

Queste è la traduzione di "Citadels" della Fantasy Flight (edizione americana), non di "Ohne Furcht und Adel" della Hans im Gluck.

Citadels

di Bruno Faidutti,
distribuito dalla Fantasy Flight Games, 2000

Introduzione

Citadels è un gioco di carte basato su bluff, deduzione e costruzione di città, da due a sette 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:

Colore	Tipo
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 Tiranno e al Diplomatico)
Porpora	Speciale (offre 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.

Ulteriori Componenti

- **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 dei diciotto personaggi; tali segnalini vengono utilizzati solo nella modalità espansa di gioco.

Preparazione alla modalità base del gioco

- 1) Prima dell'inizio del gioco eliminare tutti i personaggi aggiuntivi (quelli con la stella sotto il numero) dal mazzo dei personaggi;
- 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 personaggio 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

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

Scarta fino a tre carte (in base al numero di giocatori, vedi più avanti) dal MP e mettili da parte a *faccia in su*. Anche 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
Da 6 a 7	0

Fase Due: Scelta dei Personaggi

Il giocatore che ha la corona prende il MP e segretamente sceglie un personaggio. Dopo passa le carte rimanenti in senso orario e così via finché l'ultimo giocatore abbia scelto una carta. L'ultimo giocatore sceglie fra le due rimanenti carte e pone l'ultima carta a faccia in giù al centro del tavolo.

Fase Tre: Turni dei Giocatori

Esaurite le carte personaggio, il giocatore che ha la corona chiama i titoli di ogni personaggio nell'ordine del loro 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 il personaggio è stato ucciso dall'Assassino, il giocatore con la corona procede con l'appello al personaggio successivo.

Quando il tuo personaggio viene chiamato, devi mostrare la carta col personaggio girandola a faccia in su di fronte a te e sfruttare il tuo turno. Quando il turno è finito, il giocatore con la corona chiama il prossimo personaggio. In questo modo il gioco procede seguendo il numero dei personaggi.

Durante il Tuo Turno

Durante il tuo turno devi prima *eseguire un'azione* e in seguito puoi *costruire una carta distretto*.

- 1) **Eseguire un'azione:** All'inizio del tuo turno devi o
 - Prendere due monete d'oro dalla banca;
 - o 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 una carta distretto:** Puoi costruire *una* carta distretto nella tua città (ovvero riporla sul tavolo di fronte a te a faccia in su). Per poter far ciò, devi pagare il costo del distretto in oro alla banca. Puoi anche scegliere di non costruire se preferisci.

Non puoi avere due distretti identici (ovvero con lo stesso nome) nella tua città.

Ogni personaggio ha anche un potere. Puoi usare il potere del tuo personaggio una sola volta in qualsiasi momento nel tuo turno (i poteri sono *riassunti* sulle rispettive carte e dettagliate alla fine di queste regole. Assicurati di avere acquisito dimestichezza con i vari poteri prima di iniziare a giocare).

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 inizia 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 (puoi usare i segnalini del punteggio come promemoria di quanti punti riceverai):

- Tanti punti quanto è il totale di tutti i distretti costruiti nella propria città;
- +3 punti extra a ogni giocatore che abbia un distretto per ognuno dei cinque colori;
- +4 punti extra al *primo* giocatore che costruisca otto distretti;
- +2 punti extra a ogni *ulteriore* giocatore che riesca a costruire otto distretti.

Altre Regole

Partita 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 mantenere mettere da parte l'oro guadagnato col primo personaggio e per costruire un distretto costoso col secondo personaggio.

Se state giocando con due o tre giocatori, saltate le prime due fasi di ogni round (“Rimuovere i Personaggi” e “Scelta dei Personaggi”) e seguite le istruzioni:

Partita con Due Giocatori

1. Il giocatore con la corona (Giocatore A) prende il MP, scarta la prima carta a faccia in giù al centro del tavolo senza guardarla e sceglie un personaggio per sé senza farla 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 fa quel che ha fatto al passo 1; passando solo due carte al Giocatore B;
4. Il Giocatore B fa quel che ha fatto al passo 2; dopo di che il gioco inizia.

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) a faccia in giù al centro del tavolo. Poi sceglie una fra queste 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 Espansa

Questo gioco (la versione americana) include anche altri dieci personaggi (ognuno contrassegnato con una stella) che puoi aggiungere alle tue partite per un maggiore divertimento e varietà. Puoi includere questi personaggi extra in uno di questi due modi:

1. Prima di iniziare a giocare, i giocatori si accordano per sostituire *una o due* carte-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 quattro-sette giocatori, dovrete scartare un numero di carte a faccia in su all'inizio del round come specificato di seguito:

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

Segnalini dei 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. Puoi usare il potere del tuo personaggio una volta ogni turno in uno momenti indicati come (P). Il potere di ogni personaggio è riassunto sulla carta mentre la descrizione completa è riportata qui di seguito.

Nota: I personaggi che ricevono una rendita per possedere certi tipi di distretti nella loro città (Re, Imperatore, Vescovo, Abate, Mercante, Diplomatico e Tiranno) possono riceverla soltanto in due precisi momenti: o *prima* di costruire (se ti serve l'oro per realizzare un nuovo distretto) o *dopo* aver costruito nuovi distretti (se ti procureranno una maggiore rendita); questi due momenti sono indicati come (E) in seguito. 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.

Se si rinuncia all'esercizio del potere non vengono ricevuti questi soldi.

