

BRUNO FAIDUTTI

CITADELLA™



DELTA VISION



BRUNO FAIDUTTI

CITADELLA™

BEVEZETŐ

A *Citadellában* a játékosok azért vetélkednek, hogy belőlük legyen a következő Építőmester, amihez a leglenyűgözőbb középkori várost kell emelniük. Hogy ezt megtehessek, ahhoz aranya van szükségük, valamint különféle kasztokba tartozó karakterek szolgáltatainak megszerzésére.

Az egyes körök során minden játékos kiválaszt egy karaktert, aki arra a körre különleges képességeit állítja a szolgálatába. Minden játékos a saját városát építi, kijátszva kezéből a kerületkártyákat, ami a játék végén az áruknak megfelelő pontot ér.

A játék abban a körben ér véget, amelyikben az egyik játékosnak elsőként lesz hét kerülete a városában, és a legtöbb pontot szerző játékos lesz a királyság következő Építőmestere!

A CITADELLA RÖVID TÖRTÉNETE

A *Citadellát* először a 2000. évben adták ki, és széles körben a jelenkor egyik nagyszerű kártyajátékának tekintik. Sikere nyomán pár évvel később megjelent hozzá egy kiegészítő, az eltelt másfél évtizedben pedig a játék huszonöt nyelven jelent meg, a legkülönbözőbb méretű és formájú dobozokban.

A játéknak ez a legutolsó kiadása tartalmazza mind az eredeti játéknak, mind kiegészítőinek karaktereit és **EGYEDI** kerületeit, valamint 9 vadonatúj karakterosztályt és 12 teljesen új kerületet, ami minden korábbinál nagyobb változatosságot kínál.

TARTOZÉKOK



27 KARAKTERKÁRTYA



27 KARAKTERJELZŐ



6 REFERENCIAKÁRTYA



1 MŰANYAG KORONA



30 MŰANYAG ARANYÉRME



3 PARANCSJELZŐ



2 FENYEGETÉSJELZŐ



11 EGYHÁZI KERÜLETKÁRTYA



11 KATONAI KERÜLETKÁRTYA



12 NEMESI KERÜLETKÁRTYA



20 KERESKEDELMI KERÜLETKÁRTYA



30 EGYEDI KERÜLETKÁRTYA

INDULÓ ÁBRA (6 JÁTÉKOS ESETÉN)



AZ ELSŐ JÁTÉK

Az első játékhoz tedd félre a lent felsorolt kártyákat és az 54 kerületkártyát, aminek bal alsó sarkában az alábbi ikonok láthatók:



KARAKTEREK	EGYEDI KERÜLETEK
1. Orgyilkos	1. Sáránykapu 9. Kőfejtő
2. Tolvaj	2. Gyár 10. Varázstanoda
3. Mágus	3. Kísértetváros 11. Kovácsműhely
4. Király	4. Birodalmi Kincstár 12. Szobor
5. Püspök	5. Erődítmény 13. Tolvajtanya
6. Kereskedő	6. Laboratórium 14. Kívánságtút
7. Építész	7. Könyvtár
8. Hadúr	8. Térképszoba

Az első játékban a többi kártya nem lesz használva.

Ha már ismered a **Citadellát**, nyugodtan használhatod a 8-9. oldalon szereplő, előre beállított lehetőségeket vagy a 7. oldalon olvasható testre szabható szabályokat, hogy összeállítsd karaktereid és **EGYEDI** kerületeid saját kombinációját.

Megjegyzés: 3 vagy 8 játékos esetén 9 karaktert használjatok! (lásd 7. oldal)

AZ ELSŐ JÁTÉK MEGKEZDÉSE

Az itt bemutatott kezdő lépések csak az első játékra érvényesek. A későbbi játékok lépéseinek elvégzéséhez lásd a szabálykönyv hátlapján található „Kezds végrehajtása” szakaszt!

Az első játék megkezdéséhez kövesd az alábbi lépéseket:

1. Vegyék ki a bal oldali listán szereplő nyolc karakternek megfelelő jelzőket és helyezték őket rangjuk szerinti sorrendben az asztal közepére! Ezek a jelzők emlékeztetnek majd arra, hogy mely karakterek kerülnek felhasználásra ebben a játékban.
2. Vegyék ki a bal oldali listában látható 14 **EGYEDI** kerületkártyát és keverjék össze az 54 kerületkártyával! Négy kártyát helyezzetek képpel lefelé minden játékos elé! Ezek a lapok alkotják a játékosok induló, kézben lévő lapjait.
3. A maradék kerületkártyákat tegyék képpel lefelé az asztal közepére: ez lesz a kerületpakli, majd hozzátok létre a bankot, minden arany pénzt szintén az asztal közepére téve.
4. Minden játékos kap két aranyat a bankból. Ez az arany a játékosé, és a személyes kincstartalékában marad, míg fel nem használja.
5. A legidősebb játékos kapja meg a koronát és a bal oldali listában szereplő nyolc karakterkártyát.

A JÁTÉK

A következő szabályok 4-8 játékos esetén érvényesek. Ha 2 vagy 3 játékos játszik, a szabályváltozásokat a 7. oldalon találod.

A **Citadella** játékmenete körökre van osztva. Minden kör a kiválasztási fázissal kezdődik, aminek során a játékosok körbeadják a karakterkártyákat és választanak maguknak egy karaktert arra a körre. Minden karakterkártyának különleges képességei vannak, mint amilyen a másik játékos aranyának ellopása vagy egy másik játékos kerületének elpusztítása. A kiválasztási fázis után következik a kör fázis, amiben a játékosok nyersanyagokat gyűjtenek, és új kerületeket építenek a városaikban.

Az a játékos, akinél a korona van, a **MEGKORONÁZOTT JÁTÉKOS**, aki ügyel rá, hogy minden lépés rendben történjen, és ő szólítja fel a játékos, hogy tegye meg lépéseit a kör fázisban.

KIVÁLASZTÁSI FÁZIS

A megkoronázott játékos fogja a karakterpaklit és megkeveri. Azután véletlenszerűen kirak bizonyos számú kártyát **képpel felfelé** az asztal közepére, majd egyet véletlenszerűen eldob, **képpel lefelé**. A képpel felfelé fordított kártyák száma a részt vevő játékosok számától függ (lásd a lenti táblázatot). Ezeket és az eldobott lapot nem használjuk ebben a körben.

KIVÁLASZTÁSI FÁZIS 8 KARAKTERREL		
Játékosok	Képpel felfelé fordított lapok	Képpel lefelé fordított lapok
4	2	1
5	1	1
6	0	1
7	0	1*

Fontos: 4-es rangú karakterek (Király, Császár vagy Patrícus) nem lehetnek a képpel felfelé kirakott lapok között. Ha mégis ezek közé kerülnek, dobjunk helyettük egy másik kártyát képpel felfelé, azt pedig keverjük vissza a karakterpakliba!

Ezután a megkoronázott játékos fogja a megmaradt karakterkártyákat, megnézi őket, és titokban választ egyet, amit megtart magának. Ezután a tőle balra ülő játékosnak adja tovább a paklit, aki szintén választ egyet belőle, azután továbbadja a maradék lapokat balra, és így tovább. Ez addig folytatódik, amíg minden játékos húzott egy lapot a karakterpakliból. Miután az utolsó játékos is választott, a megmaradt karakterkártyát képpel lefelé, a többi lent lévő kártya mellé kell helyezni.

* **Különleges szabály hét játékos esetén:** Miután a hatodik játékos továbbadja az utolsó karakterkártyát a hetedik játékosnak, a hetedik játékos elveszi azt a karakterkártyát is, amit a kör kezdetén képpel lefelé eldobtak. A két lap közül választ egyet, a másikat képpel lefelé eldobja.

KÖR FÁZIS

Eltérően a kiválasztási fázistól, a kör fázis során a játékosok nem az óramutató járásával megegyező sorrendben lépnek, hanem választott karaktereik rangjának megfelelően emelkedő számsorrendben: ez az érték minden karakterkártya bal felső sarkában látható. A megkoronázott játékos szólít minden karaktert emelkedő számsorrendben, kezdve az „1”-essel (Orgyilkos, Boszorkány, Magisztrátus). Ha valamelyik játékosnál van a szólított karakterkártya, ő felfedi azt, képpel felfelé fordítva, és végrehajtja a körét.



