

BRUNO FAIDUTTI

CITADELLA



CITADELLA™

BEVEZETŐ

A **Citadellában** minden játékos egy várost irányít, melynek gazdaságát új kerületek építésével tudjuk növelni. A játék akkor ér véget, amikor az egyik játékos megépíti a nyolcadik kerületét, ezután a győztes kiléte a pontszámok alapján dől el.

Nem egyszerű azonban a legényfőzőbb várost megépíteni. Csak a nemesek, a kereskedők, és a birodalom egyéb fontosabb személyeinek befolyásán keresztül sikerülhet.

TARTOZÉKOK

A **Citadella** társasjáték tartalmaz kerületkártyákat, karakterkártyákat, referenciakártyákat, aranyjelzőket és egy fakoronát.

Kerületkártyák

A kerületkártyák megmutatják, hogy milyen kerületekkel tudod bővíteni a városodat. Minden kerületnek **ára** van, amit a lap bal szélén sorakozó aranyérmék mutatnak. Ha egy kerületkártyát játékba szeretnél rakni, ki kell fizetni az árát.

Minden kerületkártyának van egy színkódja a lap bal alsó sarkában, ez a szín jelzi a kerületkártya típusát:



Szín Típus

- Sárga *Nemes (a királynak biztosít bevételt)*
- Kék *Egyházi (a püspöknek biztosít bevételt)*
- Zöld *Kereskedelem (a kereskedőnek biztosít bevételt)*
- Vörös *Katonai (a hadúrnak biztosít bevételt)*
- Lila *Speciális (különleges előnyöket biztosít, ezek a lapon vannak feltüntetve)*

A lila kártyák közül tizennygy **bónuszkártya**, ezeket fehér csillag jelöli. Az első játék előtt ezeket vegyék ki a pakliból. Az ilyen kártyákra vonatkozó szabályokról később olvashatsz.

Karakterkártyák

A karakterkártyák azokat a karaktereket jelölik, akikre a játékos körönként megpróbálhat befolyást gyakorolni. A **Citadellában** nyolc alapkarakter létezik, de ebben a kiadásban tíz bónuszkaraktert is találsz, amelyek fehér csillaggal vannak megjelölve. Ezeket a karaktereket ne használjátok az első játékban, vegyék ki a pakliból. A kerület-bónuszkártyákhoz hasonlóan ezekről is később olvashatsz.



A különleges képességén túl, minden karakternek rangszáma van 1 és 9 között. Ezt a számot a bal felső sarokban találod.



Referenciakártyák

Minden játékosnak egyet kell adni a játék elején. Hasznosak lehetnek a játék folyamán, különösen az első pár játékban.

Aranyjelzők

A kerületkártyák megvásárlásához szükséges aranyat jelzik. A játék elején tábla közepén lévő központi „bankba” kell helyezni őket.

A fakoronra

Az a játékos, aki birtokolja a fakoronát, elsőként választhat karakterkártyát a következő körben. A korona akkor cserél tulajdonost, amikor egy másik játékos használja a „király” karakter képességét.



AZ ALAPJÁTÉK KEZDÉSE

A Citadella kezdéséhez a következő lépéseket kövessétek:

1. Vegyék ki a bónuszkaraktereket, és a bónuszkerületeket (fehér csillaggal vannak jelölve)
2. A maradék nyolc karaktert keverjék meg, ez lesz a **karakterpakli**.
3. A maradék kerületkártyákat keverjék meg, ez lesz a **kerületpakliból**.
4. Ezután minden játékos véletlenszerűen négy lapot kap a kerületpakliból.
5. Minden játékos kap két aranyat a bankból.
6. A legidősebb játékos kapja meg a koronát.

A JÁTÉK

A következő szabályok 4-6 játékos esetén érvényesek. Ha 2, 3 vagy 7 játékos játszik, akkor a speciális szabályok lépnek érvénybe, amelyek a leírásút hátrébb találod.

A Citadella játékmenete **körökre** van osztva. Egy kör **négy lépésből** áll.

Elő lépés: Karakterek eltávolítása

Először húzz egy lapot véletlenszerűen a karakterpakliból, és rakd a tábla közepére **képpel lefelé** anélkül, hogy megnéznéd. Ez a lap ebben a körben nem játszik.

