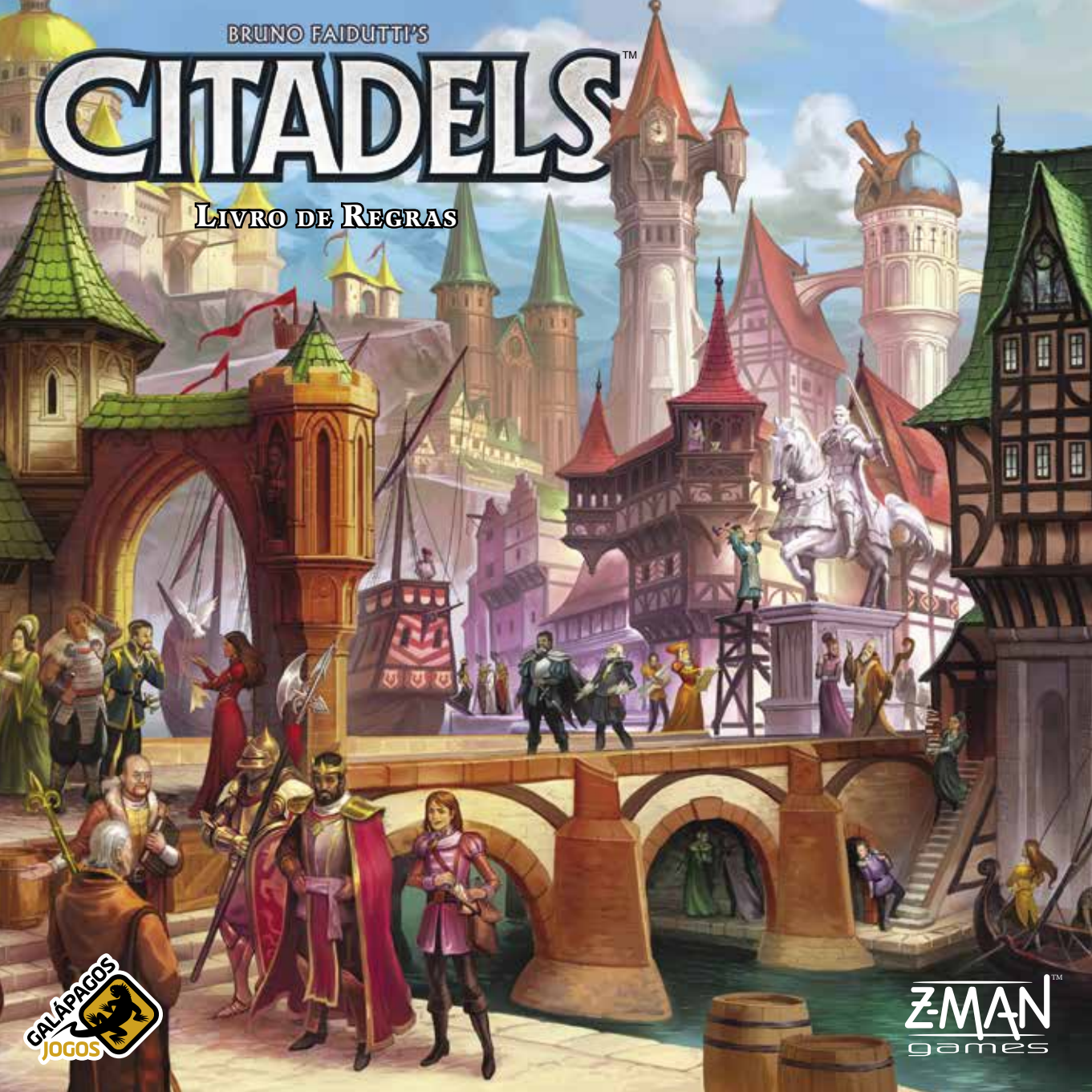


BRUNO FAIDUTTI'S

CITADELS™

LIVRO DE REGRAS



Z-MAN™
games

INTRODUÇÃO

Em *Citadels*, os jogadores devem construir a cidade medieval mais impressionante, competindo pelo cobiçado posto de Mestre de Obras do reino. Os jogadores precisam conseguir ouro e contratar os serviços de diversos personagens.