ORGYILKOS RANGJA

A kör során a játékosnak nyersanyagokat **kell** gyűjtenie. Kivethet két aranyat a bankból, vagy húzhat két kerületkártyát a kerületpakliból: az egyiket megtartja, a másikat képpel lefelé a pakli aljára teszi.

A nyersanyagok gyűjtése után, **lehetősége** van építeni egy kerületet a városában. Ha ezt akarja tenni, akkor ki kell játszania egy lapot a kezéből, képpel felfelé fordítva, letéve maga elé, és ki kell fizetnie a banknak a kerület építési árát. A játékos körönként egy kerületet építhet, és nem építhet két egyforma kerületet (aminek ugyanaz a neve), ha már van egy a városában.



A DOKK ÉPÍTÉSI KÖLTSÉGE

Miután a játékos, aki felfedte a szólított karaktert, megtette a körét, vagy ha egyetlen játékos sem fedte fel a szólított karaktert, a megkoronázott játékos emelkedő számsorrendben szólítja a következő karaktert, és ez így megy, amíg minden karaktert szólítottak, és ami után egy új kör veszi kezdetét a kiválasztási fázissal.

KARAKTERKÉPESSÉGEK

A játékos a megadott időben, körönként egyszer **használhatja** karaktere képességeit. Ha nincs feltüntetve idő, a játékos bármikor használhatja ezt a képességet a köre során. Bizonyos karaktereknek olyan képességei vannak, amivel nyersanyagokat gyűjtenek városaik bizonyos típusú kerületeinek. Ezek a képességek eredményezhetnek aranyat vagy lapokat, amint azt minden karakter képessége részletesen ismerteti. Ne feledjük, hogy a karakterek rangjának száma a megfelelő kerülettípushoz tartozó színű drágakőben található.

A karakterek képességeit részletesen olvashatjuk a 10-13. oldalon. Ezek a képességek adják a játék sava-borsát, így mindenképpen ismerkedjünk meg velük a játék megkezdése előtt.

KERÜLETEK

Öt különböző kerülettípus van, amiket a lenti színek és ikonok jelölnek. A kerülettípusokra bizonyos karakterkártyák hivatkoznak, és egyesek hatással vannak a játék végi pontszámításra.



NEMESI



EGYHÁZI



KERESKEDELMI



KATONAI



EGYEDI

Minden **EGYEDI** kerületnek van hatása, ami a lapon olvasható. Ezen hatások különféle dolgokat tesznek, pl. több, bizonyos típusú nyersanyagot adnak neked vagy pluszpontokat kapsz értük a játék végén. A kerületek hatása választható, kivéve, ha a „kell” vagy a „nem tud”, „nem képes” kifejezések szerepelnek rajtuk.

A LAPOKON LÉVŐ SZABÁLYOK

A *Citadellában* a lapokon olvasható szöveg a kártyák hatásának rövid összefoglalója. A karakterek képességeinek teljes szabályait a „Részletes karakterképességek” pont alatt találod a 10-13. oldalon; a kerületek hatásainak magyarázatához lásd „A kerületek magyarázata” részt a 14. oldalon. Ha a lapon szereplő szöveg ütközik a 10-14. oldalon olvasható szöveggel, akkor a szabálykönyv szövege a mérvadó.

PÉLDAKÖR

Máté az imént fejezte be körét az Építésszel. A következőnek szólított karakter a Hadúr. Lizi választotta a Hadurat a kiválasztási fázisban, így most képpel felfelé fordítja a karakterkártyát, és az ő köre következik.

1. Korábban a játék során Anna volt a Tolvaj, és úgy döntött, kirabolja a Hadurat. A Hadurat felfedték, ezért Anna elvesz minden aranyat, ami Lizi kincstartalékában van.



2. Ezután Lizi nyersanyagokat gyűjt. Hogy megpróbálja ellopott érmekupacát pótolni, úgy dönt, két aranyat elvesz a bankból.



3. Úgy tűnik, Máté vezet, ezért Lizi úgy határoz, fizet egy aranyat azért, hogy elpusztítsa a Piacát, amit Máté képpel lefelé a pakli aljára tesz.



4. Ezután Lizi úgy dönt, hogy aranyat gyűjt a **KATONAI** kerületeiért. Van egy Börtöne és egy Varázstanodája, amit most **KATONAI** kerületnek számol, így még két aranyat kap a bankból. Így már három aranyból áll a kincstartaléka.



5. Fizet három aranyat, hogy megépítsen egy Barakot, amit a városába tesz a többi kerülete mellé. Már használta karaktere aranszerző képességét, így nem kap aranyat ebben a körben a Barakkjéért. Mivel felhasználta képességeit és épített egy kerületet ebben a körben, a köre befejeződik.



A Hadúr volt az utolsó ebben a körben, így az véget ér. A megkoronázott játékos összeszedi az összes karakterkártyát, hogy megkeverje őket és felkészüljön a következő kiválasztási fázisra.

NYÍLT INFORMÁCIÓ

A játékos kincstartalékában lévő aranyak és a játékos kezében lévő lapok száma nyílt információ. Végtelen mennyiségű arany van. Ha a bankból elfogy az arany, a játékosok helyettesíthetik, például pénzermékkal. Ugyanígy, nincs korlátozva az sem, hogy hány lap lehet a játékos kezében.

A JÁTÉK VÉGE

Amikor egy játékos megépíti a hetedik kerületet, a város elkészült, és a játék véget ér, miután az aktuális kör befejeződött (minden játékos lejátszotta az aktuális kört). Egy városnak lehet hétnél több kerülete.

A játék végén a játékosok a következőkért kaphatnak pontot:

- Mindenki annyi pontot kap, amennyi a városában lévő összes kerület építési költsége.
- Ha egy játékosnak mindegyik típusból van legalább egy kerülete, akkor 3 pontot kap.
- Az a játékos, aki elsőnek fejezte be a városát, 4 pontot kap.
- Minden más játékos, aki befejezte a városát, 2 pontot kap.
- Az **EGYEDI** kerületekért pluszpontok járnak.

A játékosok összehasonlítják az összpontszámot, és a legtöbb pontot szerzett játékos nyer. Ha egyenlő az állás, akkor az a játékos nyer, aki a **legmagasabb rangú** karaktert fedte fel az utolsó körben.

DRÁGAKŐFORMÁK A LAPOKON

A karakter- és a kerületkártyákon látható drágakőformák azt jelzik, hogy a játék melyik változatában bukkant fel a lap először, de ennek nincs hatása a játékmenetre. Részletekért lásd a „Tervezői megjegyzések” pontot a 15. oldalon.



CITADELLA EREDETI
KIADÁS



THE DARK CITY
KIEGÉSZÍTŐ



MOSTANI,
ÚJ KIADÁS



PÉLDA A JÁTÉK VÉGI PONTSZÁMÍTÁSRA

MÁTÉ VÁROSA



Minden típusból 1 kerület (a Kísértetváros **KATONAI** kerületnek számít)

Elsőnek fejezte be a városát

$$4 + 1 + 2 + 3 + 5 + 4 + 2 + 3 + 4 = 28$$

LIZI VÁROSA



Befejezte a városát, de nem elsőnek

Pluszpontok a Sárkánykapuért

$$3 + 2 + 3 + 3 + 2 + 6 + 6 + 2 + 2 = 29 - \text{A győztes Lizi!}$$

JÁTÉK 2-3 JÁTÉKOSSAL

Két vagy három játékos esetén minden játékos **két karakterrel** játszik egyszerre. A játék a már leírt módon zajlik, annyi különbséggel, hogy minden játékos kétszer cselekszik egy körben (mindkét karakterével egyszer). Minden játékosnak csak egy kincstartaléka és egy városa van, és minden karakter képessége csak a saját körében kerül felhasználásra. Például, az a játékos, akinek megvan mind az Építész, mind a Hadúr, megtakaríthatja egy kerület költségét úgy, hogy az Építész körében megtervezettet később, a Hadúr körében építi meg. Az Építésznek az a képessége viszont, hogy egynél több kerületet épít, nem használható fel a Hadúr köre során.