Ezután húzzatok egy szett karakterkártyát a karakterpakliból, és helyezétek őket az asztal közepére **képpel felfelé** (hogy hány ilyen karakterkártya kerül ki az asztalra képpel felfelé, az attól függ, hogy hány játékos játszik; lásd lentebb).

A képpel felfordított kártyák nem játszanak ebben a körben.

Speciális szabály: Ha a felfedett lapok között van a „Király”, akkor húzz helyette egy másik karaktert, ezt pedig keverd vissza a pakliba.

FELFEDETT KARAKTERKÁRTYÁK 4-7
JÁTÉKOS ESETÉN

Játékosok száma	Felfedett lapok száma
4	2
5	1
6-7	0



Második lépés: Karakterválasztás

Az a játékos, aki a koronát birtokolja, átnézheti a karakterpaklit, és választhat egy lapot belőle (nem mutatja meg a többi játékosnak). Ezután a tőle balra ülő játékosnak adja tovább a paklit, aki szintén választ egyet belőle, aztán továbbadja a maradék lapokat, és így tovább. Ez addig folytatódik, amíg minden játékos húzott **egy lapot** a karakterpakliból. Miután az utolsó játékos is választott, a megmaradt karaktert képpel lefelé az asztal közepére kell helyezni.

Harmadik lépés: Körök

Miután minden játékos választott karakterkártyát, a koronát birtokló játékos felsorolja a karaktereket számértékeik sorrendjében. Így az első az „Orgyilkos” (#1), a második a „Tolvaj” (#2) lesz, stb. Ha senki nem jelentkezik egy karakternél, akkor egyszerűen a következőre kell ugrani.

Ha a karaktered nevét szólítják, akkor meg kell mutatnod a többieknek, és képpel felfelé magad elé helyezve megkezdheted a köröd. Amikor véget ért a köröd, akkor a korona birtokosa szólítja a következő karaktert. Így a játék a rangszámok sorrendjében halad, amíg minden játékos sorra nem került (kivéve persze, ha közben meggyilkolják).

A saját köröd

A saját körödben először egy *cselekvést* kell végrehajtani, ezután pedig *építhetsz kerületet*.

1) Cselekvés: A köröd elején e két cselekvés valamelyikét végre kell hajtani:

- Vegyél ki két aranyat a bankból.
- Vagy húzz két kerületkártyát a kerületpakliból, az egyiket vedd a kezedbe, a másikat pedig tedd vissza a pakli aljára.

2) Építs kerületet: Miután a fenti két cselekvés valamelyikét végrehajtottad, építhetsz egy kerületet (azaz kijátszhatsz egy kezében lévő kerületkártyát a játékba). Ha ezt akarod tenni, akkor ki kell fizetned a banknak a kerületkártya aranyértékét. Nem kötelező kerületet építeni, csak ha szeretnél.

A kerület felépítésének aranyköltségét a lap bal felső oldalán sorakozó aranyak mutatják.

Nem építhetsz két ugyanolyan kerületet (két „vár”, két „piac”, stb.) a városodban.

A karakterek különleges képességei

Minden karakternek van egy különleges képessége, vagy más néven **hatalma**. A karaktered képességét **egyszer** tudod használni a körödben. A karakterek hatalma a karakterkártyán van feltüntetve, részletesebb magyarázatot a szabálykönyv végén találsz. Mielőtt elkezditek a játékot, nem árt megismerkedni ezekkel a képességekkel.

Negyedik lépés: A kör vége

Miután minden karakter sorra került, minden játékos visszaadja a karakterkártyát a karakter pakliba. A paklit meg kell keverni, és kezdődhet az új kör.

A JÁTÉK VÉGE

Amikor egy játékos megépíti a nyolcadik kerületet, a játék véget ér, miután minden játékos lejátszotta az aktuális kört. A játék végén a játékosok a következőkért kaphatnak pontot:

- Mindenki annyi pontot kap, amennyi a városában lévő összes kerület **aranyértéke**.
- Ha egy játékosnak mind az öt színből van legalább egy kerülete, akkor 3 pontot kap.
- Az **első** játékos, aki megépíti a nyolcadik kerületet, 4 pontot kap.
- Minden **más** játékos, aki még az utolsó körben megépíti a nyolcadik kerületet, kap 2 pontot.

