

БРУНО ФАЙДУТТІ

ЦИТАДЕЛІ

Суть гри

У «Цитаделях» гравці змагаються за звання Великого Зодчого королівства, споруджуючи вражаючі середньовічні міста. Щоб досягти бажаного, їм доведеться здобувати золото та користуватися послугами різноманітних впливових осіб.

КОМПОНЕНТИ ГРИ



27 КАРТ ПЕРСОНАЖІВ (РОЛЕЙ)



84 КАРТИ КВАРТАЛІВ



1 ПЛАСТИКОВА КОРОНА



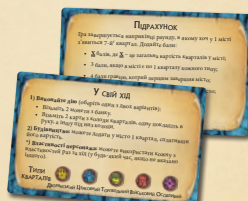
22 ПЛАСТИКОВІ
ЗОЛОТІ МОНЕТИ



27 МІНІ-КАРТ ПЕРСОНАЖІВ



5 КАРТ-МАРКЕРІВ
ЗДІБНОСТЕЙ



8 КАРТ ПІДКАЗОК

ВАША ПЕРША ГРА

Для першої гри візьміть карти, зазначені у таблиці, та всі 54 базові квартали з такими позначками у нижньому лівому куті:



Решта карт не буде використовуватися у вашій першій грі.

Якщо ви вже знайомі з правилами «Цитаделей», не соромтесь використовувати готові комбінації карт, які є на сторінці 9. Або сформуєте колоди кварталів і персонажів за власним смаком, використовуючи відповідні правила зі сторінки 8.

Зауважте: під час гри на 3 чи 8 гравців використовуйте 9 персонажів (стор. 7-8).

ПЕРСОНАЖІ	
1. Вбивця	5. Єпископ
2. Злодій	6. Купчина
3. Чародійка	7. Архітекторка
4. Король	8. Воєначальник
ОСОБЛИВІ КВАРТАЛИ	
1. Брама дракона	8. Архів
2. Фабрика	9. Кар'єр
3. Таємничий квартал	10. Школа магії
4. Скарбниця Імперії	11. Кузня
5. Форт	12. Алея скульптур
6. Лабораторія	13. Прихисток грабіжників
7. Бібліотека	14. Криниця бажань



РОЗДАЧА НА ШІСТЬОХ ГРАВЦІВ



ПІДГОТОВКА ДО ПЕРШОЇ ГРИ

Кроки підготовки, що тут описані, призначені лише для першої гри. Надалі використовуйте правила повної підготовки, викладені на стор. 8.

Щоб підготуватися до вашої першої гри, виконайте такі дії:

1. Візьміть вісім міні-карт персонажів, що зазначені у таблиці на стор. 2. Розкладіть їх у центрі столу в порядку зростання номерів. Вони нагадуватимуть, які персонажі використовуються у цій грі.
2. Візьміть 14 **Особливих** кварталів, що зазначені у таблиці на стор. 2, та 54 базові квартали. Ретельно перемішайте їх разом і роздайте кожному гравцеві по 4 карти. Це початкові карти у руці.
3. Покладіть решту кварталів у центр столу долілиць. Це колода кварталів. Поруч покладіть золоті монети. Це банк.
4. Усі гравці беруть із банку по 2 монети. Це золото відтепер належить їм. Кожен учасник має власні монети, які може накопичувати та витрачати.
5. Найстарший учасник бере корону та колоду з восьми персонажів, що зазначені у таблиці на стор. 2.

Хід гри

Тут описана партія на 4-8 гравців. Щоб зіграти вдвох чи втроєх, відкрийте сторінку 7.

Партія у «**Цитаделі**» проходить у декілька раундів. Кожен раунд починається з Фази вибору, в якій гравці визначають, яку роль використовуватимуть у цьому раунді. На кожній карті персонажа зазначені спеціальні властивості на кшталт «забрати все золото в іншого гравця» чи «зруйнувати один із чужих кварталів». Після цього починається Фаза скликання, протягом якої гравці будуть виконувати дії та будувати нові квартали у своєму місті.

Учасник із короною чи, інакше кажучи, **коронований гравець** по черзі викликає персонажів, щоб ті зробили свій хід.

ФАЗА ВИБОРУ

Коронований гравець ретельно перемішує колоду персонажів. Спочатку він виймає декілька випадкових карт та кладе на стіл **горілиць** (кількість карт, які необхідно витягти у такий спосіб, зазначено у таблиці нижче). Потім коронований гравець кладе на стіл одну карту **долілиць**, не дивлячись на неї. Всі скинуті персонажі не будуть використовуватися у поточному раунді.

ФАЗА ВИБОРУ У ГРІ НА 8 ПЕРСОНАЖІВ

Кількість гравців	Кarti, скинуті горілиць	Кarti, скинуті долілиць
4	2	1
5	1	1
6	0	1
7	0	1*

Зверніть увагу! Якщо серед карт, скинутих горілиць, виявиться персонаж четвертого рангу (Король, Імператор чи Патрицій), поверніть його до колоди, а на його місце викладіть іншу карту.

Після цього коронований гравець дивиться колоду персонажів, таємно обирає собі роль, а решту карт передає гравцеві зліва. Той повторює процедуру: переглядає колоду, таємно бере собі персонажа, решту карт передає наступному учаснику. І так, доки кожен із гравців не обере собі роль. Останньому гравцеві доведеться робити вибір між двома картами. Одну він повинен забрати собі, а іншу покласти до центру столу долілиць.

* Спеціальне правило для 7 гравців.

Сьомий гравець отримує від шостого лише одну карту ролі. Тому він бере ще й карту, котру скинули на початку раунду. Потім обирає одну з них собі, а другу кладе в центр столу долілиць.