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)(E)
 4. (A)zione: 2 monete o 2 carte e 1 scartata;
 5. (P)
 6. (C)ostruzione di un solo eventuale palazzo, diverso da quelli che si hanno già;
 7. (P)(E)

N°1 Ruba un turno di gioco a un altro personaggio:

- **Assassin (Assassino)**: Annunci chi uccidere; il cadavere non dirà alcunché quando verrà chiamato e salterà il turno;
- **Witch (Strega)**: Giochi (A) e poi dichiara chi vuoi stregare e il tuo turno finisce. Quando sarà chiamato il personaggio che hai 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 ritornerà a te 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;

N°2 Prendi il denaro di qualcun altro:

- **Thief (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 da giocatori non ti faranno "guadagnare" oro;
- **Tax Collector (Esattore delle Tasse)**: Se un qualsiasi personaggio (anche i n°1) nella fase (C) di questo turno costruisce e avrà ancora dell'oro rimanente, dovrà consegnarti 1 moneta;

N°3 Cambi le carte che hai in mano:

- **Magician (Stregone)**: Puoi scegliere *tra* scambiare senza vederle prima tutte le tue carte con quelle di un giocatore a tua scelta anche se uno di voi due non dovesse averne *oppure* scartare nel MD un qualsiasi numero di carte che hai in mano e prenderne altrettante dal MD;
- **Wizard (Mago Ermetico)**: 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;

N°4 Sposti la Corona, i personaggi n°4 non possono essere scartati a faccia in su, personaggi GIALLI:

- **King (Re)**: Ottieni la corona e la mantieni finché in un turno successivo un altro giocatore sceglierà il re; se vittima dei personaggi n°1 alla fine dell'appello riceve la corona;
- **Emperor (Imperatore)**: 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;

N°5 Protezione o meno dai personaggi n°8, personaggi BLU:

- **Bishop (Vescovo)**: Il vescovo non può essere attaccato dal potere dei personaggi n°8;
- **Abbot (Abate)**: 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;

N°6 Denaro Extra:

- **Merchant (Mercante)**: personaggio VERDE, ricevi una moneta extra;
- **Alchemist (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);

N°7 Ulteriori carte o denaro indipendentemente da (A):

- **Architect (Architetto)**: Pesca 2 carte dal mazzo e nella fase (C) puoi costruire fino a 3 palazzi;
- **Navigator (Navigatore)**: Salti la fase (C) e puoi prendere o 4 monete d'oro o 4 progetti;

N°8 Azioni sugli edifici già costruiti nelle città: influenzati dal palazzo "Grande Muraglia": personaggi ROSSI:

- **Tiranno (Warlord)**: Distruggi a chiunque (anche te stesso) un palazzo già costruito rimborsando al possessore il [prezzo-1]; non puoi attaccare una città con già 8 o più distretti costruiti;
- **Diplomat (Diplomatico)**: 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 (senza la Fata, vedi più avanti);

N°9 Vari ed eventuali:

- **Artist (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;
- **Queen (Regina)**: Ricevi 3 monete d'oro se siedi a fianco del possessore della corona; nel caso il re sia stato ucciso si valuterà la posizione del nuovo re e riceverai i soldi dopo il tuo turno; per usare la regina ci devono essere almeno 5 giocatori;

N°10 Scambio dei personaggi:

- **Fae o Royal Counselor (Fata o Consigliere Reale)**: Puoi scambiare uno o due personaggi tra quelli in gioco e quelli con lo stesso numero non in gioco, mantenendo; devi dichiarare quali personaggi hai sostituito; tratto dal topic "Character swapping variant":
<http://www.boardgamegeek.com/game/478>

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 prossimo round 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. Tratto da <http://faidutti.free.fr/jeux/citadelles/citadellesvar.html>.

Carte Viola

Dragon Gate (Tana del Drago): Alla fine del gioco varrà 8 punti, in altra ogni situazione prima 6;

Graveyard (Cimitero): Quando il Tiranno distrugge un palazzo, puoi prenderlo (come carta non costruita) pagando una moneta d'oro. Non puoi farlo se sei il Tiranno; questa carta va tolta se si usa il Diplomatico senza la Fata;

Great Wall (Grande Muraglia): Tutti gli altri distretti costano 1 moneta in più per i personaggi n° 8;

Imperial Treasury (Tesoro Imperiale): Alla fine del gioco vale solo tanti punti quante monete d'oro ti rimarranno alla fine del gioco;

Haunted City: (Città Infestata): Alla fine del gioco, potrà assumere un qualsiasi colore a tua scelta, ma solo se sarà stata costruita entro il penultimo turno;

Keep (Torre di Guardia): Questa carta non può essere bersaglio dei personaggi n° 8;

Library (Libreria): Se scegli di pescare le carte, le tieni entrambe;

Laboratory (Laboratorio): Una volta ogni turno puoi scartare una carta e ricevere una moneta;

Observatory (Osservatorio): Se sceglierai di pescare le carte, ne pescherai 3 e scarterai 2; se hai anche la Libreria, ne scarterai 1 sola;

Quarry (Cava): Puoi costruire un palazzo identico ad ogni altro che hai già. Se la Cava venisse distrutta non perderesti i palazzi "ripetuti";

School of Magic (Scuola di Magia): A ogni turno viene considerata di un colore scelto dal giocatore;

Smithy (Fabbro): Una volta ogni turno puoi pagare 2 monete d'oro per pescare 3 carte;

University (Università): Alla fine del gioco varrà 8 punti, in altra ogni situazione prima 6;

Wishing Fountain (Fontana dei Desideri): Alla fine del gioco ricevi un punto extra per ogni altra carta viola.