SZABÁLYMÓDOSÍTÁS 2 JÁTÉKOS ESETÉN

KEZDÉS

A karakterpakliban 1-8 rangú karakterek vannak (a Császár nem használható két játékos esetén).

KIVÁLASZTÁSI FÁZIS

A megkoronázott játékos megkeveri a karakterpaklit, véletlenszerűen választ egy lapot, és képpel lefelé az asztal közepére rakja. Ezután átnézi a maradék hét lapot, titokban választ egyet, a maradék hatot átadja a másik játékosnak.

A kör hátralevő kiválasztási fázisa során minden játékos választ két karakterkártyát: egyet megtart, a másikat képpel lefelé a többi dobott kártyához teszi, majd a maradék lapot odaadja ellenfelének. Ez addig folytatódik, amíg nem marad több karakter.

A JÁTÉK VÉGE

Amint valamelyik városnak nyolc kerülete lesz, befejezettnek tekintendő: a játék az aktuális kör lezárultával ér véget.

SZABÁLYMÓDOSÍTÁS 3 JÁTÉKOS ESETÉN

KEZDÉS

A karakterpakliban 1-9 rangú karakterek vannak.

KIVÁLASZTÁSI FÁZIS

A megkoronázott játékos megkeveri a karakterpaklit, véletlenszerűen választ egy lapot, és képpel lefelé az asztal közepére rakja. Ezután átnézi a maradék nyolc lapot, titokban választ egyet, a maradék hetet átadja a tőle balra ülő játékosnak, aki választ egy lapot magának, majd továbbadja a maradék hat lapot a tőle balra ülő játékosnak, aki szintén választ egy lapot magának.

Most, hogy minden játékos választott magának egy lapot, a harmadik játékos véletlenszerűen eldob egy lapot a megma-

radt öt kártyából, ami képpel lefelé a többi dobott kártya mellé tesz. Ezután a négy megmaradt lapot átadja a megkoronázott játékosnak. Egymás után minden játékos választ magának egy második karakterkártyát, és az utolsó, nem választott lap képpel lefelé a többi dobott kártya mellé kerül.

A JÁTÉK VÉGE

Amint valamelyik városnak nyolc kerülete lesz, befejezettnek tekintendő: a játék az aktuális kör lezárultával ér véget.

TESTRE SZABHATÓ SZABÁLYOK

Az alapjáték megismerése után nagyobb változatosságot vihetsz bele, ha különböző karakterekkel és **EGYEDI** kerületekkel játszol. Néhány előre beállított lehetőséget találsz a 8-9. oldalon; a másik lehetőség, ha a játékosok eldöntik, mely karaktereket és **EGYEDI** kerületeket használják a játékban, az alábbi, testre szabható szabályokat használva.

A játék megkezdése előtt válasszatok ki nyolc karaktert, egyet-egyet 1-től 8-as rangig. Ezek lesznek a játékban felhasználásra kerülő karakterek: az összes többi karakterkártyát tegyétek vissza a játék dobozába.

Szintén még a játék megkezdése előtt válasszatok ki 14, különböző építési költségű **EGYEDI** kerületet, amit ebben a játékban fogtok használni! A kerületpaklit készítsétek elő: keverjétek össze a kiválasztott **EGYEDI** kerületet az 54 alapkerülettel. A nem használt **EGYEDI** kerületeket tegyétek vissza a játék dobozába!

A kezdés lépéseinek elvégzéséhez lásd a szabálykönyv hátlapján található „Kezdés elvégzése” szakaszt!

9 KARAKTER HASZNÁLATA

9-es rangú karakter akkor használható, ha hárman vagy nyolcan játszanak, és választható lehetőség 4-7 játékos esetén. A Királynő nem használható öt játékosnál kisebb létszám esetén.

KIVÁLASZTÁSI FÁZIS NYOLC KARAKTERREL

Játékosok	Képpel felfelé fordított lapok	Képpel lefelé fordított lapok
4	3	1
5	2	1
6	1	1
7	0	1
8	0	1 *

* Amikor nyolc játékosal játszotok, a „különleges szabály hét játékos esetén” érvényes a nyolcadik játékosra.

ELŐRE BEÁLLÍTOTT LEHETŐSÉGEK

A *Citadella* több módon is testre szabható. Az alábbiakban néhány előre beállított lehetőséget közlünk, ami jellegzetes játéktílusokat tükröz. A zárójelbe tett 9-es rangú karakter opcionális (csak három vagy nyolc játékos esetén van rá szükség).

BECSVÁGYÓ ARISZTOKRATÁK

Ez a lista a kerületek építésére (vagy más úton történő megszerzésére) összpontosít, és jellemzője a körönkénti több kerület építése.

KARAKTEREK

1. Magisztrátus	●
2. Tolvaj	●
3. Varázsló	◆
4. Patricius	●
5. Püspök	●
6. Szatócs	●
7. Építész	●
8. Marsall	●
(9. Királynő)*	◆

EGYEDI KERÜLETEK

1. Capitolium	●
2. Gyár	◆
3. Állványzat	●
4. Nagy fal	●
5. Kísértetváros	●
6. Erődítmény	●
7. Temető	●
8. Park	◆
9. Szegényház	◆
10. Kőfejtő	◆
11. Varázstanoda	●
12. Istálló	●
13. Szobor	●
14. Tolvajtanya	●

RAVASZ ÜGYNÖKÖK

Ez a lista erősen konfrontatív elemeket tartalmaz, és közben a játék trükkös, kiszámíthatatlan aspektusaira helyezi a hangsúlyt.

KARAKTEREK

1. Boszorkány	◆
2. Zsaroló	●
3. Mágus	●
4. Császár*	◆
5. Apát	◆
6. Alkimista	◆
7. Építész	●
8. Hadúr	◆
(9. Adószedő)	●

EGYEDI KERÜLETEK

1. Fegyvertár	◆
2. Bazilika	●
3. Sárkánykapu	●
4. Aranybánya	●
5. Erődítmény	●
6. Emlékmű	●
7. Múzeum	◆
8. Temető	●
9. Park	◆
10. Szegényház	◆
11. Kőfejtő	◆
12. Titkos kriptá	●
13. Kovácsműhely	●
14. Színház	●

ILLUSZTRIS KÜLDÖTTEK

Ez a lista kevésbé agresszív, több módon is megvédehető birtokaidat, és több alternatív módot biztosít nyersanyagok szerzésére.

KARAKTEREK

1. Boszorkány	◆
2. Kém	●
3. Látnok	●
4. Császár*	◆
5. Püspök	●
6. Kereskedő	●
7. Tudós	●
8. Diplomata	◆
(9. Művész)	◆

EGYEDI KERÜLETEK

1. Gyár	◆
2. Állványzat	●
3. Nagy fal	●
4. Kísértetváros	●
5. Elefántcsonttorony	●
6. Erődítmény	●
7. Könyvtár	●
8. Múzeum	◆
9. Csillagvizsgáló	●
10. Park	◆
11. Szegényház	◆
12. Kőfejtő	◆
13. Varázstanoda	●
14. Kovácsműhely	●

● = Eredeti játék

◆ = Dark City kiegészítő

● = Új, mostani kiadás

CSELES MÉLTÓSÁGOK

Ebben a listában jócskán akad blöffölési lehetőség, valamint számos mód riválisaid sötét machinációinak kitalálására és kicselezésére.