Numa rodada, cada jogador escolhe um personagem que lhe concede uma habilidade especial em seu turno. Cada jogador usa cartas de distrito de sua mão para construir a sua própria cidade. No fim do jogo, cada carta vale pontos iguais ao seu custo.

O jogo acaba no final da rodada em que um jogador tiver sete distritos em sua cidade, e o jogador com mais pontos se torna o Mestre de Obras do reino!

UMA BREVE HISTÓRIA DE *CITADELS*

Citadels foi lançado originalmente no ano 2000 e é amplamente considerado como um dos melhores jogos de carta da era moderna. O seu sucesso levou a uma expansão alguns anos mais tarde e, na última década e meia, o jogo foi publicado em 25 idiomas e embalado em caixas de todos os tipos e formatos.

Esta versão definitiva do jogo inclui personagens e distritos **ESPECIAIS** do jogo-base e da expansão, além de um novo elenco de 9 personagens e 12 distritos **ESPECIAIS** completamente novos, oferecendo ainda mais opções de jogo.

COMPONENTES



27 CARTAS
DE PERSONAGEM



6 CARTAS DE REFERÊNCIA



30 MOEDAS PLÁSTICAS DE OURO



1 COROA DE PLÁSTICO



27 MARCADORES
DE PERSONAGEM



3 MARCADORES
DE MANDADO



2 MARCADORES
DE AMEAÇA



11 CARTAS DE
DISTRITO RELIGIOSO



11 CARTAS DE
DISTRITO MILITAR



12 CARTAS DE
DISTRITO NOBRE



20 CARTAS DE
DISTRITO COMERCIAL

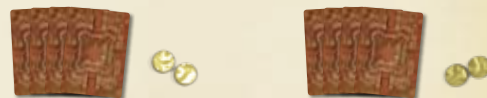


30 CARTAS DE
DISTRITO ESPECIAL

PREPARAÇÃO (PARTIDA COM 6 JOGADORES)



ÁREA DE JOGO DO JOGADOR COROADO



PERSONAGENS	DISTRITOS ESPECIAIS	
1. Assassina	1. Portão do Dragão	9. Pedreira
2. Ladrão	2. Fábrica	10. Escola de Magia
3. Ilusionista	3. Bairro Assombrado	11. Forja
4. Rei	4. Tesouro Imperial	12. Estátua
5. Bispo	5. Torre de Menagem	13. Covil dos Ladrões
6. Comerciante	6. Laboratório	14. Poço dos Desejos
7. Arquiteta	7. Biblioteca	
8. Senhor da Guerra	8. Sala de Mapas	

PRIMEIRA PARTIDA

Em sua primeira partida, separe as cartas listadas ao lado e todas as 54 cartas de distrito que apresentam estes ícones no canto inferior esquerdo:



Todas as demais cartas não serão usadas em sua primeira partida.

Se você já conhece *Citadels*, sinta-se à vontade para usar as combinações pré-montadas nas páginas 12-13 ou as regras de personalização das páginas 10-11 para montar a sua própria combinação de personagens e distritos **ESPECIAIS**.

Observação: jogos com 3 ou 8 jogadores usam 9 personagens (consulte a página 11).

PREPARANDO A PRIMEIRA PARTIDA

Os passos indicados aqui se aplicam somente à sua primeira partida. A preparação completa para jogos futuros se encontra no verso do livro de regras, em “Preparação Completa”.

Para preparar sua primeira partida, siga estes passos:

1. Pegue os marcadores de personagem correspondentes aos oito personagens da lista à esquerda e coloque-os no centro da mesa em ordem de ranque. Os marcadores funcionam como uma lembrança de quais personagens estão no jogo.
2. Pegue as 14 cartas de distritos **ESPECIAIS** da lista e as embaralhe juntamente com as 54 cartas de distritos básicos. Distribua quatro cartas voltadas para baixo para cada jogador. Essas cartas são a mão inicial de cada jogador.
3. Coloque as cartas de distrito restantes numa pilha voltada para baixo no centro da mesa para formar o baralho de distritos; em seguida, amontoe todas as moedas de ouro no centro da mesa para formar o banco.
4. Cada jogador pega dois ouros do banco. Esse ouro pertence ao jogador e é mantido no tesouro pessoal até ser usado.
5. O jogador mais velho pega a coroa e as oito cartas de personagem indicadas na lista à esquerda.

