоды Персонажей, а "Короля" замените обратно в Колоду.

### НАБОР ОТКРЫТЫХ КАРТ состав от 4 до 7 ИГРОКОВ

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



### Шаг второй. Разобрать лучших.

Теперь игрок с Короной берет Колоду Персонажей, смотрит в карты и тайно берет себе персонажа. Потом он передает оставшиеся карты персонажей игроку слева, который так же тайно берет карту и передает остаток колоды налево. Это повторяется, пока у каждого игрока на руках не окажется карта из Колоды Персонажей. После того, как последний игрок взял себе персонажа, единственная оставшаяся невыбранной карта кладется в центр стола.

### Шаг третий. Ходы игроков.

Когда игроки разобрали персонажей, игрок с Короной называет вслух каждого персонажа по порядку номеров. Так, первым игрок с Короной вызывает Ассасина (1й ранг), за ним Вора (2й ранг), и т.д. Если ни один игрок не открывает карту персонажа при вызове, игрок с Короной просто вызывает следующего по рангу персонажа.

Когда вашего персонажа вызывают, вы должны вскрыть карту персонажа, положить ее лицом вверх перед собой и выполнить свой ход. Когда ваш ход завершен, игрок с Короной вызывает следующего по рангу персонажа. Таким образом, игра достигает каждого персонажа, и все игроки получают право хода (только если персонажа не убивают).

## В свой ход

В свой ход вы должны выполнить действие, а потом можете построить квартал.

### 1) Действие.

В начале вашего хода вы должны сделать одно из следующего:

- взять два золотых из Колоды Кварталов,
- взять две карты из Колоды Кварталов, выбрать одну карту и взять ее себе на руку, а другую карту вернуть в низ Колоды Кварталов.

### 2) Постройка квартала.

Когда вы сделали одно из двух предложенных действий, вы можете пристроить один квартал к вашему городу (то есть, сыграть карту квартала из руки на стол перед собой). Для этого вы должны внести цену квартала в золотых в банк. Вы можете не строить квартал, если не хотите.

Цена постройки квартала равняется числу золотых монет на левой стороне карты квартала.

Вы не можете строить квартал, если в вашем городе такой квартал уже есть (т.е. в городе не может быть двух "Замков", двух "Рышков" и т.д.).

### Особые свойства персонажа

Каждый персонаж обладает особым свойством, также известным как **сила** персонажа. Вы можете применить силу персонажа один раз в свой ход. Силы каждого персонажа сведены в тексте карт и детально разобраны в конце правил. Выучите силы персонажей наизуток еще до вашей первой игры.

### Шаг четвертый. Конец раунда.

Когда все персонажи вызваны, и ход последнего игрока завершён, игроки возвращают карты своих персонажей в

Колоду Персонажей. Колода тасуется, и начинается новый раунд.

## Конец игры

Когда игрок строит восьмой квартал в своем городе, текущий раунд продолжится до конца, и только тогда игра завершается. В конце игры каждый игрок получает очки по следующей схеме:

- игрок получает число очков, равное сумме цен кварталов в его городе в золоте;
- если в городе игрока есть хотя бы один квартал каждого из пяти цветов, он получает 3 очка;
- если игрок первым построил восьмой квартал, он получает 4 очка;
- все другие игроки, которые успели построить восьмой квартал в своих городах до конца игры, получают по 2 очка.

Победителем игры объявляется игрок с наибольшим числом очков.

## ДРУГИЕ ПРАВИЛА

### Игра двух и трех игроков

Если играют двое или трое игроков, каждый игрок берет двух персонажей. Игра идет обычным образом, разве что каждый игрок получает два хода в каждом раунде (по одному ходу на персонажа). Игроки не обязаны разделять золото или кварталы между персонажами, так как городов у них все равно по одному. Игрок может, например, оставить золото, заработанное первым персонажем, на постройку дорогого квартала вторым персонажем.

Если играют двое или трое участников, правила подготовки колоды и разбора персонажей меняются следующим образом.

### Игра на двоих

1. Игрок с короной (А) перетасовывает Колоду Персонажей и кладет случайную карту лицом вниз в центр стола. Затем он тайно выбирает карту персонажа из оставшихся карт и шесть карт отдает второму игроку (В).
2. Игрок В выбирает одну карту из Колоды Персонажей для себя, а затем выбирает другую карту и кладет ее лицом

вниз в центр стола. Четыре карты возвращаются игроку А.