KARAKTEREK

- | | |
|----------------------------|---|
| 1. Magisztrátus | ● |
| 2. Zsaroló | ● |
| 3. Varázsló | ◆ |
| 4. Király | ● |
| 5. Apát | ◆ |
| 6. Alkimista | ◆ |
| 7. Navigátor | ◆ |
| 8. Marsall | ● |
| (9. Királynő) [†] | ◆ |

EGYEDI KERÜLETEK

- | | |
|------------------|---|
| 1. Sárkánykapu | ● |
| 2. Gyár | ◆ |
| 3. Állványzat | ● |
| 4. Kísértetváros | ● |
| 5. Laboratórium | ● |
| 6. Temető | ● |
| 7. Park | ◆ |
| 8. Szegényház | ◆ |
| 9. Titkos kriptá | ● |
| 10. Kovácműhely | ● |
| 11. Istálló | ● |
| 12. Színház | ● |
| 13. Tolvajtanya | ● |
| 14. Kívánsághút | ◆ |

KITARTÓ KÖVETEK

Ez a lista rengeteg különféle módot kínál a játékosoknak a karakterkombókra és az egymást segítő kerületek minél teljesebb kiaknázására.

KARAKTEREK

- | | |
|--------------|---|
| 1. Orgyilkos | ● |
| 2. Kém | ● |
| 3. Látnok | ● |
| 4. Király | ● |
| 5. Bíboros | ● |
| 6. Szatócs | ● |
| 7. Tudós | ● |
| 8. Diplomata | ● |
| (9. Művész) | ◆ |

EGYEDI KERÜLETEK

- | | |
|-----------------------|---|
| 1. Bazilika | ● |
| 2. Capitolium | ● |
| 3. Kísértetváros | ● |
| 4. Birodalmi kincstár | ◆ |
| 5. Laboratórium | ● |
| 6. Könyvtár | ● |
| 7. Térképszoba | ◆ |
| 8. Csillagvizsgáló | ● |
| 9. Varázstanoda | ● |
| 10. Titkos kriptá | ● |
| 11. Kovácműhely | ● |
| 12. Istálló | ● |
| 13. Szobor | ● |
| 14. Kívánsághút | ◆ |

ÁDÁZ NEMESEK

Ez a lista a durva intrikák és durva agresszió tabuk nélküli harcára készült. Nyúl szívűeknek nem ajánlott...

KARAKTEREK

- | | |
|---------------|---|
| 1. Orgyilkos | ● |
| 2. Tolvaj | ● |
| 3. Mágus | ● |
| 4. Patrícus | ● |
| 5. Bíboros | ● |
| 6. Kereskedő | ● |
| 7. Navigátor | ◆ |
| 8. Hadúr | ● |
| (9. Adószedő) | ● |

EGYEDI KERÜLETEK

- | | |
|-----------------------|---|
| 1. Fegyvertár | ◆ |
| 2. Bazilika | ● |
| 3. Sárkánykapu | ● |
| 4. Aranybánya | ● |
| 5. Birodalmi kincstár | ◆ |
| 6. Elefántcsonttorony | ● |
| 7. Laboratórium | ● |
| 8. Térképszoba | ◆ |
| 9. Emlékmű | ● |
| 10. Múzeum | ◆ |
| 11. Varázstanoda | ● |
| 12. Szobor | ● |
| 13. Tolvajtanya | ● |
| 14. Kívánsághút | ◆ |

* A Császár nem használható két játékos esetén: amikor két játékos játszik egy olyan listával, amiben szerepel a Császár, vagy a Király vagy a Patrícus kerüljön a helyére.

† A Királynő nem használható 3-4 játékos esetén: amikor 3-4 játékos játszik egy olyan listával, amiben szerepel a Királynő, vagy a Művész vagy az Adószedő kerüljön a helyére.

RÉSZLETES KARAKTERKÉPESSÉGEK

Ez a szakasz minden karakter képességét részletesen ismerteti. Ne felejtétek, hogy a karakterek képességei nem kötelezőek (kivéve, ha a „kell” vagy a „nem tud”, „nem képes” kifejezéseket használjuk a szabályoknál). Minden képesség csak egyszer használható körönként a megadott időben; ha nincs feltüntetve idő, a játékos bármikor használhatja ezt a képességet a köre során. Ide tartoznak azok a képességek is, amik nyersanyagokat gyűjtenek városaid kerületeinek. Például, ha te vagy a Püspök, választhatsz, hogy aranyat egy új kerület építése előtt szerzel-e (ha aranyra van szükséged a kerület megépítéséhez) vagy az építkezés után (hogy a frissen felépített **EGYHÁZI** kerületből gyűjts be aranyat).

1 Magisztrátus



Fogd a három parancsjelzőt, és tedd őket képpel lefelé az általad választott három, különböző karakterjelzőre! Az egyik jelző képes oldalán aláírt parancs található: csak az aláírt parancsot kapott játékos lehet célpont.



PARANCSJELZŐ
HÁT LAPJA



ALÁÍRT
PARANCS



ALÁ NEM ÍRT
PARANCS

Ha a célpont játékos fizet azért, hogy a körében kerületet építsen, **lehetőség** van felfedned a parancsjelzőjét: ilyenkor fordítsd képpel felfelé. Ha így teszel, elkobzod tőle azt a kerületet, és **ingyen** beépítet a városodba.

Az elkobzott kerület nem kerül be a célpont játékos városába, de beleszámít a célpont játékos építkezési korlátjába abban a körben. A célpont játékos visszakap minden aranyat, amit a kerület építésére fordított. Ha egyenél több kerületet képes építeni a körében, csak az első kerületet kobozhatod el, aminek az építéséért fizet.

Megjegyzés: Nem kobozhatod el a kerületet, ha már van ugyanolyanod (ugyanolyan nevű) a városodban.

2 Tolvaj



Jelentsd be, hogy melyik karaktertől szeretnél lopni! Amikor az a karakter következik, elveszed az összes aranyát.

Nem rabolhatsz ki 1-es rangú karaktert (Orgyilkost, Boszorkányt vagy Magisztrátust), megölt vagy megbabonázott karaktert.

2 Kém



Válassz ki egy másik játékost, nevezz meg egy kerületípust (**NEMESI, EGYHÁZI, KERESKEDELMI, KATONAI** vagy **EGYEDI**)! Nézd meg a másik játékos kezében lévő lapokat! Minden olyan kártyáért, ami a kezében van, és egyezik a megnevezett kerületípussal, vedd el egy aranyát a kincstartalékából és kapsz egy kártyát is.

Ha a játékosnak, akinek megnéztet a kezét, több egyező kerülete van, mint amennyi aranya a kincstartalékában, vedd el minden aranyát a tartalékából, de ettől még ugyanúgy megkapod a lapokat minden egyező kerület után.

1 Orgyilkos



Jelentsd 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.

1 Boszorkány



Először nyersanyagokat kell gyűjtened, majd jelentsd be, hogy melyik karaktert szeretnéd megbabonázni, ekkor a köröd felfüggesztésre kerül! Ekkor nem tudsz építkezni, és a kerületek közül csak azok hatása érvényesül, amik nyersanyagokat gyűjtenek (Aranybánya, Könyvtár, Csillagvizsgáló).

Amikor a megbabonázott karakter kerül sorra, a játékos nyersanyagokat gyűjt, és azonnal véget kell vetnie a körének. Nem képes kerületet építeni sem karaktere képességeit használni – még azokat sem, amik „plusz” nyersanyagokat adnak (mint amilyen a Kereskedő plusz aranya). A kerületek közül csak azok hatása érvényesül a megbabonázott karakter esetében, amik nyersanyagokat gyűjtenek.

Ezután úgy folytatod a körödet, mintha te játszánál a megbabonázott karakterrel: használod a képességeit, beleértve a plusz nyersanyagokat adókat, a passzívakat (mint a Püspök védelmét a 8-as rangú karakterek ellen vagy az Építész magasabb építkezési korlátját), és a megkötéásokat (mint azt, hogy a Navigátor nem tud kerületeket építeni). A te kezeden lévő lapokkal játszol, a te kincstartalékodon lévő arannyal fizetsz, a te városod kerületeiből gyűjtesz nyersanyagokat, a te városodban építesz új kerületeket. Nem tudod használni a megbabonázott játékos birtokában lévő **EGYEDI** kerületek hatásait.

Ha a Zsarolót babonázzák meg, a fenyegetéssel jelzőket te helyezed le, te kapod meg a megfenyegetett játékosoktól a kenőpénzt, és te döntöd el, felfed-e a fenyegetéssel jelzőt, ha a célpont játékos nem fizet.