COMO JOGAR

As regras explicadas aqui se aplicam a partidas com 4–8 jogadores. Variações nas regras para partidas com 2 e 3 jogadores se encontram na página 10.

Citadels se desenvolve ao longo de várias rodadas. Cada rodada começa com a fase de escolha, na qual as cartas de personagem devem ser passadas de jogador em jogador, e cada um deve escolher um personagem para a rodada. Cada carta de personagem tem habilidades especiais, tais como roubar o ouro de outro jogador ou destruir um distrito de outro jogador. Após a fase de escolha vem a fase de turnos, na qual os jogadores coletam recursos e constroem novos distritos em suas cidades.

O jogador com a coroa é denominado **JOGADOR COROADO**. Ele deve garantir que cada fase seja seguida em ordem e deve chamar cada personagem a fazer suas ações na fase de turnos.

FASE DE ESCOLHA

O jogador coroado pega o baralho de cartas de personagem e o embaralha. Primeiro, ele descarta um número aleatório de cartas **voltadas para cima** no centro da mesa; em seguida, ele descarta uma carta **voltada para baixo**. O número de cartas descartadas voltadas para cima depende do número de jogadores na partida (consulte a tabela abaixo). Cartas descartadas não são usadas na rodada.

FASE DE ESCOLHA COM 8 PERSONAGENS		
Jogadores	Cartas Voltadas Para Cima	Cartas Voltadas Para Baixo
4	2	1
5	1	1
6	0	1
7	0	1 *

Importante: o personagem de ranque 4 (Rei, Imperador ou Patrício) não pode estar entre as cartas descartadas voltadas para cima. Se ele for descartado voltado para cima, substitua-o e o embaralhe de volta no baralho de personagens.

Em seguida, o jogador coroado pega o restante das cartas de personagem, olha cada uma delas e escolhe, em segredo, uma para guardar em sua mão. Ele então passa as demais cartas para o jogador à sua esquerda, que também deve olhar as cartas, escolher uma e passar as demais para à esquerda, e assim por diante. Esse processo continua até que cada jogador tenha escolhido uma carta de personagem. Após o último jogador ter escolhido a sua carta, ele descarta, voltada para baixo, a carta que não foi escolhida, colocando-a junto com as outras cartas descartadas.

*** Regra Especial para 7 Jogadores:** após o sexto jogador passar a última carta de personagem para o sétimo jogador, este pega também a carta de personagem que foi descartada voltada para baixo no início da rodada. Ele escolhe um dos dois personagens e descarta o outro voltado para baixo.

FASE DE TURNOS

Diferentemente da fase de escolha, os jogadores não realizam seus turnos em ordem horária na fase de turnos. Em vez disso, eles realizam seus turnos em ordem crescente do ranque do personagem escolhido, que aparece no canto superior esquerdo de cada carta de personagem. O jogador coroado chama cada número de personagem em ordem crescente, começando com o número “1” (Assassina, Bruxa ou Magistrado). Se um jogador tiver a carta de personagem que foi chamada, ele a revela, virando-a para cima, e realiza seu turno.

Num turno, o jogador é **obrigado** a coletar recursos. Ele pode ou pegar dois ouros do banco, ou comprar duas cartas do baralho de distritos, escolher uma, e descartar a outra voltada para baixo, colocando-a embaixo do baralho.

Após coletar recursos, ele **pode** construir um distrito em sua cidade. Para tal, ele joga uma carta de sua mão voltada para cima à sua frente e paga ao banco ouro igual ao custo de construção do distrito. Cada jogador tem um limite de construção de um distrito por turno, e um jogador não pode construir um distrito idêntico (com o mesmo nome) a um distrito já presente na sua cidade.