3. Игрок А выбирает одну из четырех карт для себя, затем выбирает другую карту и кладет ее лицом вниз в центр стола. Затем оставшаяся пара отдается игроку В.

4. Игрок В забирает на руку одну из оставшихся карт, сбрасывая вторую лицом вниз в центр стола.

### Игра на троих

Игрок с Короной берет Колоду Персонажа, скидывает случайную карту лицом вниз в центр стола, а потом выбирает себе карту персонажа.

Затем он передает оставшиеся карты персонажа игроку слева, который также выбирает карту и отдает колоду налево.

Так продолжается, пока у каждого игрока не окажется двух персонажей. Последний игрок выбирает одну из двух оставшихся карт, а последнюю скидывает лицом вниз в центр стола.

### Игра всемером

Игра семерых участников отличается от обычного сеанса в "Цитадели" только одним исключением.

На шаге втором каждого раунда игры всемером, когда участники выбирают персонажей, седьмой игрок получает от шестого всего одну карту, берет закрытую карту, сброшенную на стол в начале раунда, и выбирает для себя одну из двух карт, а оставшуюся кладет в центр стола, не позволяя никому другому видеть карты.

## БОНУСНЫЕ КАРТЫ

В "Цитаделях" есть 10 бонусных персонажей и 14 бонусных лиловых кварталов (карты отмечены белыми звездами). Вы можете ввести бонусные карты в игру, чтобы повысить интересность и непредсказуемость игры.

### Бонусные персонажи

Карты бонусных персонажей могут применяться несколькими способами. Перед началом игры ее участники могут договориться о замене одного-двух

оригинальных персонажей бонусными персонажами тех же рангов. Например, Купца (6й ранг) можно заменить Алхимиком (6й ранг) по общему согласию игроков.

Если вы хотите ввести в игру 4-7 игроков персонажа 9го ранга, в начале каждого раунда лицом вверх сбрасываются карты в количестве, указанном в таблице ниже. Введя персонажа 9го ранга, вы можете играть в "Цитадели" всемером. При таком раскладе вы просто используете правила для семерых, и последний игрок может выбрать

### НАБОР ОТКРЫТЫХ КАРТ СОСТАВ ОТ 4 ДО 7 ИГРОКОВ ПРИ ИГРЕ С ПЕРСОНАЖЕМ 9ГО РАНГА

Число игроков	Число открытых карт
4	3
5	2
6	1
7	0

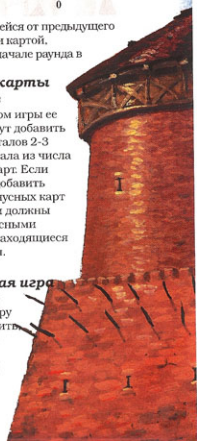
между доставшейся от предыдущего игрока картой и картой, сброшенной в начале раунда в центр стола.

### Бонусные карты кварталов

Перед началом игры ее участники могут добавить в Колоду Кварталов 2-3 лиловых квартала из числа 14 бонусных карт. Если игроки хотят добавить больше 2-3 бонусных карт кварталов, они должны заменить бонусными картами уже находящиеся в колоде карты.

### Укороченная игра

Если игроки согласятся, игру можно укоротить, играя до семи кварталов в городе вместо восьми.



## ПЕРСОНАЖИ

У каждого персонажа в "Цитадели" есть уникальные силы. Вы можете (применение особых свойств не является обязательным) применить силу вашего персонажа в любой момент своего хода. Сила каждого персонажа описана на его карте и детально разобрана ниже.

**Примечание:** персонажи, которые получают доход от кварталов определенного типа в городе (Король, Император, Епископ, Аббат, Купец, Дипломат и Кондотьер), могут применить свою силу для получения золота в любой момент своего хода. Так, вы можете потребовать золото в начале хода, чтобы денег хватило на постройку нового квартала, или после этапа строительства, когда, благодаря построенному кварталу, сила персонажа принесет больше золота. Конечно, оба варианта за один ход вы не вправе.

### 1) Ассасин

Назови титул персонажа, которого хочешь убить. Игрок, которому принадлежит убитый персонаж, должен молчать, пока его персонажа не вызовет игрок с Коронай. Убитый персонаж пропускает весь свой ход.