Ha a Királyt vagy a Patríciumot babonázzák meg, varázslattól függetlenül megkapja a koronát. Ha a Császárt babonázzák meg, te döntöd el, ki kapja a koronát, és attól a játékostól veszel el nyersanyagot.

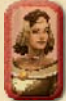
Ha a megbabonázott karakter nincs játékban ebben a körben, a köröd nem folytatódik.

2

Zsaroló



Fogd a fenyegetésjelzőket és tedd azokat képpel lefelé az általad választott két, különböző karakterjelzőre! Az egyik jelző képes oldalán virágos keszkenő látható; mindkét játékos fenyegetve van, de csak a virágos keszkenős játékos a célpont.

FENYEGETÉSJELZŐ
HÁT LAPJAVIRÁGOS
KESZKENŐJELÖLETLEN
KESZKENŐ

Amikor a megfenyegetett játékos körét szolítják, azonnal gyűjtenie kell a nyersanyagokat, majd rögtön utána fel kell oldania ezt a fenyegetést: lefizethet téged, odaadva aranya felét (lefelé kerekítve), így leveszed róla a fenyegetést, anélkül, hogy **felfednéd a jelzőt**. Ha a megfenyegetett játékosnak csak egy aranya van a kincstartalékában, lefizethet úgy is, hogy nulla aranyat ad neked. Ha nem fizet le, **lehetőséged** van felfedni a fenyegetésjelzőjét: ilyenkor fordítsd képpel felfelé. Ha a virágos keszkenőt feded fel, azonnal elveszed az összes aranyát.

A megfenyegetett játékosnak azelőtt kell feloldania a fenyegetést, mielőtt használhatná karakterképességeit vagy kerületeket építene, és a kerületek közül csak azok hatása érvényesül a fenyegetés feloldása előtt, amik nyersanyagokat gyűjtenek (Aranybánya, Könyvtár, Csillagvizsgáló).

Nem fenyegethatsz meg 1-es rangú karaktert (Orgyilkost, Boszorkányt vagy Magisztrátust), megölt vagy megbabonázott karaktert. Letehetsz fenyegetésjelzőt olyan karakterekre, akikre már letettek parancsjelzők.

3

Mágus



A következő lehetőségek közül választhatsz:

- Kicsérélheted a kezdedben lévő összes lapot egy másik játékos kezében levő lapjaira. Ha egyetlen lap sincs a kezdedben, egyszerűen elveszed a másik játékos kártyáit.
- Tetszőleges számú lapot eldobsz a kezedből, a kerületepakli aljára téve őket, képpel lefelé, és húzol helyettük ugyanannyit a kerületepakliból.

3

Varázsló



Nézd meg egy másik játékos kézben tartott lapjait, és vegyél el tőle egyet! Vagy fizess érte, hogy azonnal beépítsd a saját városodba a kiválasztott lapot, vagy vedd a kezedből! Ha azonnal beépíted a városodba, akkor ez nem számít bele az építkezési korlátba, ami azt jelenti, hogy ezen kívül még építhetsz kerületet ebben a körben.

Ebben a körben olyan kerületeket is építhetsz a városodban, amilyenek már léteznek.

3

Látnok



Véletlenül húzz egy lapot minden játékos kezéből, és add a sajátodhoz! Ezután adj minden játékosnak, akitől lapot húztál, egy kártyát a saját kezedből! Ha a játékosnak nincs lap a kezében, nem vehetsz el tőle kártyát, és nem is adhatsz neki.

Az elvett lapok több különböző kombinációban is megtarthatók és visszaadhatók: a játékosnak visszaadhatod ugyanazt a lapját, adhatsz a játékosnak egy másiktól elvett kártyát, vagy megtarthatod a lapot, és a saját, eredeti lapjaidból adsz vissza neki egy lapot.

Az építési korlátod ebben a körben két kerület.

4

Király



Kapsz egy **aranyat** a városodban lévő minden egyes **NEMESI** kerület után.

Valamikor a köröd során el kell vened a koronát. Most te vagy a megkoronázott játékos, így te fogod szolítani a karaktereket a kör hátralevő részében, és a következő körben te választasz elsőként karaktert (amíg egy másik játékos nem választja a Királyt).

Ha meggyilkolnak, akkor ugyanúgy kihagyod a körödet, mint bármely más karakter. Miután minden karakter lejátszotta a körét, felfeded a Király karakterkártyáját, a korona pedig nálad marad, mint trónörökösöd.

Ha megbabonáznak, attól még megtartod a koronát.

Megjegyzés: Ha a Királyt a kiválasztási fázis kezdetén képpel felfelé eldobják, helyette véletlenül dobjatok el egy másik karakterkártyát képpel felfelé, a Királyt pedig keverjétek vissza a karakterpakliba!

4

Császár



Kapsz egy **aranyat** a városodban lévő minden egyes **NEMESI** kerület után.

Valamikor a köröd során el kell vened a koronát attól a játékostól, akinél van, és át kell adnod egy másik játékosnak (de saját magadnak nem adhatod). Az a játékos, aki megkapta a koronát, ad neked egy aranyat a kincstartalékából vagy véletlenül egy kártyát a kezéből. Ha nincs sem lapja, sem aranya, akkor nem kell adnia semmit.

Ha meggyilkolnak, akkor ugyanúgy kihagyod a körödet, mint bármely más karakter. Miután minden karakter lejátszotta a körét, felfeded a Császár karakterkártyáját, és átveszed a koronát a játékostól, akinél van, és átadod egy másiknak, de nem magadnak mint a Császár tanácsosa. Nem kapsz nyersanyagot az újonnan megkoronázott játékostól.

Megjegyzés: Ha a Császárt a kiválasztási fázis kezdetén képpel felfelé eldobják, helyette véletlenül dobjatok el egy másik karakterkártyát képpel felfelé, a Császárt pedig keverjétek vissza a karakterpakliba!

Megjegyzés: A Császár nem használható két játékos esetén.

4

Patrícius



Kapsz egy **lapot** a városodban lévő minden egyes **NEMESI** kerületed után.

Valamikor a köröd során el kell vened a koronát. Most te vagy a megkoronázott játékos, így te fogod szólitani a karaktereket a kör hátralevő részében, és a következő körben te választasz elsőként karaktert (amíg egy másik játékos nem választja a Patrícium).

Ha meggyilkolnak, akkor ugyanúgy kihagyod a körödet, mint bármely más karakter. Miután minden karakter lejátszotta a körét, felfedez a Patrícium karakterkártyáját, a korona pedig nálad marad, mint a Patrícium örökösénél.

Ha megbabonáznak, attól még megtartod a koronát.

Megjegyzés: Ha a Patríciumot a kiválasztási fázis kezdetén képpel felfelé eldobják, helyette véletlenszerűen dobjatok el egy másik karakterkártyát képpel felfelé, a Patríciumot pedig keverjétek vissza a karakterpakliba!

5

Püspök



Kapsz egy **aranyat** a városodban lévő minden egyes **EGYHÁZI** kerületed után.

Ebben a körben 8-as rangú karakter (Hadúr, Diplomata vagy Marsall) nem használhatja képességét a kerületeiden.

Ha megölnek, nyolcas rangú karakter **tudja** használni a képességét a kerületeiden. Ugyanígy, ha megbabonáznak, nyolcas rangú **nem tudja** használni a képességét a Boszorkány kerületein, de **képes** használni a képességét a Püspök kerületein.

5

Apát



Kapsz egy **aranyat** vagy egy **lapot** a városodban lévő minden egyes **EGYHÁZI** kerületed után. A két nyersanyag bármilyen kombinációját választhatod: például, ha három **EGYHÁZI** kerületed van, ezzel a képességgel kaphatsz három aranyat és nulla lapot, két aranyat és egy lapot, egy aranyat és két lapot, nulla aranyat és három lapot. Be kell jelentened, hogy a nyersanyagokat milyen kombinációban szeretnéd, mielőtt elveszed őket.