Após o jogador que revelou o personagem chamado ter realizado seu turno, ou se nenhum jogador tiver revelado o personagem chamado, o jogador coroado prossegue chamando o próximo personagem em ordem crescente, e assim por diante, até ter chamado todos os personagens. Quando todos os personagens forem chamados, uma nova rodada se inicia com a fase de escolha.



CUSTO DE
CONSTRUÇÃO
DAS DOCAS

HABILIDADES DOS PERSONAGENS

Um jogador **pode** usar as habilidades do seu personagem apenas uma vez por turno, no momento indicado. Se não houver um momento especificado, o jogador pode usar a habilidade a qualquer momento em seu turno. Alguns personagens têm habilidades que obtêm recursos de acordo com distritos de um certo tipo na sua cidade. Essas habilidades podem conceder ouro ou cartas, conforme descrito na habilidade de cada personagem. Como um lembrete, o número de ranque desses personagens aparece numa gema que tem a cor do tipo de distrito correspondente.

As habilidades dos personagens são explicadas em detalhe nas páginas 14–20. Essas habilidades são o cerne do jogo, então é bom se assegurar de estar bem familiarizado com elas antes de a partida começar.



RANQUE DA
ASSASSINA

DISTRITOS

Existem cinco tipos de distritos, diferenciados pelas cores e ícones abaixo. Os tipos de distrito são referidos por algumas habilidades de personagem e por alguns efeitos que pontuam no final da partida.



NOBRE



RELIGIOSO



COMERCIAL



MILITAR



ESPECIAL

Cada distrito **ESPECIAL** tem um efeito, que está descrito na carta. Esses efeitos podem fazer várias coisas, como fazer você receber mais recursos de um certo tipo ou fornecer pontos extras no fim da partida. Os efeitos de distrito são opcionais, a menos que as expressões “deve” ou “não pode” sejam usadas.

TEXTO DE REGRA NAS CARTAS

Em *Citadels*, o texto de regra que aparece nas cartas é uma descrição breve do efeito da carta. Para ver as regras completas da habilidade de um personagem, consulte “Habilidades dos Personagens em Detalhe”, nas páginas 14–20; para maiores detalhes sobre o efeito de um distrito, consulte “Esclarecimentos de Distritos”, na página 21. Se o texto numa carta parecer contradizer o texto nas páginas 14–21, o texto no livro de regras tem precedência.

EXEMPLO DE UM TURNO

Carlos acabou seu turno com a Arquiteta. O próximo personagem chamado é o Senhor da Guerra. Amanda escolheu o Senhor da Guerra na fase de escolha, então ela agora vira a carta de personagem para cima e realiza o seu turno.

1. Mais cedo, na mesma rodada, Ana era o Ladrão, e optou por roubar o Senhor da Guerra. Agora que o Senhor da Guerra foi revelado, Ana pega todo o ouro no tesouro de Amanda.



2. Em seguida, Amanda coleta recursos. Para tentar recuperar parte das moedas que foram roubadas, ela opta por receber dois ouros do banco.



3. Carlos parece estar na frente, então Amanda decide pagar um ouro para destruir o Mercado dele, que é descartado, voltado para baixo, para a base do baralho.



4. Agora ela opta por receber ouro pelos distritos **MILITARES** que possui. Ela tem uma Prisão e a Escola de Magia, que pode valer como um distrito **MILITAR**, então ela recebe mais dois ouros do banco. Agora ela tem três ouros no tesouro.



5. Ela paga três ouros para construir uma Caserna e a coloca na cidade dela, próximo aos demais distritos. Ela já usou a habilidade do personagem para receber ouro, então ela não recebe ouro pela Caserna neste turno. Como ela já usou as habilidades e construiu o limite de um distrito, o turno de Amanda acaba.



O Senhor da Guerra era o último personagem da rodada, então a rodada também acabou. O jogador coroado coleta todas as cartas de personagem e as embaralha, preparando o início da próxima fase de escolha.