ФАЗА СКЛИКАННЯ

На відміну від Фази вибору, тепер гравці отримують право ходу не за годинниковою стрілкою, а в порядку зростання рангу їхніх персонажів, який зазначено у верхньому лівому куті карти. Коронований гравець викликає персонажів усіх рангів, починаючи з «1» (Вбивця, Відьма чи Урядовець).

Учасник, у котрого є карта викликаного персонажа, кладе її перед собою горілиць і починає свій хід.

Під час ходу гравець **повинен** виконати дію. Він може взяти два золотих із банку. Або взяти дві карти з Колоди кварталів, одну з них залишити собі, а іншу покласти під низ колоди. Після виконання дії він **може** збудувати один квартал у своєму місті. Щоб це зробити, потрібно покласти перед собою карту з руки горілиць та сплатити у банк вартість цього кварталу. Учасник не може будувати більше одного кварталу за хід. Також, у місті не може бути двох кварталів з однаковими назвами (заборонено будувати другий «Порт», другий «Замок» тощо).

Якщо гравець, котрий відкрив карту викликаного персонажа, завершив свій хід, або якщо у жодного з учасників не виявилось цієї ролі, коронований гравець викликає наступного за рангом. Якщо всіх персонажів викликали і всі учасники завершили свої ходи, коронований гравець повертає всі карти ролей, задіяних у грі, до колоди та починає новий раунд із Фази вибору.

ВЛАСТИВОСТІ ПЕРСОНАЖІВ

Учасник **може** використати властивість свого персонажа лише один раз за хід у певний момент ходу. Якщо в описі властивості не зазначено, коли саме її використовувати, гравець може зробити це у будь-який момент свого ходу. Деякі персонажі мають властивості, котрі дають можливість гравцям взяти золото чи карти за квартали певного типу у їхньому місті. Для нагадування ранг такого персонажа зазначено на фоні кольору, що відповідає типу кварталів, за які можна отримати винагороду.



РАНГ ВБИВЦІ

Докладне пояснення властивостей усіх персонажів можна знайти на сторінках 10-14. Ці властивості – найголовніше у грі, тож обов'язково ознайомтесь із ними перед тим, як почати партію.

КВАРТАЛИ

У грі є 5 типів кварталів, котрі можна розрізнити за кольором та позначками, що зазначені нижче. Типи кварталів важливі для деяких ефектів, властивостей певних персонажів та підрахунку переможних балів.



ДВОРЯНСЬКИЙ



ЦЕРКОВНИЙ



ТОРГІВЕЛЬНИЙ



ВІЙСЬКОВИЙ



ОСОБЛИВИЙ

На всіх картах **Особливих** кварталів описані ефекти. Вони дозволяють брати додаткові карти чи золото, отримувати бонусні переможні бали наприкінці гри тощо. Ефект обов'язково застосовувати тільки у тому разі, коли в його описі є слова «повинен» або «не може».

ВАЖЛИВІ ТЕРМІНИ

Зруйнувати: коли квартал зруйновано, він скидається під низ колоди кварталів долілиць.

Скинути карту: під час Фази вибору певна кількість карт персонажів скидається (як горілиць, так і долілиць) залежно від кількості учасників. Скинуті карти персонажів не беруть участі в поточному раунді. Якщо потрібно скинути карту кварталу, покладіть її під низ колоди кварталів долілиць.

Взяти карту: коли гравець повинен взяти карту, він бере верхню карту з колоди кварталів. Якщо зазначено, що потрібно обрати певну кількість карт та покласти їх у руку, то решта карт потрапляє під низ колоди кварталів.

Отримати золото чи карти: коли ви отримуєте золото, візьміть його з банку та додайте до свого запасу; коли ви отримуєте карти, візьміть їх з верха колоди і додайте собі в руку.

ТЕКСТ НА КАРТАХ

У грі «Цитаделі» на картах є лише короткий опис ефектів. Якщо ви бажаєте побачити повне пояснення властивостей усіх персонажів, відкрийте відповідний розділ на стор. 10-14. Для уточнень щодо ефектів **Особливих** кварталів відкрийте стор. 15. Якщо текст на карті якимось чином суперечить поясненням на стор. 10-15, дотримуйтесь того тлумачення, що є у поясненнях.

ПРИКЛАД ХОДУ

Антон завершив свій хід у ролі Архітекторки. Наступним викликають Воєначальника. Під час Фази вибору Дмитро обрав саме цю роль. Тож він перевертає карту персонажа горілиць та починає свій хід.

1. Раніше у цьому раунді Оксана робила свій хід у ролі Злодія. І вона вирішила пограбувати Воєначальника. Тепер карта персонажа відкрита і Дмитро віддає всі свої монети Оксані.



2. Після цього Дмитро виконує дію. Він бажає повернути хоча б частину втраченого золота, тож вирішує взяти дві монети.



3. У Антона найбільше збудованих кварталів і Дмитро вирішує зруйнувати йому «Ринок», заплативши одну монету в банк. Зруйнований квартал повертається під низ відповідної колоди.



4. Тепер Дмитро бере золото за всі **Військові** квартали у своєму місті. Він вже встиг збудувати «В'язницю» та «Школу магії», яку теж можна вважати **Військовим** кварталом. Тому Дмитро бере дві додаткові монети з банку.



5. Він платить 3 золотих і будує «Казарми». Оскільки Дмитро вже застосував властивість персонажа та взяв золото за Військові квартали, отримати монету ще й за «Казарми» не вийде. Усі властивості використані і квартал збудовано, Дмитро закінчує свій хід.



Воєначальник був останнім персонажем, тож раунд закінчується. Коронований гравець збирає усі карти персонажів, ретельно їх перемішує і починає новий раунд.