A győztes az lesz, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

EGYÉB SZABÁLYOK

Két, vagy három játékos

Két vagy három játékos esetében minden játékos két karakterrel játszik egyszerre. A játék a már leírt módon zajlik, annyi különbség, hogy minden játékos kétszer cselekszik egy körben (mindkét karakterével egyszer). Az aranyat és a kerületkártyákat nem kell a két karakternek külön számon tartani, városból pedig minden játékosnak csak egy van. Meg lehet tenni, hogy a játékos az egyik karakterével nem költ, hanem megőrzi az aranyat a következő karakterének, és azzal felépít egy drága kerületet.

Két játékos

1. Az a játékos, aki a koronát birtokolja, megkeveri a karakterpaklit, véletlenszerűen választ egy lapot, és képpel lefelé az asztal közepére rakja. Ezután átnézi a többi lapot, választ egyet, a többit továbbadja a másik játékosnak.

2. A kettes játékos is választ egyet magának a karakterpakliból, majd húz egy másikat, és képpel lefelé az asztal közepére rakja. A maradék négy lapot odaadja az első játékosnak.

3. Az egyes játékos választ egy karaktert magának, ezután húz egy másikat, és képpel lefelé az asztal közepére rakja. A maradék két lapot a kettes játékosnak adja.



4. A kettes játékos választ egyet a maradék két lapból, az utolsót pedig képpel lefelé az asztal közepére helyezi.

Három játékos

A koronát bírtoklót játékos húz a karakterpakliból, és képpel lefelé az asztal közepére helyezi. Ezután választ magának egy lapot a pakliból.

A maradék karakterkártyákat a balra ülő játékosnak adja, aki választ egy lapot magának, majd továbbadja balra, stb.

Ezt addig kell csinálni, amíg mind a három játékosnak két karakterkártyája nem lesz. Az utolsó játékos választ egyet a két maradék karakter közül, az utolsó lapot pedig képpel lefelé az asztal közepére helyezi.

Hét játékos

A hét játékos verzió is hasonlóan működik, mint a normál játék, kivéve egy-két dolgot:

A „karakterválasztás” lépésnél, amikor a hatodik játékos továbbadja a karakter lapokat az utolsó játékosnak, a hetedik játékos megnézheti az asztal közepén lévő lefordított lapot. Választhat közülük egyet, a másikat ott kell hagynia képpel lefelé az asztalon. Más nem nézheti meg a kártyát.

BÓNUSZKÁRTYÁK

A **Citadellának** ez a kiadása 10 bónusz karakterkártyát és 14 bónusz lila kerületkártyát tartalmaz (mindegyiket fehér csillag jelöli). Ezeket a lapokat a későbbiekben hozzáraakthad az alapkészletedhez, így a játék még mulatságosabb és változatosabb lesz.

Bónuszkarakterek

Ezeket a következő módokon lehet használni:

Mielőtt a játék elkezdődik, a játékosok megállapodnak, hogy egy vagy két lapot az eredeti karakterpakliból azonos értékű bónuszkarakterekkel helyettesítenek. Például meg lehet állapodni abban, hogy kiveszítik a kereskedőt (#6), és helyette berakjátok az alkimistát (#6).

Ha úgy döntötök, hogy használtok 9-es rangú karaktert a 4-7 személyes játékban, akkor minden kör elején véletlenszerűen fel kell csapni bizonyos számú lapot:

FELCSAPOTT LAPOK 4-7 JÁTÉKOSNÁL, HA 9 KARAKTERREL FOLYIK A JÁTÉK

JÁTÉKOSOK SZÁMA	FELCSAPOTT LAPOK SZÁMA
4	3
5	2
6	1
7	0

Ha használsz kilences rangú karaktert, akkor a játékot *nyolcan* is játszhatjátok. Ha nyolc játékos játszik, egyszerűen használjátok a hét játékosra vonatkozó szabályokat, amiben az utolsó játékos választhat a maradék, és az asztal közepén lévő lefordított kártya közt.

Bónusz kerületkártyák

Mielőtt a játék elkezdődik, a játékosok megbeszélhetik, hogy a 14 lehetséges bónusz kártyából 2-3 lila kerületkártyát beleraknak a kerületpakliba. Ha a játékosok 2-3-nál több bónusz kártyát szeretnének használni, minden egyes bónusz kártyáért ki kell venni a pakliból egy lila kerületkártyát.