INFORMAÇÕES PÚBLICAS

O número de moedas de ouro no tesouro de um jogador e o número de cartas na sua mão são informações abertas. Existe uma quantia ilimitada de ouro. Se o banco ficar sem ouro, os jogadores podem usar um substituto, tal como uma moeda. Além disso, não há limite para o tamanho da mão de um jogador.

FIM DA PARTIDA

Assim que uma cidade tiver sete distritos, ela está completa; o jogo terminará após o fim da rodada atual. Uma cidade pode ter mais do que sete distritos.

Quando a partida terminar, os jogadores pontuam da seguinte forma:

- Marque pontos iguais ao custo de construção de cada um dos seus distritos.
- Se sua cidade tiver pelo menos um distrito de cada tipo, marque 3 pontos.
- O jogador que completou a cidade primeiro marca 4 pontos.
- Demais jogadores que tenham completado a cidade marcam 2 pontos.
- Marque pontos extras indicados nos seus distritos **ESPECIAIS**.

Os jogadores então comparam seus pontos, e o jogador com mais pontos vence. Se houver um empate, o jogador empatado que revelou o personagem com **ranque mais alto** na última rodada é o vencedor.

GEMAS NAS CARTAS

As formas das gemas nas cartas de distrito e de personagem indicam em que versão do jogo a carta apareceu originalmente, mas não têm nenhum efeito de jogo. Para maiores informações, consulte as “Notas sobre o Design”, nas páginas 22-23.



JOGO ORIGINAL
DE CITADELS



EXPANSÃO
THE DARK CITY

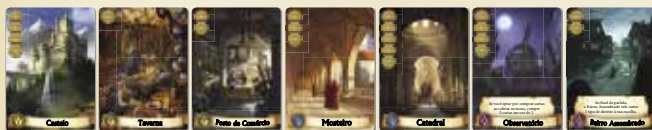


NOVO NESTA
EDIÇÃO



EXEMPLO DE PONTUAÇÃO NO FIM DA PARTIDA

CIDADE DO CARLOS

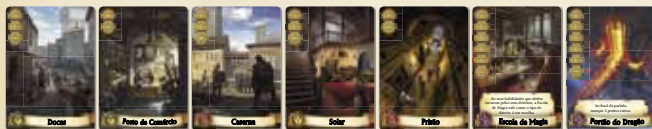


$$4 + 1 + 2 + 3 + 5 + 4 + 2 + 3 + 4 = 28$$

1 distrito de cada tipo (Bairro Assombrado vale como distrito **MILITAR**)

Primeiro a completar a cidade

CIDADE DA AMANDA



$$3 + 2 + 3 + 3 + 2 + 6 + 6 + 2 + 2 = 29 \text{ — Amanda ganha!}$$

Cidade completa, mas não foi a primeira

Pontos extras pelo Portão do Dragão



PARTIDA COM 2-3 JOGADORES

Em partidas com 2 ou 3 jogadores, cada jogador terá **dois personagens**. A partida prossegue normalmente, exceto pelo fato de que cada jogador terá dois turnos a cada rodada (um turno para cada personagem). Cada jogador tem apenas um tesouro pessoal e uma cidade, e as habilidades de cada personagem se aplicam somente no turno do personagem em questão. Por exemplo, um jogador com a Arquiteta e o Senhor da Guerra pode manter um distrito comprado no turno de sua Arquiteta para construir mais tarde na rodada, durante o turno do Senhor da Guerra. Além disso, a habilidade da Arquiteta de construir mais de um distrito não se aplica durante o turno do Senhor da Guerra.

MUDANÇA NAS REGRAS PARA 2 JOGADORES

PREPARAÇÃO

O baralho de personagens inclui personagens ranqueados de 1-8 (o Imperador não pode ser usado em partidas com 2 jogadores).

FASE DE ESCOLHA

O jogador coroado pega o baralho de cartas de personagem e o embaralha. Ele descarta aleatoriamente uma carta voltada para baixo no centro da mesa. Em seguida, ele pega as sete cartas restantes, escolhe uma secretamente e a guarda para si, passando o as seis cartas restantes para o adversário.