КІНЕЦЬ ГРИ

Якщо у місті збудовано 7 кварталів, воно вважається **завершеним**. Раунд, в якому хоча б один із гравців завершив своє місто, стане останнім у грі. У місті може бути більше ніж 7 кварталів.

Після того, як усі гравці закінчать свої ходи в останньому раунді, потрібно підрахувати переможні бали:

- кількість ваших переможних балів дорівнює загальній вартості усіх кварталів у вашому місті;
- якщо у вашому місті є хоча б по одному кварталу кожного типу, ви отримуєте 3 додаткові бали;
- гравець, котрий першим завершив місто, отримує 4 додаткові бали;
- усі інші гравці, котрі встигли завершити свої міста, отримують по 2 додаткові бали;
- також врахуйте всі ефекти **Особливих кварталів** вашого міста.

Перемагає гравець із найбільшою кількістю переможних балів. У разі нічиєї перемагає гравець, котрий в останньому раунді обрав персонажа з **найвищим рангом**.

ВІДКРИТА ІНФОРМАЦІЯ

- Кількість монет та карт кварталів у кожного гравця – це відкрита інформація.
- Немає обмежень на кількість золота. Якщо у банку закінчилися монети, ви можете використовувати замітники (наприклад, копійки чи жетони з інших ігор).
- Також немає обмежень на кількість карт кварталів у руці.

ПРИКЛАД ПІДРАХУНКУ ПЕРЕМОЖНИХ БАЛІВ

Місто Антона



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

По одному кварталу кожного типу («Темничий квартал» можна вважати **Військовим**)

Місто Дмитра



$$3 + 2 + 3 + 3 + 2 + 6 + 6 + 2 + 2 = 29$$

Першим завершив своє місто

Також завершив місто, але не першим

Додаткові бали від «Брами дракона»

Дмитро переміг!

Гра для 2-3 гравців

Під час гри вдвох чи втрох кожен учасник матиме у своєму розпорядженні **по 2 персонажі**. Партія проходить за звичайними правилами, хіба що гравці отримають по два ходи протягом раунду (по одному на персонажа). Та кожен учасник матиме лише одне місто, одну руку і не розподілятиме золото між персонажами. Наприклад, гравець обрав ролі Архітектора та Воєначальника. Карти кварталів, котрі він взяв під час ходу Архітектора, можна розігравати в хід Воєначальника. А от властивість Архітектора будувати більш ніж один квартал протягом ходу не розповсюджується на хід Воєначальника.

Гра вдвох

Підготовка

Колода персонажів складається з 8 карт (від 1 до 8 рангу). У грі на двох не можна використовувати Імператора.

Фаза вибору

Коронований гравець перемішує колоду персонажів та скидає одну випадкову карту в центр столу долілиць. Потім він обирає собі персонажа, а решту карт передає опонентові.

Другий гравець обирає дві карти. Одну залишає собі, іншу кладе у центр столу долілиць і повертає карти коронованому гравцеві. Той також обирає дві карти (одну собі, іншу скидає долілиць) та знову віддає карти суперникові, щоб той обрав собі персонажа та скинув останню карту в центр столу долілиць.

Кінець гри

Місто вважається завершеним, коли у ньому збудовано 8 кварталів. Гра закінчується після того, як усі гравці здійснять свої ходи в останньому раунді.

Символи каменів на картах

Символи каменів на картах персонажів та кварталів позначають версію, в якій карта вперше з'явилася у грі, і не впливають на саму гру.



ОРИГІНАЛЬНА
ГРА



ДОПОВНЕННЯ
«ТЕМНЕ МІСТО»



«ЦИТАДЕЛІ»
(вид. 2016 р.)

Гра втрох

Підготовка

Колода персонажів складається з 9 карт (ранг від 1 до 9).

Фаза вибору

Коронований гравець перемішує колоду персонажів і кладе випадкову карту, не дивлячись на неї, в центр столу долілиць, а потім таємно обирає собі персонажа. Решту карт він віддає гравцеві зліва, котрий також обирає собі персонажа, а залишок колоди передає наступному учаснику. Той теж бере собі карту.

Коли у всіх гравців вже є по одному персонажу, останній учасник перемішує залишки колоди та скидає одну випадкову карту в центр столу долілиць. Чотири карти, що залишилися, він передає коронованому гравцеві. Той обирає собі персонажа і передає карту наступному учаснику, котрий теж бере собі карту і передає решту останньому гравцеві. Той обирає собі персонажа, а останню карту скидає у центр столу долілиць.

Кінець гри

Місто вважається завершеним, коли у ньому збудовано 8 кварталів. Гра закінчується після того, як усі гравці здійснять свої ходи в останньому раунді.

ФОРМУВАННЯ КОЛОД

Якщо ви вже набралися досвіду у грі «**Цитаделі**» та бажаєте додати різноманіття, спробуйте використовувати готові комбінації персонажів та **Особливих** кварталів, що представлені на стор. 9. Або сформуєте власні колоди, використовуючи наступні правила.

Перед грою оберіть вісім персонажів із рангами від 1 до 8 (по одному персонажу кожного рангу). Вони братимуть участь у грі. Решту карт персонажів поверніть у коробку.

Також оберіть 14 **Особливих** кварталів і ретельно перемішайте їх та 54 базових. Решту **Особливих** кварталів приберіть до коробки.

ВИКОРИСТАННЯ 9 ПЕРСОНАЖІВ

Якщо ви проводите гру на 3 чи на 8 учасників, то повинні використовувати персонажа 9 рангу. На 4-7 гравців це не обов'язково. Королеву можна використовувати тільки у грі на 5 чи більше гравців.