### 2) Вор

Назови титул персонажа, которого хочешь обворовать. Когда вызывают игрока, которому принадлежит выбранный тобой персонаж, ты забираешь все его золото. Ты не можешь воровать у Ассасина или у жертвы Ассасина.

### 3) Чародей

В любой момент своего хода ты можешь сделать одно из двух действий:

- обменять все карты твоей руки (не те, что уже в твоём городе) на карты руки другого игрока (ты можешь пронавестить такой обмен, даже не имея карт на руке: в этом случае просто забери карты с руки другого игрока);
- вернуть любое число карт с твоей руки под низ Колоды Кварталов, после чего взять такое же число новых карт кварталов с верха Колоды Кварталов.

### 4) Король

Ты получаешь один золотой за каждый дворянский (желтый) квартал в твоём городе. Когда вызывают Короля, ты тут же получаешь Корону. Теперь ты вызываешь персонажей и станешь первым выбирать себе персонажа в следующем раунде. Если в следующем раунде не будет Короля, ты сохранишь Корону. Если Короля убьют, ты пропустишь свой ход, как самый обычный персонаж. Тем не менее, после хода последнего игрока, когда станет известно, что у тебя на руках карта убитого короля, ты берешь себе Корону как наследник престола.



### 5) Епископ

Ты получаешь один золотой за каждый церковный (синий) квартал твоего города. Кондотьер не может разрушать твои кварталы.

### 6) Купец

Ты получаешь один золотой за каждый торговый (зеленый) квартал твоего города. После твоего действия ты получаешь еще один золотой.

### 7) Зодчий

После твоего действия ты тынешь еще две карты квартала и оставляешь обе на руке. В свой ход ты можешь построить до трех кварталов.

### 8) Кондотьер

Ты получаешь один золотой за каждый воинский (красный) квартал твоего города. В конце твоего хода ты можешь разрушить один квартал по твоему выбору, заплатив на один золотой меньше цены квартала. Так, квартал ценой в один золотой ты сносишь бесплатно, на разрушение квартала ценой в 2 золотых потратишь 1 золотой, квартал ценой в 5 золотых потребует от тебя траты 4 золотых и т.д. Можешь сносить даже свои кварталы. Нельзя лишь разрушать кварталы города, в котором уже построен восьмой квартал.

#### Авторский коллектив

Разработчик: Бруно Файдуцци.  
Иллюстрации: Жюльен Дельваль, Флоранс Мишан, Жан-Луи Мустье, Йеспер Эйвинг, Бьярне Хансен.  
Дизайн: Сиракль Дюжан, Вранко Шюмберг, Сюэрт Найсел, Кристиня Т. Петерсен.  
Редактура и правка: Даррелл Харди, Кристиня Т. Петерсен.  
Подготовка русского издания: Михаил Ангулов, Илья Каршинский, Андрей Морозов, Алексей Перерва  
Citadels and Citadels: Dark City Expansion are a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. Copyright ©2005 Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission from the publisher. ©2007 ООО Смарт: русское издание. Осуществляется по лицензиям.

## БОНУСНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

### 1) Ведьма

После твоего действия назови титул персонажа, которого хочешь заколдовать, и тут же завершишь твой ход. Когда вызовут заколдованного персонажа, его игрок должен открыть карту персонажа, сделать действие и закончить ход. Теперь ты продолжаешь ход этого игрока, играя заколдованным персонажем и применяя все его силы (включая золотой бонус Кульца или две лишние карты Зодчего) на благо твоего города.

При заколдованном Короле его игрок все же получает Корону. Если заколдованного персонажа нет в раунде, твой ход потрачен зря. Вор не может воровать у Ведьмы или у заколдованного персонажа.

### 2) Сборщик Подати

После того, как другой игрок возвел в своем городе квартал или несколько кварталов, он в конце своего хода обязан дать тебе один золотой (если у него есть золото). Если Ассасин или Ведьма уже построили кварталы в раунде, они отдадут тебе золотой, как только ты открываешь карту Сборщика подати.

### 3) Волшебник

Ты можешь заглянуть в карты руки другого игрока и взять одну из них себе. Ты можешь оставить взянутую карту у себя на руке или заплатить за ее постройку в твоём городе. Если ты пристраиваешь такой квартал к твоему городу, он не идет в счет как квартал своего вида, т.е. ты можешь построить второй такой же квартал. В этот ход ты можешь построить квартал, идентичный уже существующему в твоём городе.



