

# Citadels

## Città Comune

In questa variante, per **2–9 giocatori**, i partecipanti contribuiscono a costruire non più città separate, bensì la medesima città. Ogni giocatore quindi costruisce un quartiere della città *Citadels*.

Per giocare questa variante, c'è bisogno dell'edizione italiana di Citadels, o comunque del gioco base + l'espansione.

### Preparazione

1. Mescolate il mazzo *Quartieri* e il mazzo *Personaggi* separatamente e poneteli coperti al centro del tavolo.
2. Distribuite poi a ciascun giocatore:
  - **8 carte** quartiere se si gioca da **2 a 4 giocatori**;
  - **6 carte** quartiere se si gioca da **5 a 7 giocatori**;
  - **4 carte** quartiere se si gioca da **8 a 9 giocatori**.
3. Mettete da parte, alla portata di tutti, le monete.
4. Il più anziano sarà il primo giocatore e avrà il segnalino Corona.

### Fine del gioco

Il gioco ha termine quando si completa la *Città Comune*.

La *Città Comune* si considera completa quando è composta di tutti e 42 i quartieri diversi (quando sono tutti costruiti).

**ECCEZIONE:** Nel caso in cui, per utilizzo di abilità, non sia più possibile costruire taluni edifici, il gioco si conclude quando sono stati costruiti tutti i quartieri diversi possibili.

### Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è ottenere più Punti Vittoria (PV) al termine della partita.

### Calcolo PV

I PV si assegnano:

- Alla fine del turno del giocatore che ha girato l'ultima carta *Personaggio* dal mazzo *Personaggi*;
  - **3 PV** ad ogni giocatore che possiede **Colore** (un quartiere costruito per ognuno dei 5 colori) al momento del calcolo;
  - **2 PV** ai giocatori che posseggono il maggior numero di quartieri costruiti;
- Quando la città è completa: tutti e 42 i quartieri (o meno in caso 1 o più non si possano più costruire) sono stati costruiti.
  - **1 PV** per ogni moneta spesa per costruire i propri quartieri.
  - **Extra:** Eventuali PV aggiuntivi dovuti a quartieri Viola recanti PV bonus a fine partita (vedi carte).

### Turno di Gioco

Il gioco, a cominciare dal più anziano, procede per turni in senso orario.

Il turno del giocatore è composto dalle seguenti fasi:

- 1) **Chiamare il Personaggio:** Girare all'insù la prima carta dal mazzo *Personaggi*.  
Per questo turno si potrà utilizzare l'abilità di quella carta, in qualsiasi momento durante il proprio turno.
- 2) **Azione:** Effettuare **un'azione** a scelta, tra le seguenti:
  - Prendere **2 monete** dalla Banca;
  - Pescare **2 carte** dal mazzo *Quartieri* e, tra queste, sceglierne **una da tenere** e gettare l'altra a faccia in su nella pila degli scarti.
- 3) **Raccolta Fondi:** Allo scopo di raccogliere le monete necessarie per poi costruire, è possibile **vendere carte Quartiere**:
  - **Alla Banca:** ottenendo la metà del costo di costruzione espresso sulla carta (arrotondando per eccesso all'intero più prossimo);
  - **Ai Giocatori:** dandolo al miglior offerente.
- 4) **Costruzione:** Decidere se **costruire un Quartiere**.  
A meno che le carte non dispongano diversamente, è possibile costruire solo 1 Quartiere per turno.

### Costruzione dei quartieri

Per costruire un quartiere si deve:

- 1) Selezionare dalla propria mano una carta *Quartiere* non ancora costruita da nessun'altro giocatore;
- 2) Porre la carta sul tavolo, davanti a se, scoperta;
- 3) Dichiarare ad alta voce di che carta si tratta, elencandone le caratteristiche e leggendo le eventuali capacità speciali;
- 4) Pagare alla Banca un numero di monete pari al costo dell'edificio (La cifra da pagare è evidenziata in alto a sinistra sulla carta).

Qualsiasi carta costruita non rispettando queste regole è considerata scartata dal giocatore.

## I personaggi di Citaldes

In questa variante i personaggi di *Citaldes* non vengono scelti dai giocatori, ma *chiamati* a caso, all'inizio del turno di ciascuno. Al proprio turno un giocatore gira la prima carta in cima al mazzo *Personaggi*, in questo modo "*chiama*" quel personaggio, che offre il suo potere al chiamante per quel turno. Il numero di classe sociale dei personaggi non influisce in alcun modo sul gioco.

Nella tabella sottostante sono riportate delle modifiche ad alcuni personaggi, così da adeguarli alla variante.

I poteri dei personaggi non presenti in tabella non subiscono modifiche.