Nas demais escolhas da rodada, cada jogador escolhe duas cartas de personagem: ele mantém uma e descarta a outra voltada para baixo, próximo às demais cartas descartadas, e então passa as cartas restantes para o oponente. Isso prossegue até não restarem mais personagens.

FIM DA PARTIDA

Assim que uma cidade tiver oito distritos, ela está completa; o jogo terminará após o fim da rodada atual.

MUDANÇA NAS REGRAS PARA 3 JOGADORES

PREPARAÇÃO

O baralho de personagens inclui personagens ranqueados de 1-9.

FASE DE ESCOLHA

O jogador coroado pega o baralho de cartas de personagem e o embaralha. Ele descarta aleatoriamente uma carta voltada para baixo no centro da mesa. Em seguida, ele pega as oito cartas restantes, escolhe uma secretamente e a guarda para si, passando as sete cartas restantes para o jogador à sua esquerda, que deve escolher uma carta e passar as seis restantes para o jogador à esquerda, que também deve escolher uma carta.

Depois que os três jogadores tiverem escolhido uma carta, o terceiro jogador pega as cinco cartas restantes e descarta uma carta aleatória voltada para baixo, colocando-a próximo à outra carta descartada. Ele então passa as quatro cartas restantes para o jogador coroado. Cada jogador então escolhe, um por vez, uma segunda carta de personagem, e a última carta é descartada voltada para baixo próximo às outras cartas descartadas.

FIM DA PARTIDA

Assim que uma cidade tiver oito distritos, ela está completa; o jogo terminará após o fim da rodada atual.

PERSONALIZAÇÃO DO JOGO

Após ter experimentado o jogo básico, você pode acrescentar mais variedade usando diferentes combinações de personagens e distritos **ESPECIAIS**. Algumas opções pré-montadas estão nas páginas 12–13; mas os jogadores podem também escolher os personagens e distritos **ESPECIAIS** que desejam usar, basta seguir as regras de personalização a seguir.

Antes de a partida começar, escolha uma seleção de oito personagens, um para cada ranque de 1 a 8. Esses serão os personagens usados na partida; devolva as cartas de personagem restantes para a caixa do jogo.

Ainda antes de a partida começar, escolha 14 distritos **ESPECIAIS** com diversos custos de construção para usar na partida. Monte o baralho de distritos embaralhando os distritos **ESPECIAIS** escolhidos com os 54 distritos básicos. Depois disso, devolva para a caixa os distritos **ESPECIAIS** não utilizados.

Os passos da preparação completa se encontram no verso do livro de regras, em “Preparação Completa”.

USO DE 9 PERSONAGENS

Para jogar com 3 ou 8 jogadores, é necessário incluir um personagem de ranque 9, e ele é opcional com 4–7 jogadores. A Rainha não pode ser usada em partidas com menos de 5 jogadores.

FASE DE ESCOLHA COM 9 PERSONAGENS

Jogadores	Cartas Voltadas Para Cima	Cartas Voltadas Para Baixo
4	3	1
5	2	1
6	1	1
7	0	1
8	0	1*

* Numa partida com 8 jogadores, a “regra especial com 7 jogadores” se aplica ao oitavo jogador.



COMBINAÇÕES PRONTAS

Existem várias formas de personalizar as suas partidas de *Citadels*. Algumas opções pré-montadas são apresentadas aqui, correspondendo a diferentes estilos de jogo. O personagem de ranque 9 é listado entre parênteses como uma opção (ele só é obrigatório em partidas com 3 ou 8 jogadores).

ARISTOCRATAS AMBICIOSOS

Esta lista se concentra na construção (ou apropriação) de distritos e inclui várias possibilidades de construir mais de um distrito por turno.