#### 4) Император

Ты получаешь один золотой за каждый дворянский (желтый) квартал в твоём городе. При вызове Императора ты должен забрать Корону у ее держателя и отдать ее другому игроку (себе не бери!). Игрок, получивший от тебя Корону, должен отдать тебе 1 золотой или карту квартала из руки. Если у игрока нет ни золота, ни карт, он не отдает тебе ничего. Прими к сведению, что Император, как и Король, не должен быть среди открытых карт, сбрасываемых в начале раунда.



#### 5) Аббат

Ты получаешь один золотой за каждый церковный (синий) квартал в твоём городе. Игрок, у кого больше всего золота, должен дать тебе один золотой. Если у нескольких игроков одинаковое количество золотых или ты собрал золота больше других, ты золота не получаешь.



#### 6) Алхимик

В конце твоего хода ты получаешь назад все золото, потраченное тобой на постройку кварталов на этом ходу, но не то золото, что ты потратил на другие цели (плата Сборщику подати, например). **Ты можешь тратить больше, чем имеешь.**



#### 7) Навигатор

После твоего действия ты можешь либо получить дополнительные 4 золотых или вытянуть дополнительные 4 карты. Ты не можешь строить никакие кварталы.



#### 8) Дипломат

Ты получаешь один золотой за каждый воинский (красный) квартал твоего города. В конце твоего хода ты можешь взять квартал из города другого игрока взамен на квартал из твоего города. Если ты берешь квартал, который дороже того, что ты отдаешь, разницу ты должен возместить игроку золотом (Великая Стена влияет на эту цену). Ты не можешь брать Форт и кварталы из города Епископа. Помни: если в игре есть Дипломат, убери из колоды Кладбище, так как его не будут использовать.



#### 9) Художник

Ты можешь "приукрасить" один-два квартала твоего города, положив на каждый по золотому. Цена украшенного квартала (и стоимость его разрушения или обмена) возрастает на 1. Возрастает и число очков, которые ты получишь за украшенный квартал в конце игры. На любом квартале может быть только один золотой.



#### 9) Королева

Ты получаешь три золотых, если сидишь при Короле или Императоре. Если Король убит, но сидел рядом с тобой, ты получаешь три золотых, когда это становится известно (то есть, сразу после твоего хода). **Примечание: не вводите Королеву в игру, в которой меньше пяти участников.**

**Бруно Файдтти выражает благодарность** всем, кто помогал тестировать игру, а именно: Nadine Bernard, Maud Bissonnet, Scarlett Bocchi, Frank Branhann, David Calvo, Brent & Maryann Carter, Fabienne Cazalis, Pitt Crandlemier, Isabelle Duvaux, Thierry Fau, Philippe Keyaerts, David Kuznik, Serge Laget, Myriam Lemaire, Pierre Lemoigne, Tristan Lhomme, Herve Marly, Bernard Mendibaur, Helene Michaux, Steffan O'Sullivan, Philippe des Pallieres, Jean-Marc Pauty, Pierre Rosenthal, Fred Savart, Mik Svellon и Irene Villa (упомянуть только игроки, которые внесли наибольший вклад в общее дело, и самые симпатичные девушки). Спасибо всем посетителям Vth Ludopathic Gathering и Alan Moon's Xth Gathering of friends. Спасибо Marcel-Andre Casasola-Merle, так как одна из ключевых систем Цитаделей напрямую взята из игры Verraetter. Спасибо Ron Magin, Bernd Brunnhofer, Dirk Geilenkeuser и Volker Weitzel. Спасибо всем участникам состязания персонажей Ohne Furcht und Adel, проведенного Hans im Glueck, и особенно Ben Baldanza, Peter Kusters, Gary Wong, Andrea Navratil, Christoph Heinzl, Stefanie Kethers, Alexander Klein, Jonathan Degann, Holger Traczynski и Holger Baumgartner, чьи идеи помогли создать новых героев. Спасибо Christian Petersen из Fantasy Flight Games, кто терпеливо решал все проблемы англоязычной версии. И самые горячие благодарности Cyrille Daujean, чья помощь в разработке, обкатке и поддержке этой игры бесценна.