ФАЗА ВИБОРУ У ГРІ НА 9 ПЕРСОНАЖІВ

Кількість гравців	Кarti, скинуті горілиць	Кarti, скинуті долілиць
4	3	1
5	2	1
6	1	1
7	0	1
8	0	1*

* Якщо ви проводите партію на 8 учасників, застосуйте «Спеціальне правило для 7 гравців» щодо останньої людини (див. стор. 3).

ПОВНА ПІДГОТОВКА

1. Сформуєте набір персонажів.
2. Розмістіть міні-карти персонажів у центрі столу.
3. Виберіть 14 **Особливих** кварталів і додайте їх до 54 базових кварталів.
4. Перемішайте карти кварталів і роздайте кожному гравцю по чотири карти долілиць.
5. Розмістіть колоду кварталів долілиць у центрі столу та покладіть поруч усі золоті монети, щоб створити банк.
6. Кожен гравець бере дві монети з банку.
7. Найстарший гравець отримує корону.
8. Починайте гру з Фази вибору (див. стор. 3), продовжуючи Фазою скликання (див. стор. 4).



ГОТОВІ КОМБІНАЦІЇ

Вони призначені для внесення різноманіття у гру. Тут є декілька сформованих колод персонажів та Особливих кварталів, котрі налаштовані на певні стилі гри. Також є персонажі 9 рангу (вони обов'язкові тільки для гри на 3 та 8 учасників).

ПІДСТУПНІ САНОВНИКИ

Блефуйте, перегравайте та обходьте зловісні махінації ваших опонентів.

ПЕРСОНАЖІ			
1. Урядовець	●	6. Алхімік	◆
2. Шантажистка	●	7. Навігаторка	◆
3. Чарівник	◆	8. Маршал	●
4. Король	●	(9. Королева)*	◆
5. Абат	◆		

ПРОСЛАВЛЕНІ ЕМІСАРИ

Захищайте свої здобутки та збирайте ресурси з нетрадиційних джерел.

ПЕРСОНАЖІ			
1. Відьма	◆	6. Купчиня	●
2. Шпигун	●	7. Вчена	●
3. Провидиця	●	8. Дипломатка	◆
4. Імператор †	◆	(9. Мисткиня)	◆
5. Єпископ	●		

ЗЛОВІСНІ ДВОРЯНИ

Нестримна битва з брутальною агресією.
Не для слабких духом...

ПЕРСОНАЖІ			
1. Вбивця	●	6. Крамар	●
2. Злодій	●	7. Архітекторка	●
3. Чародійка	●	8. Воєначальник	●
4. Патрицій	●	(9. Митник)	●
5. Кардинал	●		

ОСОБЛИВІ КВАРТАЛИ

1. Брама дракона	●	8. Притулок	◆
2. Будівельний майданчик	●	9. Таємне сховище	●
3. Родовище золота	●	10. Кузня	●
4. Таємничий квартал	●	11. Стайня	●
5. Лабораторія	●	12. Театр	●
6. Некрополіс	●	13. Прихисток грабіжників	●
7. Парк	◆	14. Криниця бажань	◆

ОСОБЛИВІ КВАРТАЛИ

1. Капітолій	●	8. Бібліотека	●
2. Фабрика	◆	9. Обсерваторія	●
3. Будівельний майданчик	●	10. Парк	◆
4. Велика стіна	●	11. Притулок	◆
5. Таємничий квартал	●	12. Кар'єр	◆
6. Вежа зі слонової кості	●	13. Школа магії	●
7. Форт	●	14. Кузня	●

ОСОБЛИВІ КВАРТАЛИ

1. Арсенал	◆	8. Монумент	●
2. Базиліка	●	9. Музей	◆
3. Брама дракона	●	10. Школа магії	●
4. Родовище золота	●	11. Стайня	●
5. Скарбниця Імперії	◆	12. Алея скульптур	●
6. Вежа зі слонової кості	●	13. Прихисток грабіжників	●
7. Архів	◆	14. Криниця бажань	◆

* Королеву не можна використовувати у грі для 3-4 гравців. Якщо бажаєте провести партію втрьох або вчотирьох і використати комбінацію, в якій є Королева, замініть її на Мисткиню або Митника.

† Імператора не можна використовувати у грі на двох. Якщо ви бажаєте зіграти дуель комбінацією, в якій є Імператор, замініть його на Короля чи Патриція.

● = Оригінальна гра ◆ = Доповнення «Темне Місто» ● = «Цитаделі» (видання 2016 р.)

ПЕРСОНАЖІ ТА ЇХНІ ВЛАСТИВОСТІ

У цьому розділі докладно описані всі властивості персонажів. Пам'ятайте, використовувати ці ефекти обов'язково, лише якщо написано «ви повинні» або «ви не можете». Властивість персонажа можна застосувати лиш раз за хід у певний момент. Якщо не вказано, коли її потрібно використати, можете зробити це будь-коли протягом ходу. Це стосується і властивостей, що дозволяють взяти монети чи карти за квартали певного кольору. Наприклад, у вас Єпископ. Можете взяти золото за кожен Церковний квартал, щоб вистачило монет на побудову нової карти. Або збудувати синій квартал і лиш потім зібрати золото та отримати на одну монету більше.



Вбивця



Назвіть персонажа, якого хочете вбити. Учасник, що обрав вбитого персонажа, не відкриває карту навіть тоді, коли персонажа викликає коронований гравець. Вбитий персонаж втрачає хід.



Відьма



Спочатку виконайте дію. Потім назвіть персонажа, якого бажаєте зачаклувати, та закінчіть хід. Ви не можете будувати квартали та використовувати їхні властивості, окрім «Бібліотеки», «Обсерваторії» та «Родовища золота» (їхні ефекти спрацьовують під час виконання дії).