Rövid játék

Ha a játékosok megegyeznek, akkor a nyolc kerület helyett elég hetet felépíteni.

A KARAKTEREK

A **Citadellában** minden karakter egyedi különleges képességgel rendelkezik. A körödben bármikor használhatod a karaktered különleges képességét (természetesen nem kötelező). Minden karakter hatalma a kártyáján található, a részletes leírást itt olvashatod:

Megjegyzés: Azok a karakterek, akik valamelyik kerületükből bevételt kapnak (a király, császár, püspök, apát, kereskedő, diplomata és hadúr) a körökben bármikor használhatják a hatalmukat, hogy aranyat kapjanak. Választhatsz, hogy a bevételt az új kerület építése *előtt* (akkor érdemes, ha szükséged van aranyra az új kerület építéséhez), vagy *után* (ha egy újonnan épített kerület bevételét akarod megkapni) kapd meg. Természetesen mindkét lehetőséget nem választhatod.



1) Orgyilkos

Jelensd be egy másik karakter nevét, akit meg szeretnél gyilkolni. Annak a játékosnak, aki a meggyilkolt karaktert irányítja, nem szabad szólnia egy szót sem, csöndben kell maradnia, amikor az ő karakterét szólítják a játékba. A meggyilkolt karakter kihagyja az egész körét.



2) Tolvaj

Jelensd be egy másik karakter nevét, akitől lopni szeretnél. Amikor az a játékos következik, akitől loptál, akkor a köre elején te kapod meg az összes aranyát. Nem lophatsz az orgyilkostól vagy az áldozatától.



3) Mágus

A körödben bármikor választhatsz a következő lehetőségek közül:

- Kicsereélheted a kezekben lévő lapokat (nem a városodban lévő lapokat) egy másik játékos kezében lévő lapjaira (ez akkor is működik, ha nincs lap a kezekben, így gyakorlatilag elveheted egy másik játékos lapjait).
- Tegyél tetszőleges számú lapot a kerületpakli aljára, aztán húzz ugyanannyi lapot a pakli tetejéről!



4) Király

Kapsz egy aranyat a városodban lévő minden egyes nemes (sárga) kerületed után.

Ha a király következik a sorban, akkor automatikusan megkapja a koronát. Most te fogod szóltatni a karaktereket, és a következő körben te választhatsz elsőként karaktert. Ha a következő körben nem lesz király, akkor a korona nálad marad. Ha meggyilkolnak, akkor ugyanúgy kihagyod a körödet, mint ebben az esetben bármelyik karakter. Miután minden karakter lejátszotta a körét, és kiderül, hogy a királyt meggyilkolták, a korona nálad marad, mint trónörökösnél.



BÓNUSZKARAKTEREK



5) Püspök

Kapsz egy aranyat minden egyes egyházi (kék) kerületed után. A te kerületeidet a hadúr nem tudja elpusztítani.



6) Kereskedő

Kapsz egy aranyat minden egyes kereskedő (zöld) kerületed után. Miután végrehajtasz egy cselekvést, kapsz egy aranyat.



7) Építész

Miután végrehajtasz egy cselekvést, húzhatsz két kerületkártyát, és a kezvedbe veheted őket. A körödben három kerületet is tudsz építeni.



8) Hadúr

Kapsz egy aranyat minden egyes katonai (vörös) kerületed után. A köröd végén elpusztíthatod egy tetszőleges kerületet, hogyha kifizetsz a kerület értékénél eggyel kevesebb aranyat. Tehát egy 1 aranyba kerülő kerületet ingyen, egy 2 aranyba kerülő kerületet egy, és egy 5 aranyba kerülő kerületet 4 aranyért pusztíthatod el. A saját kerületedet is elpusztíthatod. Ha egy város megépítette a nyolcadik kerületét, akkor annak a kerületét nem pusztíthatod el.

Credits

Design: Bruno Faidutti

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

Graphic Design: Cyrille Daujean, Brian Schomburg, Scott Nicely, Christian T. Petersen

Editing & Rules: Darrell Hardy, Christian T. Petersen

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.