Ha a köröd során bármikor előfordul, hogy nem te vagy a legtöbb arannyal bíró játékos, a leggazdagabb játékosnak adnia kell neked egy aranyat a kincstartalékából. Ha döntetlen az állás a leggazdagabb játékos címét illetően, te választod ki, hogy közülük melyik ad neked egy aranyat. Ha te is a leggazdagabb játékosok közé tartozol döntetlen esetén, nem kapsz aranyat.

5

Bíboros



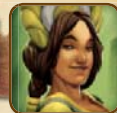
Kapsz egy **lapot** a városodban lévő minden egyes **EGYHÁZI** kerületed után.

Ha építeni akarsz egy kerületet, de nincs elég aranyad, hogy megtedd, elveheted a maradék aranyat egy másik játékostól. Minden elvett aranyért egy lapot kell adnod a játékosnak a kezdeből. Utána ki kell fizetned azt a kerületet a városodban.

A játékos nem tagadhatja meg tőled az aranyat, te pedig nem vehetsz el több aranyat, mint amennyi a kiszemelt kerület építéséhez kell.

6

Kereskedő



Kapsz egy **aranyat** a városodban lévő minden egyes **KERESKEDELMi** kerületed után.

Kapsz plusz egy aranyat. Ezt a képességet attól függetlenül használhatod, hogy milyen nyersanyagot gyűjtöttél ebben a körben.

6

Alkimista



A köröd végén minden aranyat, amit ebben a körben a kerületek építésére költöttél, visszakapsz, de azokat az aranyakat nem, amiket más okból fizettél ki (mint a Kovácműhely hatása vagy az Adószedő adója miatt). Ez lényegében azt jelenti, hogy „ingyen” építhetsz kerületeket, de csak akkor, ha lenne elég aranyad a megépítésükre.

6

Szatócs

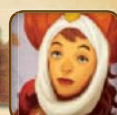


Kapsz egy **aranyat** a városodban lévő minden egyes **KERESKEDELMi** kerületed után.

A **KERESKEDELMi** kerületek nem számítanak bele ebben a körben az építkezési korlátba. Ez lényegében azt jelenti, hogy bármennyi **KERESKEDELMi** kerületet építhetsz az építkezési korláton felül.

7

Építész



Kapsz két plusz kártyát. Ezt a képességet attól függetlenül használhatod, hogy milyen nyersanyagot gyűjtöttél ebben a körben.

Ebben a körben az építkezési korlátod három kerület.

7

Navigátor



Kapsz négy aranyat, vagy négy plusz lapot. Ezt a képességet attól függetlenül használhatod, hogy milyen nyersanyagot gyűjtöttél ebben a körben.

Nem építhetsz semmilyen kerületet ebben a körben – még olyan kerületeket sem, amik nem számítanak bele az építkezési korlátba.



Tudós



Húzz hét lapot a pakliból, és válassz egyet, amit a kezeden lévő lapokhoz adsz! A másik hat kártyát keverd vissza a kerületpakliba, és tedd képpel lefelé az asztal közepére!

Ebben a körben az építkezési korlátod két kerület.



Hadúr



Kapsz egy **aranyat** a városodban lévő minden egyes **KATONAI** kerületed után.

Elpusztíthatsz egy tetszőleges kerületet: ez eggyel kevesebb aranyba kerül, mint amennyi az ára. Így ingyen pusztíthatsz el egy egy aranyba kerülő kerületet, egy aranyért egy két aranyba kerülőt, két aranyért egy három aranyba kerülőt stb.

Nem pusztíthatsz el befejezett városban kerületet, de saját kerületeid egyikét igen. Az elpusztított kerületek képpel lefelé a kerületpakli aljára kerülnek.



Diplomata



Kapsz egy **aranyat** a városodban lévő minden egyes **KATONAI** kerületed után.

Kicserélheted az egyik kerületedet egy másik játékos kerületére. Ha az elvett kerület értéke nagyobb, mint a te kerületedé, akkor a különbözetet ki kell fizetned a kincstartalékból kivett aranyból. Ha a te kerületed a drágább, akkor a másik játékos nem tartozik neked cserébe arannyal.

Nem cserélheted ki befejezett város kerületét, sem olyan kerületet, amilyennel megegyező már van a városodban, de saját kerületeid egyikét igen, még ha be is fejezted a városodat. Ugyanakkor a városodból nem adhatsz olyan kerületet, ami már van a másik játékos városában.



Marsall



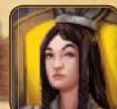
Kapsz egy **aranyat** a városodban lévő minden egyes **KATONAI** kerületed után.

Elkobozhatsz egy legfeljebb három aranyba kerülő kerületet egy másik játékos városában, a tulajdonosnak kifizetve a kerület árát arannyal. A lefoglalt kerület a városodhoz adódik.

Nem kobozhatod el befejezett város kerületét, sem olyan kerületet, amilyennel megegyező már van a városodban.



Királynő

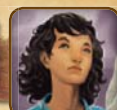


Ha olyan játékos mellett ülsz, aki négyes rangú karaktert (Királyt, Császárt vagy Patríciust) fedett fel, kapsz három aranyat. Ha ezt a karaktert megöli az Orgyilkos, és melletted ült, a három aranyat akkor kapod meg, amikor ez kiderül (azaz a kör legvégén).

Megjegyzés: A Királynő nem használható ötnél kevesebb játékos esetén.



Művész



Szebbé tehetsz legfeljebb két kerület, ha mindegyikre egy aranyat ráhelyezel a kincstartalékból. A megszállított kerület értéke tartósan eggyel nő, így egy megszállított kerület eggyel több pontot ér a játék végén, a Hadúrnak eggyel több aranyat kell fizetnie, hogy elpusztítsa a megszállított kerületet stb. (Az aranyat hagyd a kerületen emlékeztetőként). Egy kerületet csak egyszer lehet megszállítani.



Adószedő



Amikor az Adószedő az egyik karakter a játékban, a játékosoknak ingatlanadót kell fizetniük a kerületek építéséért. Rögtön azután, hogy a játékos felépít egy kerület, egy aranyat tesz a kincstartalékból az Adószedő karakterjelzőre. Ez akkor is így történik, amikor a kerületet építő játékosnak nem kell fizetnie az építésért. Ha a játékos egynél több kerületet épít, minden megépített kerület után ingatlanadót kell fizetnie. Ha a játékosnak nem marad aranya a kincstartalékában a kerület építése után, nem kell adót fizetnie. Az Adószedőnek szintén nem kell adót fizetnie.

A köröd során bármikor elveheted az összes aranyat a karakterjelződől, hogy a kincstartalékodba tedd.

Még ha az Adószedő nem is kerül elő egy körben (vagy mert nem választották, vagy mert eldobásra került a kiválasztási fázis elején, vagy mert megölte az Orgyilkos), a játékosokat mindig adó terheli, és az Adószedő jelzőjén maradt arany átkerül a következő körre.

2-3 játékos esetén az a játékos, aki az Adószedőt választja egyik karakterének, még ugyanúgy köteles adót fizetni a másik karakterével.

Ha a Magisztrátus elkoboz egy kerületet egy játékostól, a Magisztrátust terheli az adó, nem a célpontját.

A KERÜLETEK MAGYARÁZATA

Ez a szakasz meghatározott kerületkártyák hatásait magyarázza el. Ne felejtjük, hogy a kerületek hatása választható, kivéve, ha a „kell” vagy a „nem tud”, „nem képes” kifejezések szerepelnek rajtuk. A „körönként egyszer” azt jelenti, hogy köröd során csak egyszer használhatod az adott hatást.

Fegyvertár: Befejezett városban nem lehet elpusztítani kerületet.

Capitolium: A Capitolium csak egyszer adhat pluszpontokat.

Állványzat: A Magisztrátus nem kobozhat el Állványzat elpusztításával épült kerületet, de a Magisztrátus elkobozhatja a következő kerületet, amit a célpont játékos kifizet, hogy megépítse.

Nagy fal: A Diplomata nem használhatja a Nagy fal képességét olyan kerületre, amit az ő városából cserél ki.