Коли зачаклованого персонажа викликають, гравець, що його обрав, виконує дію та завершує хід. Він не може будувати квартали, використовувати жодні з властивостей свого персонажа чи Особливих кварталів. Цьому гравцеві доступні лише ефекти від «Бібліотеки», «Обсерваторії» та «Родовища золота».

Тепер ви продовжуєте свій хід, наче обрали не Відьму, а зачаклованого персонажа.

Можете використовувати всі його властивості: взяти додаткове золото чи карти за квартали певного кольору, пасивні ефекти (на кшталт імунітету Єпископа

до персонажів 8 рангу чи збільшення ліміту на будівництво у Архітекторки). Та змушені дотримуватись обмежень (Навігаторка, наприклад, взагалі не може будувати квартали). Ви граєте карти зі **своїх** руки, платите **власним** золотом, будете нові квартали у **своєму** місті та отримуєте монети чи карти за **власні** квартали певного кольору. Ви не можете використовувати ефекти Особливих кварталів із міста зачаклованого гравця. Якщо зачаклували Шантажистку, то ви розподіляєте карти-маркери погроз, берете хабарі та обираєте, чи відкривати маркер, коли гравець не погоджується платити. Якщо зачаклували Короля чи Патрицію, зачаклований гравець усе одно отримує корону. Якщо зачаклували Імператора, ви обираєте учасника, віддаєте йому корону та отримуєте плату.

Якщо зачаклований персонаж не бере участі у поточному раунді, ви втрачаєте хід.



Урядовець



Розподіліть карти-маркери розпоряджень між трьома різними персонажами. Їх потрібно класти долілиць біля відповідних міні-карт персонажів, щоб інші гравці не знали, котре з розпоряджень підписане. Вашою ціллю є лише персонаж із підписаним розпорядженням.



ЗВЕРНУТИ СТОРОНА
КАРТИ-МАРКЕРА
РОЗПОРЯДЖЕННЯ



ПІДПИСАНЕ
РОЗПОРЯДЖЕННЯ



НЕПІДПИСАНЕ
РОЗПОРЯДЖЕННЯ

Якщо гравець, котрий обрав поціленого персонажа, буде квартал у своєму місті, ви **можете** перевернути карту-маркер підписаного розпорядження, конфіскувати цей квартал та **безкоштовно** збудувати його у своєму місті.

Конфіскована карта не потрапляє у місто, але враховується поціленим гравцеві як розіграна (щодо обмеження на побудову). Гравець бере назад золото, що витратив на будівництво. Якщо він може будувати більше одного кварталу за хід, конфіскувати можна лише перший.

Зауважте: ви не можете конфіскувати квартал, якщо у вашому місті вже є такий самий.

2

Злодій



Назвіть персонажа, якого хочете обікрати. Коли гравець переверне карту обраного вами персонажа, щоб почати хід, заберіть усе золото того учасника.

Ви не можете обікрати вбитого чи зачаклованого персонажа, а також персонажа першого рангу (Вбивцю, Відьму чи Урядовця).

2

Шпигун



Оберіть іншого гравця та назвіть тип кварталу: **Дворянський, Церковний, Торгівельний, Військовий** чи **Особливий**. Подивіться руку обраного учасника.

Заберіть у нього по одній монеті та візьміть по одній карті з Колоди кварталів за кожен квартал вказаного вами типу, що є серед карт у його руці.

Якщо в обраного вами гравця монет менше, ніж кварталів вказаного типу, ви просто забираєте у нього все золото. У будь-якому разі з Колоди кварталів ви берете стільки карт, скільки кварталів вказаного типу є на руці в обраного учасника.

2

Шантажистка



Розподіліть карти-маркери погрози між різними міні-картами персонажів долілиць. Інші гравці не повинні знати, де який маркер. Ви погрожуєте обом персонажам, та лише гравець, якому дісталася хустка з трояндою, є ціллу.



ЗВОРОТНА
СТОРОНА
КАРТИ-МАРКЕРА
ПОГРОЗИ



ХУСТКА З
ТРОЯНДОЮ



БЕЗПІДСТАВНА
ПОГРОЗА

У свій хід гравець із персонажем, котрому ви погрожуєте, розбирається з погрозою одразу після дії. Він може дати вам хабар (половину свого золота, округлену в меншу сторону) та зняти з себе маркер погрози, не відкриваючи його. Якщо у гравця лише одна монета, він може дати вам нуль золота як викуп. Якщо учасник не дає хабар, можете перевернути його маркер погрози. Якщо там хустка з трояндою, заберіть усе його золото.

Гравець повинен розібратися з погрозою до того, як застосує будь-яку властивість персонажа, збудує квартал чи використає особливі квартали (окрім «Бібліотеки», «Обсерваторії» чи «Родовища золота», що спрацьовують під час виконання дії).

Не можна погрожувати вбитому чи зачаклованому персонажу та персонажу першого рангу (Вбивці, Відьмі чи Урядовцю). Можна погрожувати персонажу з маркером розпорядження.

3

Чародійка



Використайте **тільки одну** з двох властивостей:

- Обміняйте всі свої не розіграні карти кварталів на карти кварталів із руки іншого гравця. Можна провести обмін, навіть якщо у вас на руці немає карт (вони всі вже збудовані). В такому разі просто заберіть у іншого гравця не розіграні карти.
- Покладіть будь-яку кількість карт із руки під низ Колоди кварталів, після цього візьміть стільки ж нових карт із Колоди кварталів.