PERSONAGENS

- | | |
|--------------------------|---|
| 1. Magistrado | ● |
| 2. Ladrão | ● |
| 3. Mago | ◆ |
| 4. Patrício | ● |
| 5. Bispo | ● |
| 6. Mercador | ● |
| 7. Arquiteta | ● |
| 8. Marechal | ● |
| (9. Rainha) [†] | ◆ |

DISTRITOS ESPECIAIS

- | | |
|-----------------------|---|
| 1. Capitólio | ● |
| 2. Fábrica | ◆ |
| 3. Estrutura | ● |
| 4. Muralha | ● |
| 5. Bairro Assombrado | ● |
| 6. Torre de Menagem | ● |
| 7. Necrópole | ● |
| 8. Parque | ◆ |
| 9. Abrigo para Pobres | ◆ |
| 10. Pedreira | ◆ |
| 11. Escola de Magia | ● |
| 12. Estábulo | ● |
| 13. Estátua | ● |
| 14. Covil dos Ladrões | ● |

AGENTES SAGAZES

Esta lista apresenta uma forte característica de confronto direto, mas destaca alguns dos aspectos mais astutos e excêntricos do jogo.

PERSONAGENS

- | | |
|---------------------------|---|
| 1. Bruxa | ◆ |
| 2. Chantagista | ● |
| 3. Ilusionista | ● |
| 4. Imperador [*] | ◆ |
| 5. Abade | ◆ |
| 6. Alquimista | ◆ |
| 7. Arquiteta | ● |
| 8. Senhor da Guerra | ◆ |
| (9. Coletor de Impostos) | ● |

DISTRITOS ESPECIAIS

- | | |
|------------------------|---|
| 1. Arsenal | ◆ |
| 2. Basílica | ● |
| 3. Portão do Dragão | ● |
| 4. Mina de Ouro | ● |
| 5. Torre de Menagem | ● |
| 6. Monumento | ● |
| 7. Museu | ◆ |
| 8. Necrópole | ● |
| 9. Parque | ◆ |
| 10. Abrigo para Pobres | ◆ |
| 11. Pedreira | ◆ |
| 12. Cofre Secreto | ● |
| 13. Forja | ● |
| 14. Teatro | ● |

EMISSÁRIOS ILUSTRES

Esta lista é menos agressiva, oferece mais modos de proteger as suas posses e inclui várias formas alternativas para se obterem recursos.

PERSONAGENS

- | | |
|---------------------------|---|
| 1. Bruxa | ◆ |
| 2. Espião | ● |
| 3. Vidente | ● |
| 4. Imperador [*] | ◆ |
| 5. Bispo | ● |
| 6. Comerciante | ● |
| 7. Estudiosa | ● |
| 8. Diplomata | ◆ |
| (9. Artista) | ◆ |

DISTRITOS ESPECIAIS

- | | |
|------------------------|---|
| 1. Fábrica | ◆ |
| 2. Estrutura | ● |
| 3. Muralha | ● |
| 4. Bairro Assombrado | ● |
| 5. Torre de Marfim | ● |
| 6. Torre de Menagem | ● |
| 7. Biblioteca | ● |
| 8. Museu | ◆ |
| 9. Observatório | ● |
| 10. Parque | ◆ |
| 11. Abrigo para Pobres | ◆ |
| 12. Pedreira | ◆ |
| 13. Escola de Magia | ● |
| 14. Forja | ● |

● = Jogo Original

◆ = Expansão Dark City

● = Novo nesta Edição

DIGNITÁRIOS ARDILOSOS

Esta lista vem com uma dose saudável de blefe e várias formas de adivinhar e desmantelar as maquinações sinistras dos seus rivais.

PERSONAGENS

- | | |
|--------------------------|---|
| 1. Magistrado | ● |
| 2. Chantagista | ● |
| 3. Mago | ◆ |
| 4. Rei | ● |
| 5. Abade | ◆ |
| 6. Alquimista | ◆ |
| 7. Navegadora | ◆ |
| 8. Marechal | ● |
| (9. Rainha) [†] | ◆ |

DISTRITOS ESPECIAIS

- | | |
|-----------------------|---|
| 1. Portão do Dragão | ● |
| 2. Fábrica | ◆ |
| 3. Estrutura | ● |
| 4. Bairro Assombrado | ● |
| 5. Laboratório | ● |
| 6. Necrópole | ● |
| 7. Parque | ◆ |
| 8. Abrigo para Pobres | ◆ |
| 9. Cofre Secreto | ● |
| 10. Forja | ● |
| 11. Estábulo | ● |
| 12. Teatro | ● |
| 13. Covil dos Ladrões | ● |
| 14. Poço dos Desejos | ◆ |

DELEGADOS OBSTINADOS

Esta lista favorece a maximização de combos de personagens e das sinergias dos distritos.