Kísértetváros: A játék végén, ha a Kísértetváros birtokosa úgy dönt, hogy annak kerülettípusa bármi más, de nem **EGYEDI**, az már nem számít többé **EGYEDINEK**.

Elefántcsonttorony: Ha az Elefántcsonttorony és a Kísértetváros az egyetlen **EGYEDI** kerületek egy városban, és a tulajdonos úgy dönt, hogy a Kísértetváros kerülettípusa bármi más, de nem **EGYEDI**, a birtokosa pluszpontokat kap a Kísértetvárosért.

Múzeum: Ha a Múzeumot kicserélik vagy lefoglalják, az odattett lapok a Múzeummal mennek. Ha a Múzeumot elpusztítják, az odattett lapok képpel lefelé a pakli aljára kerülnek.

Temető: A Magisztrátus nem kobozhatja el a Temetőt, ha az úgy épült, hogy nem fizetett érte, de a Magisztrátus elkobozhatja a következő kerületet, amit a célpont játékos kifizet, hogy megépítse.

Park: Ha a birtokosa a Boszorkány, és nem folytatja a körét, a Park utasítása nem hajtható végre.

Szegényház: Ha a birtokosa a Boszorkány, és nem folytatja a körét, a Szegényház utasítása nem hajtható végre. Ha a tulajdonosa az Alkimista, és nincs aranya a köre végén, **előbb** a Szegényház hatása érvényesül, és csak utána az Alkimista képessége.

Kőfejtő: A tulajdonosa bármennyi, egyforma kerületet építhet a városában, de nem használhatja a Magisztrátust, a Diplomát vagy a Marsallt egyforma kerületek megszerzésére.

Varázstanoda: Az Apát kétféle nyersanyagból választhat, abból az egyiket kapja meg.

Istálló: Ha a Magisztrátus elkobozza, a játékos építhet még egy kerületet ebben a körben.

Színház: A tulajdonosa dönti el, hogy kivel cserél, de vakon választ, anélkül, hogy megnézné bárkinek a karakterkártyáját. A kicserélt karakterkártyákat nem szabad felfedni, amíg nem szólítják őket a körfázis során, de a cserében érintett játékosok megnézhetik, hogy kik az új karakterek. 2-3 játékos esetén a tulajdonos eldönti, hogy a két karaktere közül melyiket adja oda, és találomra választja ki, hogy ellenfele karakterei közül melyiket veszi el cserébe.

Tolvajtanya: Ha a Magisztrátus elkobozza, a tulajdonosa a ráköltött aranyat kapja vissza, nem a lapokat.

KÉSZÍTŐK

Eredeti játékterv: Bruno Faidutti

Új karaktertervek: Bruno Faidutti & Steven Kimball

Új kerülettervek: Bruno Faidutti, Steven Kimball & Alexandar Ortloff

Játékfejlesztés: Steven Kimball & Alexandar Ortloff

Új Citadella karakterkonceptciók: Robin Corrèze

Műszaki szerkesztés: Richard A. Edwards

Borítóillusztráció: Simon Eckert

Karakterillusztráció: Andrew Bosley

Kerületek illusztrációja: Jeff Brown, James Combridge, Amit Dutta, Tyler Edlin, Felipe Escobar, Marcko Fiedler, Tomasz Jedruszek, Yogesh C. Joshi, Alex Kim, William Koh, Pavel Kolomeyets, Yong Yi Lee, Mateusz Lenart, Ward Lindhout, Eddie Mendoza, Mark Molnar, Veli Nystrom, Fernando Olmedo, Meg Owenson, Gracjana Zielinska

Művészeti irányvonal: Samuel R. Shimota

Koronakészítés: Samuel R. Shimota & Jason Beaudoin

Grafikai tervezés: Samuel R. Shimota

Kiadó: Steven Kimball



Magyarországon kiadja és kizárólagosan forgalmazza: Delta Vision Kft.

Felelős kiadó: Terenyi Róbert

Készítette: Cherubion Kft., Giczi Gyula

Fordította: Sziklai István & Varga Csaba Béla

További információk: 1092 Budapest, Ferenc körút 40.
Tel.: +36-70/322-3093 • bolt@delta-vision.hu



DELTA VISION

WWW.DELTA-VISION.HU

© 2016 Windrider Games. *Citadels*, Windrider Games, and the Windrider logo are TM of Windrider Games. Windrider Games, 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA. 651-639-1905. Windrider Games is a division of Asmodee North America, Inc. Actual components may vary from those shown. Made in China. Az apró kiegészítők miatt a játék három évesnél fiatalabb gyermekek kezébe nem adható! A tartozékok tényleges mérete az ábrákon láthatóaktól eltérhet. Made in China. EZ A TERMÉK NEM GYERMEKJÁTÉK, HASZNÁLATA CSAK 9 ÉVES KORTÓL AJÁNLOTT.



TERVEZŐI MEGJEGYZÉSEK

A Citadellát a kilencvenes évek végén terveztem. Már a kezdet kezdetén kétféle kártya volt: kerület és karakter, valamint az arany. A karakterek képességeit közvetve a Cosmic Encounter földönkívülijeinek ereje ihlette, de hamarosan kiderült, hogy érdekesebb lenne, ha minden játékos más karakterrel lenne minden körben. Többféle rendszert kipróbáltam, karaktereket cserélgettem, meg csináltam mást is, amire már nem emlékszem, míg a kezembe nem került egy kis kártyajáték, amit a német játéktervező, Marcel-André Casasola-Merkle talált ki, és a Verräter nevet viselte. Ebből vettem kölcsön az „egyszemélyes karakterdraftolós rendszert”, amit mára mindenki a Citadellához köt. Ettől lett remek a játék. A Verräter még ma is kapható, bár nem olyan népszerű, mint amilyené a Citadella vált. Ha szereted a Citadellát, akkor érdemes lenne kipróbálnod a Verrätert is.

A Citadellát először egy kis francia kiadó, a Multisim adta ki. A Multisim adott ki szerepjátékokat is, és sikertelenül próbálkozott a gyűjtögetős kártyajátékok piacára betörni, ha jól emlékszem, Kabal nevű játékkal. A Citadella eredeti kiadásának fantasztikus grafikája a Kabalból lett újrahasznosítva. Ez és az urbánus környezet a magyarázat arra, hogy az eredeti illusztrációknak miért volt reneszánsz beütése, ami ebbe az új verzióba is átkerült.

A játék azonnali sikert hozott, és az USA-ban a Fantasy Flight adta ki 2002-ben. 2004-ben megjelent a kiegészítője, a The Dark City, ami tíz új karaktert és hét új **UNIQUE** kerületet hozott be. Bizonyos karaktereket a német kiadó, a Hans im Glück szervezte tervezői versenyre leadott pályamunkákból választottunk. Ha jól emlékszem, a Királynő nyerte a versenyt. Később, a kiegészítőt integrálták az alapjáték dobozába, bár be kell valljam, hogy az új karakterek korántsem voltak olyan finomhangoltak, mint az eredetiek.

Az elmúlt tíz évben nem igazán próbáltam továbbfejleszteni a Citadellát. Jobban érdekeltek új tervezések, bár időnként megkíséreltem a Citadella karakterrendszerét egészen másféle játékokba átültetni – az eredmény egy területfoglalós játék lett a Marson, ami a Mission: Red Planet címet kapta, és amit Bruno Cathalával közösen terveztünk, valamint egy könnyed, versenyzős játék Ázsia dzsungleiben, a Lost Temple. A Fist of Dragonstones (Michael Schachtal való közös művünk) ugyanazokat a játékműveket igyekezett létrehozni, mint a Citadella, de teljesen más játékszerrel – draftolás helyett licitálással.