3

Чарівник



Ви можете подивитися карти іншого гравця та обрати одну з них. Візьміть обраний квартал у руку. Або одразу ж розташуйте його у своєму місті, сплативши повну вартість (у цьому разі він не зарахується до обмежень на побудову і ви зможете розіграти ще одну карту кварталу).

Протягом ходу ви можете будувати навіть ті квартали, котрі вже є у вашому місті.



Провидиця



Заберіть у кожного гравця по одній карті з руки та візьміть їх собі. Тепер роздайте всім, у кого брали карту, по одному кварталу з вашої руки. Якщо у гравця немає карт на руці, ви не забираєте в нього та не віддаєте йому карт.

Гравцям можна віддавати будь-які карти. Можна повернути учаснику ту саму карту, яку ви в нього забрали. Можна віддати карту, котру ви взяли в іншого гравця, або квартал, що був у вас із самого початку ходу.

Протягом цього ходу ви можете побудувати два квартали.



Король



Візьміть по **одній монеті** за кожен **Дворянський** квартал у вашому місті. Протягом ходу ви повинні взяти корону (можете зробити це у будь-який момент). Тепер ви коронований гравець, тому викликаєте персонажів до кінця раунду. Також ви першим обиратимете роль під час Фази вибору, аж доки інший гравець не забере у вас корону.

Якщо вас вбили, пропустіть хід (як із будь-яким іншим персонажем). Наприкінці раунду відкрийте карту Короля та отримайте корону в ролі спадкоємця престолу.

Якщо вас зачарували, ви все одно отримуєте корону.

Зауважте: якщо на початку Фази вибору карту Короля скинули у центр столу горілиць, викладіть замість нього іншого персонажа, а Короля замішайте назад до Колоди персонажів.



Імператор



Візьміть по **одній монеті** за кожен **Дворянський** квартал у вашому місті. Протягом ходу (у будь-який момент) ви повинні забрати корону у коронованого гравця та віддати її іншому учасникові (але не собі). Візьміть

у гравця, що отримав корону, один золотий або випадкову карту кварталу з руки. Якщо у гравця немає ні золота, ні карт, ви нічого не отримуєте.

Якщо вас вбили, пропустіть хід (як із будь-яким іншим персонажем). Наприкінці раунду відкрийте карту Імператора та, в ролі радника, заберіть корону у коронованого гравця та віддайте її іншому учасникові (але не собі). Ви не отримуєте ані золота, ані карт.

Зауважте: якщо на початку Фази вибору карту Імператора скинули у центр столу горілиць, викладіть замість нього іншого персонажа, а Імператора замішайте назад до Колоди персонажів.

Зауважте: Імператора не можна використовувати у грі на двох.



Патрицій



Візьміть по **одній карті** з Колоди кварталів за кожен **Дворянський** квартал у вашому місті.

Протягом ходу ви повинні взяти корону (можете зробити це у будь-який момент). Тепер ви коронований гравець, тому викликаєте персонажів до кінця раунду. Також ви першим обиратимете роль під час Фази вибору, аж доки інший гравець не забере у вас корону.

Якщо вас вбили, пропустіть хід (як із будь-яким іншим персонажем). Наприкінці раунду відкрийте карту Патриція та отримайте корону в ролі спадкоємця престолу.

Якщо вас зачарували, ви все одно отримуєте корону.

Зауважте: якщо на початку Фази вибору карту Патриція скинули у центр столу горілиць, викладіть замість нього іншого персонажа, а Патриція замішайте назад до Колоди персонажів.



Єпископ



Візьміть по **одній монеті** за кожен **Церковний** квартал у вашому місті.

Протягом цього раунду ваше місто захищене від властивостей персонажа 8 рангу (Военачальника, Дипломатки чи Маршала).

Якщо вас вбили, персонажі 8 рангу **можуть** використовувати свої властивості на ваших кварталах. Аналогічно, якщо вас зачаклували, персонажі 8 рангу **не можуть** використовувати свої властивості на місті Відьми. А от місто Єпископа залишається без захисту.



Абат



Візьміть **один золотий** або **одну карту** з Колоди кварталів за кожен **Церковний** квартал у вашому місті. Ви можете брати монети та карти у будь-якій комбінації. Наприклад, у вашому місті три **Церковні** квартали. Можете взяти або три золотих, або дві монети та одну карту, або один золотий та дві карти, або три карти. Але ви повинні назвати комбінацію кількості монет та карт до того, як візьмете їх. Якщо гравець із найбільшою кількістю золота це не ви, то у будь-який момент ходу можете забрати у найбагатшого учасника один золотий. Якщо декілька гравців мають однакову найбільшу кількість монет, ви обираєте, в кого забрати золотий. Якщо ви один із гравців із найбільшою кількістю монет, ви не отримуєте нічого.



Кардинал



Візьміть по **одній карті** з Колоди кварталів за кожен **Церковний** квартал у вашому місті. Якщо вам не вистачає монет, щоб побудувати квартал, можете взяти їх у іншого гравця. За кожен золотий ви повинні віддати йому карту кварталу з руки. Потім ви повинні збудувати квартал. Гравець не може відмовитись дати вам золото. А ви повинні взяти рівно стільки монет, скільки вам не вистачає на будівництво (не більше і не менше).



Купчиня



Візьміть по **одній монеті** за кожен **Торгівельний** квартал у вашому місті. Візьміть одну додаткову монету. Ви можете використати цю властивість незалежно від того, що брали під час дії.



Алхімік



Наприкінці вашого ходу поверніть собі всі монети, сплачені за будівництво кварталів. Золото, витрачене на будь-які інші ефекти (використання «Кузні» чи плата Митнику), не повертається. Отже, протягом ходу ви будете квартали «безкоштовно», але тільки якщо у вас є достатньо золота, щоб повністю оплатити будівництво.