1) Boszorkány

Miután végrehajtottad a cselekvést, jelentsd be, hogy melyik karaktert szeretnéd megbabonázni, ezután a köröd azonnal véget ér. Amikor a megbabonázott karakter kerül sorra, a játékosnak meg kell mutatnia a karakterkártyáját, végre kell hajtania egy cselekvést, és azonnal véget kell vetnie a körének. Ekkor te megkapod a megbabonázott karakter körét, és te fogod irányítani minden képességét (beleértve a kereskedő aranybónuszait, vagy az építész két lap bónuszát), ám a saját városodban. Ha a királyt megbabonázzák, a király játékos a varázslattól függetlenül megkapja a fakoronát. Ha a megbabonázott karakter nincs a játékban, a köröd nem folytatódik. A tolvaj nem lophat a boszorkánytól, sem attól, akit megbabonázott.



2) Adóbehajtó

Miután egy játékos a saját körében megépített egy kerületet, a kör végén adnia kell neked egy aranyat (ha van neki). Ha az orgyilkos, vagy a boszorkány építettek már kerületet, akkor amikor felfedez a karakterkártyád, visszamenőleg meg kell adniuk az aranyat.



3) Varázsló

Megnézheted egy másik játékos kezében lévő lapokat, és egyet elvehetsz közülük. Ezt a lapot a kezvedbe veheted, vagy beépítheted a városodba. Ha beépíted a városodba, akkor ez az építmény nem számít bele a körönként építhető egy kerület megkötésébe, ami azt jelenti, hogy ezen kívül még építhetsz kerületet. Ebben a körödben olyan kerületet is építhetsz a városodban, amely már létezik.



4) Császár

Kapsz egy aranyat minden egyes nemes (sárga) kerületed után. Amikor a császár következik, a koronát elveheted attól, aki éppen birtokolja, és átadhatod egy másik játékosnak (de nem saját magadnak). Az a játékos, aki megkapta a koronát, ad neked egy aranyat vagy egy kerületkártyát a kezéből. Ha nincs se lapja, se aranya, akkor nem kell semmit adnia. (Megjegyzés: akár a király esetében, a császár nem lehet a képpel felfordított kidobott karakterek között).



8) Diplomata

Kapsz egy aranyat minden egyes katonai (vörös) kerületed után. A köröd végén kieserélheted egy városban lévő kerületet egy másik játékos kerületére. Ha az elvett kerület értéke nagyobb, mint a te volt kerületed, akkor a különbözetet ki kell fizetned a játékosnak. (A nagy fal befolyásolhatja ezt az értéket.) Nem veheted el az erődítmény kerületet, és nem vehetsz el kerületet a püspök városából. Megjegyzés: Ha a játékban használjátok a diplomatát, akkor a temetőt ki kell venni a pakliból.



5) Apát

Kapsz egy aranyat minden egyes egyházi (kék) kerületed után. Az a játékos, akinek a legtöbb aranya van, ad neked egy aranyat. Ha két játékosnak ugyanannyi aranya van, vagy neked van a legtöbb aranyad, akkor ebben a körben nem kapsz aranyat.



9) Művész

Szebbé teheted egy vagy két kerületet, ha egy aranyat ráhelyezel. A megszüpített kerület értéke (tehát az elpusztítása és az elcserélése értéke is növekszik) eggyel növekszik. Ezen kívül a játék végén is beleszámít az összpontszámba. Egy kerületen csak egy arany lehet.



6) Alkímista

A kör végén visszakapod az összes aranyat, amit kerület építésére adtál ki ebben a körben (azt azonban nem, amit más célra használtál fel - például amiből kifizetted az adóbehajtót). *Nem költethetsz több aranyat, mint amennyid a kör elején volt.*



9) Királynő

Három aranyat kapsz, ha a király (vagy császár) mellett ülsz. Ha a királyt megölik, és melletted ülsz, kapsz három aranyat, amikor kiderül (azaz közvetlen a köröd után). Megjegyzés: Ne használjátok a királynőt, ha ötnél kevesebb játékos játszik.



7) Navigátor

Miután végrehajtottad a cselekvésed, kapsz négy aranyat, vagy húzhatsz négy kártyát. Nem építhetsz több kerületkártyát.

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 Pauly, Pierre Roseuthal, Fred Savart, Mik Svellöv, 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 *Obse 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.