Rendszeresen kapok hosszú e-maileket rajongók alkotta kiegészítőikkel. A legtöbben a játékot igyekeznek bonyolultabbá tenni új kártyatípusok, új hatások hozzáadásával, vagy hogy minden körben több karaktert irányítsunk, függetlenül attól, hány játékos van. Mások a szerencse és a blöffölés hatását igyekeznek csökkenteni, fokozva annak stratégiai jellegét. Mindig odafigyelek ezekre, de rendszeresen el is vetem ezeket a javaslatokat, mert szeretném megőrizni a játék könnyed áramvonalasságát, és hogy inkább „huncut”, mintsem igazán stratégiai jellegű. Viszont két évvel ezelőtt kaptam egy kilencfős listát új karakterekről, amit egy francia rajongó, Robin Corrèze küldött. Ezeket a karaktereket igazán érdekesnek találtam, így kinyomtattam őket, játszottam velük egy kicsit, és évek óta először éreztem úgy, hogy megvan az új Citadella kiegészítő alapja.

Ez vezetett a Citadella teljes újrarájzolásához. Steven Kimball-lal és a Fantasy Flight Games csapatával – ami ma már a Windrider Gamesnél van – módosítottuk Robin néhány karakterét (és párat a The Dark Cityből), néhányat kicseréltünk, és rengeteget mulattunk, amikor megterveztünk egy maroknyi igazán furfangos új kerületet. A Citadella frissítése egyben azt is jelentette, hogy megpróbáljuk jobban hozzáigazítani az aktuális játékléteshez: rövidült a játékhossz, és ahol csak lehetett, több lett az interakció. Ezért elég most hét kerület egy város befejezéséhez (az első kiadásban nyolc volt). Ezért van az, hogy az új kerületek és karakterek közül több lehetőséget ad több kerület megépítésére egyetlen körben. Az alapszabályok megváltoztatása nélkül a Citadella játékműve még szórakoztatóbb lett és egyben dinamikusabb is – de a játék ugyanolyan könnyörtelen, mint mindig.

Jelenleg a Citadella két változata kerül kiadásra: ez a bővített változat, és a kicsi, „klasszikus” változat. A klasszikus játék többnyire ugyanaz a Citadella, mint ami először 2000-ben megjelent – csak nyolc karakter van, és alig pár apróbb szabály- és kártyamódosításra került sor. A Citadellának ez a változata 27 karakterrel és 30 lila kerülettel jelenik meg, ami komoly testre szabhatóságnak ad teret. A lapok sarkában a drágakövek formája az eredetükre utal (az Adószedő először a The Dark Cityben jelent meg, de mivel azóta teljesen át lett alakítva, úgy éreztük, hogy a hatszöggel jelölt lapok közé tartozik).



CITADELLA
EREDETI JÁTÉK



THE DARK CITY
KIEGÉSZÍTŐ



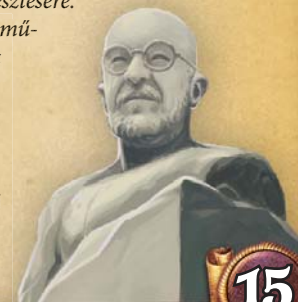
ÚJ, MOSTANI
KIADÁS

A Citadellának ez a változata egyben teljesen új illusztrációs és grafikai tervezésen esett át: részben azért, mert úgy véltük, hogy a játék megérdemel egy nagygenerált, részben pedig azért, mert az eredeti illusztrációk forrásfájljai elvesztek, és sehogy sem tudtuk tisztán beszkenyelni az eredeti darabokat. Így születtek meg hát a játékban látható szépséges illusztrációk.

Akárcsak az eredeti kiadásnál, a kiadó itt is több különböző illusztrátort bízott meg a különféle kártyák megalkotásával. Andrew Bosley festett meg minden karaktert, ami az ő saját stílusában mutatja be az igen sokféle városlakót, míg Simon Eckert műve a borítón látható nyüzsgő középkori város. A kerületek vagy egy tucat különböző illusztrátor művei (az összes neve megtalálható a készítőik között a bal oldali oszlopban), akik szabad kezet kaptak az egyes helyszínek bemutatására, képzeletük kiterjesztésére.

Az illusztrációkban visszaköszönő művészeti stílusok sokfélesége volt az eredeti Citadella egyik bája, és én kifejezetten örülök neki, hogy ez az új változat is megőrizte azt a változatosságot.

– Bruno Faidutti



GYORSSEGÉDLET

KEZDÉS VÉGREHAJTÁSA

1. Válasszátok ki a karaktereket!
2. A karakterjelzőket tegyétek az asztal közepére!
3. Válasszátok ki 14 **EGYEDI** kerületkártyát, amit adjatok az 54 alkerülethez!
4. Keverjétek meg a kerületpaklit, és minden játékos kapjon négy lapot, képpel lefelé!
5. A kerületpaklit tegyétek képpel lefelé az asztal közepére, majd hozzátok létre a bankot, minden aranypénzt szintén az asztal közepére téve!
6. Minden játékos kap két aranyat a bankból.
7. A legidősebb játékos kapja meg a koronát.

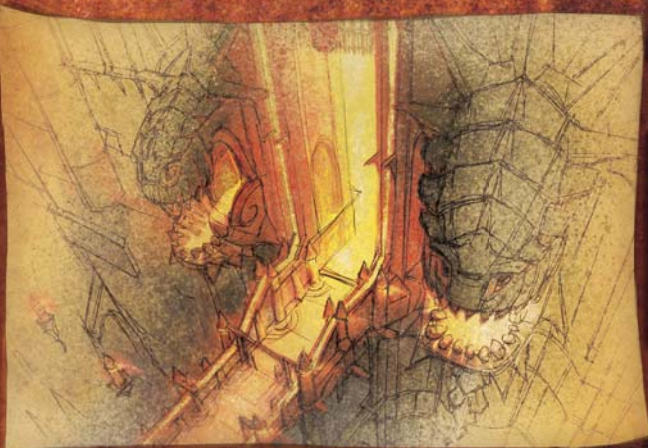
KIVÁLASZTÁSI FÁZIS 8 KARAKTERREL

Játékosok	Képpel felfelé fordított lapok	Képpel lefelé fordított lapok
4	2	1
5	1	1
6	0	1
7	0	1 *

KIVÁLASZTÁSI FÁZIS 9 KARAKTERREL

Játékosok	Képpel felfelé fordított lapok	Képpel lefelé fordított lapok
4	3	1
5	2	1
6	1	1
7	0	1
8	0	1 *

* Miután az utolsó előtti játékos továbbadja az utolsó karakterkártyát az utolsó játékosnak, ez a játékos felveszi a kör kezdetén képpel lefelé eldobott karakterkártyát is. A kettőből kiválaszt egyet, a másikat pedig képpel lefelé eldobja.



FONTOS KIFEJEZÉSEK

Befejezett város: A befejezett városnak legalább hét (4-8 játékos) vagy nyolc kerülete (2-3 játékos) van.

Elpusztítás: Amikor egy kerület elpusztul képpel lefelé a kerületpakli aljára kerül.

Eldobás: A kiválasztási fázis során számos karakterkártya kerül eldobásra (mind képpel lefelé, mind felfelé), ami a játékosok számától függ. Az eldobott karakterkártyák ebben a körben nem lesznek játékban. Amikor kerületkártyát dobunk el, az képpel lefelé a kerületpakli aljára kerül.

Húzás: Amikor a játékos kártyát húz, a kerületpakli tejetéről teszi. Minden húzásra vonatkozó hatás részletezi, hány lapot tarthat meg, a többi pedig képpel lefelé a kerületpakli aljára kerül.

Megkapás: Amikor a játékos aranyat kap, a bankból veszi ki, és a kincstartalékához adja; amikor kártyát kap, a pakliból húzza, és a kezében lévő lapokhoz adja.

Fizetés: A játékos arannyal fizet, amit a kincstartalékából vesz el, és a bankba tesz vissza.

Nyersanyag: Kétféle nyersanyag van: kerületkártya és arany. A játékos többféle módon juthat hozzá nyersanyaghoz: például gyűjtögethet köre kezdetén vagy karakterképességét használva tehet szert nyersanyagokra városa bizonyos kerületei után.

Kincstartalék: Minden játékosnak saját aranytartaléka van, amiből a kerületek építését és egyéb hatásokat fizet. A kerületekre tett arany nem része a játékos kincstartalékának.