Крамар



Візьміть по **одній монеті** за кожен **Торгівельний** квартал у вашому місті. Протягом ходу ви можете збудувати необмежену кількість **Торгівельних** кварталів та один квартал будь-якого іншого кольору.



Архітекторка



Візьміть **дві додаткові карти** кварталів. Ви можете використати цю властивість незалежно від того, що брали під час дії. Протягом ходу ви можете збудувати до трьох кварталів.



Навігаторка



Візьміть чотири монети або чотири карти кварталів. Ви можете використати цю властивість незалежно від того, що брали під час дії. Протягом ходу ви не можете будувати квартали. Навіть ті, на котрі не розповсюджується обмеження щодо кількості розіграних карт (наприклад, «Стаїня»).



Вчена



Візьміть сім карт із Колоди кварталів. Оберіть одну та покладіть її у свою руку. Решту (шість карт) замішайте у Колоду кварталів. В цей хід ви можете збудувати два квартали.

8 Воєначальник



Візьміть по **одній монеті** за кожен **Військовий** квартал у вашому місті. Ви можете обрати та зруйнувати один квартал у місті будь-якого гравця. Для цього необхідно заплатити на один золотий менше вартості кварталу. Руйнування кварталу, що коштує 1 золотий, буде безкоштовним. Щоб зруйнувати квартал вартістю 2 золотих, потрібно заплатити 1 золотий. Руйнування кварталу вартістю 5 золотих коштуватиме 4 золотих тощо. Ви не можете руйнувати квартали у завершеному місті. Проте можете зруйнувати власний квартал. Покладіть карту зруйнованого кварталу під низ Колоди кварталів.

8 Дипломатка



Візьміть по **одній монеті** за кожен **Військовий** квартал у вашому місті. Ви можете обміняти один квартал із вашого міста на квартал із міста будь-якого іншого гравця. Якщо квартал, який ви забираєте, дорожчий за той, котрий ви віддаєте, сплатіть різницю вартості гравцеві, з яким влаштували обмін. Якщо ваш квартал дорожчий від кварталу, котрий ви берете собі, гравець, з яким ви влаштували обмін, не сплачує вам різницю. Ви не можете обмінюватися кварталами з гравцем, котрий завершив своє місто. Проте можете використати цю властивість, навіть якщо ваше місто завершене. В результаті обміну у жодному з міст не може з'явитися два однакових квартали.

8 Маршал



Візьміть по **одній монеті** за кожен **Військовий** квартал у вашому місті. Ви можете захопити один квартал будь-якого іншого гравця, якщо його вартість не більше ніж три золотих. В такому разі сплатіть колишньому володареві вартість захопленого кварталу. Додайте захоплений квартал до вашого міста.

Ви не можете захопити квартал із завершеного міста. Ви не можете захопити квартал, якщо такий самий вже є у вашому місті.

9 Королева



Якщо ви сидите поруч із гравцем, котрий відкрив персонажа четвертого рівня (Короля, Імператора чи Патрицію), візьміть три монети. Якщо ви сидите поруч, але персонажа вбито, ви отримаєте золото наприкінці раунду, коли гравець відкриє карту вбитого персонажа.

Зауважте: Королеву не можна використовувати, якщо у грі беруть участь менше ніж п'ять людей.

9 Мисткиня



Ви можете прикрасити один або два квартали, поклавши на них по золотій монеті. Вартість руйнування, обміну чи захоплення прикрашеного кварталу зростає на 1 (при обміні чи захопленні монета залишається на карті). Кількість переможних балів, які приносить прикрашений квартал наприкінці гри, також зростає на 1. Будь-який квартал можна прикрасити лише один раз.

9 Митник



Якщо у грі бере участь Митник, гравці повинні сплачувати мито за будівництво. Одразу після того, як гравець збудував квартал, він повинен покласти одну монету на міні-карту Митника. Мито потрібно сплатити, навіть якщо квартал будується безкоштовно. Якщо гравець може збудувати декілька кварталів протягом ходу, він сплачує мито за кожен із них. Якщо у гравця немає золота після будівництва кварталу, він не сплачує мито. Митник не сплачує мито.

У будь-який момент свого ходу ви можете забрати всі монети з міні-карти Митника. Навіть якщо карту Митника не відкрили у поточному раунді (її не обрали, скинули долілиць чи горілиць під час Фази вибору або вбили), гравці все одно сплачують мито. Монети накопичуються на міні-карті персонажа і залишаються там до наступного раунду.

Під час гри вдвох чи втрьох, навіть якщо один з обраних персонажів учасника це Митник, за другого персонажа все одно потрібно сплатити мито.

Якщо Урядовець конфіскує квартал, то саме він (а не його ціль) сплачує мито.

ОСОБЛИВИ КВАРТАЛИ

У цьому розділі є уточнення щодо ефектів Особливих кварталів. Пам'ятайте, їх обов'язково використовувати лише тоді, коли написано «ви повинні» або «ви не можете». Ефект з обмеженням «раз за хід» можна використовувати лише протягом вашого ходу.

Всього у гри 11 церковних, 11 військових, 12 дворянських, 20 торгівельних та 30 Особливих кварталів.

Арсенал: не можна руйнувати квартали в завершеному місті.

Будівельний майданчик: Урядовець не може конфіскувати квартал, збудований за допомогою ефекту «Будівельного майданчика». Проте він отримує право конфіскувати наступний квартал, який його ціль збудує протягом ходу за золото.

Вежа зі слонової кістки: якщо крім «Вежі зі слонової кістки» та «Таємничого кварталу» в місті немає інших Особливих кварталів, і для «Таємничого кварталу» обрали будь-який тип кварталу, відмінний від Особливого, тоді «Вежа зі слонової кістки» приносить додаткові бали.