<p style="text-align: center;"><b>Strega</b></p> <p>Il potere della Strega dispiegherà i suoi effetti quando verrà <i>chiamato</i> il personaggio che si è deciso di stregare. Non si può scegliere di stregare:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la vittima scelta dall'Assassino;</li> <li>- la vittima scelta dal Ladro;</li> <li>- qualsiasi personaggio già chiamato.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Assassino</b></p> <p>Il potere dell'Assassino dispiegherà i suoi effetti quando verrà <i>chiamato</i> il personaggio che si è deciso di assassinare. Non si può assassinare:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la vittima scelta dalla Strega;</li> <li>- la vittima scelta dal Ladro;</li> <li>- qualsiasi personaggio già chiamato.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Ladro</b></p> <p>Il potere del ladro dispiegherà i suoi effetti quando verrà <i>chiamato</i> il personaggio che si è deciso di derubare. Non si può scegliere di derubare:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la vittima dell'Assassino;</li> <li>- la vittima della Strega;</li> <li>- qualsiasi personaggio già chiamato.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Esattore delle Tasse</b></p> <p>Il potere rimane attivo finché non è rimescolato il mazzo <i>Personaggi</i>. All'atto del rimescolo del mazzo <i>Personaggi</i>, l'Esattore delle Tasse torna nel mazzo e il giocatore che lo aveva chiamato non usufruisce più del suo potere. Quando l'Esattore delle Tasse viene chiamato, piazzalo davanti al giocatore che ha girato la sua carta.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Vescovo</b></p> <p>Il potere del Vescovo dispiegherà i suoi effetti finché non è rimescolato il mazzo dei personaggi. Quando il Vescovo viene chiamato, piazzalo davanti al giocatore che ha girato la sua carta. Se il Condottiero è già stato chiamato il suo effetto è inutile.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Regina</b></p> <p>Il giocatore che <i>chiama</i> la Regina riceve 3 monete d'oro se:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- il personaggio precedentemente chiamato era il Re;</li> <li>- il personaggio successivamente chiamato sarà il Re;</li> <li>- il giocatore che chiama la Regina è seduto accanto al giocatore con la Corona.</li> </ul> <p>Se si gioca in 2 questo effetto si applica sempre.</p>

## Quartieri della Città Comune di Citaldes

I quartieri che compongono la *Città Comune* sono 42.

Ogni volta che un quartiere viene costruito il giocatore spunta il suo nome dall'*Elenco dei Quartieri di Citaldes*.

Dove non menzionato di seguito, i quartieri speciali seguono le stesse regole del gioco base, descritte nel testo di ognuna.

<p style="text-align: center;"><b>Campanile</b></p> <p>L'effetto del Campanile può essere utilizzato solo finché la Città Comune contiene meno di 30 edifici. Per utilizzare l'effetto di questa carta, ruotarla di 90°. Dal momento in cui la carta è ruotata, la condizione di fine partita diventa la costruzione del 30° edificio. Se la carta viene distrutta, tutto torna normale.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Città Fantasma</b></p> <p>Se durante l'ultimo turno giocato, subito prima del rimescolo <i>Personaggi</i>, la Città Fantasma è già costruita davanti a te, puoi utilizzare l'effetto della stessa ai fini di ottenere <i>Colore</i> durante l'assegnazione PV dovuta al rimescolo mazzo <i>Personaggi</i>.</p>
--	--

Le carte Quartiere **distrutte, vendute o scartate** vengono poste a faccia in su per formare una pila chiamata "*Pila degli Scarti*".

Quando il *mazzo Quartieri* si esaurisce, se ne forma uno nuovo mescolando le carte presenti nella *pila degli scarti*.

### RICORDA:

- La vendita Quartieri può essere effettuata in qualsiasi momento durante il proprio turno, non solo durante la fase *Raccolta Fondi*.
- La vendita Quartieri (e quindi la fase *Raccolta Fondi*) riguarda solo il vendere, non l'acquistare o lo scambiare carte Quartiere.
- Il potere di ciascun Quartiere speciale (viola) può essere utilizzato soltanto se detto Quartiere è già costruito (quindi per terra davanti a sé).
- Il potere di ciascun Quartiere speciale (viola) è utilizzabile massimo 1 volta per turno, a meno che non sia disposto diversamente.

## Mappa Quartieri (raggruppati per tipo)

Nobiliari (Giallo)	Religiosi (Blu)	Commerciali (Verde)	Militari (Rosso)	Speciali (Viola)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Castello</li> <li>• Fortezza</li> <li>• Maniero</li> <li>• Municipio</li> <li>• Palazzo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cattedrale</li> <li>• Chiesa</li> <li>• Monastero</li> <li>• Tempio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Borsa</li> <li>• Mercato</li> <li>• Molo</li> <li>• Porto</li> <li>• Taverna</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Campo di battaglia</li> <li>• Prigione</li> <li>• Torre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Armeria</li> <li>• Biblioteca</li> <li>• Campanile</li> <li>• Cancelli dei draghi</li> <li>• Catapecchia</li> <li>• Cimitero</li> <li>• Città fantasma</li> <li>• Fabbrica</li> <li>• Faro</li> <li>• Fucina</li> <li>• Grandi mura</li> <li>• Laboratorio</li> <li>• Miniera</li> <li>• Museo</li> <li>• Ospedale</li> <li>• Osservatorio</li> <li>• Parco</li> <li>• Pozzo dei desideri</li> <li>• Sala da ballo</li> <li>• Sala del trono</li> <li>• Scuola di magia</li> <li>• Stanza della mappa</li> <li>• Tesoro imperiale</li> <li>• Torre di guardia</li> <li>• Università</li> </ul>