Велика стіна: ефект «Великої стіни» не діє на квартал із міста Дипломатки, який вона збирається обміняти.

Капітолій: отримати додаткові бали за ефект «Капітолія» можна лише раз.

Кар'єр: власник «Кар'єру» може будувати будь-яку кількість однакових кварталів. Проте він не може використовувати властивості Урядовця, Дипломатки чи Маршала, щоб отримати квартал, котрий вже є у його місті.

Музей: якщо «Музей» обміняли чи захопили, скинуті карти залишаються під «Музеем». Якщо «Музей» зруйновано, скинуті карти повертаються під низ Колоди кварталів.

Некрополіс: Урядовець не може конфіскувати «Некрополіс», якщо він збудований без сплати монет. Проте Урядовець отримує право конфіскувати наступний квартал, який його ціль збудує протягом ходу за золото.

Парк: якщо «Парк» у місті Відьми, і Відьма не продовжила свій хід (зачаклованого персонажа немає у поточному раунді), ефект «Парку» не спрацює.

Притулок: якщо «Притулок» у місті Відьми, і Відьма не продовжила свій хід (зачаклованого персонажа немає у поточному раунді), ефект «Притулку» не спрацює. Якщо «Притулок» у місті Алхіміка, котрий витратив усі монети, спочатку спрацює ефект «Притулку», а потім властивість Алхіміка.

Прихисток грабіжників: якщо Урядовець конфіскував цей квартал, гравець повертає собі тільки сплачені монети (карти не повертаються).

Стайня: якщо «Стайня» конфіскована Урядовцем, гравець усе одно має право побудувати ще один квартал.

Театр: власник «Театру» наосліп обирає, з ким мінятися персонажами (він не має права дивитися у карти інших гравців). Після обміну учасники можуть подивитися на свої нові ролі, проте не відкривають карту, аж доки відповідного персонажа не викличе коронований гравець. У гри вдвох чи втрьох власник «Театру» сам визначає, яку зі своїх двох ролей обміняти, і навімання обирає, яку з двох карт персонажів взяти в іншого гравця.

Таємничий квартал: якщо наприкінці гри власник «Таємничого кварталу» обирає будь-який тип кварталу, відмінний від Особливого, «Таємничий квартал» перестає бути Особливим.

Школа магії: Абат отримує або золото, або карти.

ФАЗА ВИБОРУ У ГРІ НА 8 ПЕРСОНАЖІВ

Кількість гравців	Карти, скинуті горілиць	Карти, скинуті долілиць
4	2	1
5	1	1
6	0	1
7	0	1*

* Спеціальне правило для 7 гравців.

Сьомий гравець отримає від шостого лише одну карту ролі. Тому він бере ще й карту, котру скинули на початку раунду. Потім обирає одну з них собі, а другу кладе в центр столу долілиць.

АВТОРСЬКИЙ КОЛЕКТИВ

Автор оригінальної гри: Bruno Faidutti

Розробка гри: Bruno Faidutti, Steven Kimball and Alexandar Ortloff

Обкладинка: Simon Eckert

Ілюстрації персонажів: Andrew Bosley

Ілюстрації кварталів: 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

Арт-директор: Samuel R. Shimota

Скульптура корони: Samuel R. Shimota with Jason Beaudoin

Графічний дизайн: Samuel R. Shimota

Додатковий графічний дизайн: Jasmine Radue

Видання: Steven Kimball

Тестування оригінальної гри: Nadine Bernard, Maud Bissonnet, Scarlett Bocchi, Frank Branham, David Calvo, Brent Carter, Maryann Carter, Fabienne Cazalis, Pitt Crandlemire, Cyrille Daujean, 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 Pauty, Pierre Rosenthal, Fred Savart, Mik Svellov, and Irène Villa

ФАЗА ВИБОРУ У ГРІ НА 9 ПЕРСОНАЖІВ

Кількість гравців	Карти, скинуті горілиць	Карти, скинуті долілиць
4	3	1
5	2	1
6	1	1
7	0	1
8	0	1†

† При грі увісьмох «Спеціальне правило для 7 гравців» (див. зліва) застосовується для восьмого гравця.

Тестування цього видання: J. Tucker Adams, James Aoki, Jason Beaudoin, Joost E. Boere, Carolina Blanken, Andrea Busch, Christian Busch, Ryann Collins, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese & Julia Faeta, Alexander Drechsel, Marieke Franssen, Bram Hermesen, Anita Hilberdink, Colton Hoerner, Femke Hogenberk, Grace Holdinghaus, Andrew Janeba, Mark Jones, Nathan Karpinski, Paul Klecker, Kalar Komarec, Mark Larson, Adam Laughton, Ben Laughton, Ellie Laughton, Julia Laughton, Josh Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Emile de Maat, James Meier, Charlie Morgan, Elco Osnabrugge, Lee Peters, Martin Scrase, Gary Storkamp, Ryan Thompson, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Nikki Valens, Andrea Vereijken, Jason Walden, Nathan Wenban, Ben Wylie-van Eerd, Mike Youtz, and the gamers at the 2016 Ludopathic Gathering in Etourvy.

Локалізація українською: ТОВ «Ігромаг»

Переклад українською: Михайло Клейменов, Ольга Іванченко

Редагування: Оксана Квасняк, Віктор Ішлехт.



ІГРОМАГ

Z-MAN[®]
games

1995 County Road B2 West
Roseville MN 55113 USA
(651) 639-1905
info@ZManGames.com

© 2021 Z-Man Games. Z-Man Games is © of Z-Man Games.

Компоненти можуть відрізнятися від зображених.