PERSONAGENS

- | | |
|--------------|---|
| 1. Assassina | ● |
| 2. Espião | ● |
| 3. Vidente | ● |
| 4. Rei | ● |
| 5. Cardeal | ● |
| 6. Mercador | ● |
| 7. Estudiosa | ● |
| 8. Diplomata | ● |
| (9. Artista) | ◆ |

DISTRITOS ESPECIAIS

- | | |
|----------------------|---|
| 1. Basílica | ● |
| 2. Capitólio | ● |
| 3. Bairro Assombrado | ● |
| 4. Tesouro Imperial | ◆ |
| 5. Laboratório | ● |
| 6. Biblioteca | ● |
| 7. Sala de Mapas | ◆ |
| 8. Observatório | ● |
| 9. Escola de Magia | ● |
| 10. Cofre Secreto | ● |
| 11. Forja | ● |
| 12. Estábulo | ● |
| 13. Estátua | ● |
| 14. Poço dos Desejos | ◆ |

NOBRES PERVERSOS

Esta lista é uma luta sem lei, com intrigas fortes e uma agressividade brutal. Não é para os mais fracos...

PERSONAGENS

- | | |
|--------------------------|---|
| 1. Assassina | ● |
| 2. Ladrão | ● |
| 3. Ilusionista | ● |
| 4. Patrício | ● |
| 5. Cardeal | ● |
| 6. Comerciante | ● |
| 7. Navegadora | ◆ |
| 8. Senhor da Guerra | ● |
| (9. Coletor de Impostos) | ● |

DISTRITOS ESPECIAIS

- | | |
|-----------------------|---|
| 1. Arsenal | ◆ |
| 2. Basílica | ● |
| 3. Portão do Dragão | ● |
| 4. Mina de Ouro | ● |
| 5. Tesouro Imperial | ◆ |
| 6. Torre de Marfim | ● |
| 7. Laboratório | ● |
| 8. Sala de Mapas | ◆ |
| 9. Monumento | ● |
| 10. Museu | ◆ |
| 11. Escola de Magia | ● |
| 12. Estátua | ● |
| 13. Covil dos Ladrões | ● |
| 14. Poço dos Desejos | ◆ |

* O Imperador não pode ser usado em partidas com 2 jogadores; nesse caso, substitua o Imperador pelo Rei ou pelo Patrício.

† A Rainha não pode ser usada em partidas com 3–4 jogadores; nesse caso, substitua a Rainha pela Artista ou pelo Coletor de Impostos.

HABILIDADES DOS PERSONAGENS EM DETALHE

Esta seção explica detalhadamente as habilidades de cada personagem. Lembre-se de que as habilidades dos personagens são opcionais (a não ser que as expressões “deve” ou “não pode” apareçam nas regras), e cada habilidade só pode ser usada uma vez por turno, no momento indicado; se não houver um momento específico, a habilidade pode ser usada **a qualquer momento** durante o seu turno. Isso inclui habilidades que obtêm recursos de acordo com os distritos em sua cidade. Por exemplo, se você for o Bispo, você pode optar por ganhar ouro antes de construir um novo distrito (se precisar do ouro para construir o distrito em questão) ou depois de construí-lo (para ganhar ouro de um distrito **RELIGIOSO** recém-construído).

1 Assassina

Anuncie o nome de outro personagem que você deseja assassinar. Quando o personagem assassinado for chamado para realizar o turno, ele deve se manter em silêncio e pular o seu turno na rodada, sem revelar sua carta de personagem.



1 Bruxa

Primeiro, você deve coletar recursos; em seguida, deve anunciar o nome de outro personagem que você deseja enfeitiçar, e então o seu turno fica suspenso. Você não pode construir neste momento, e os únicos efeitos de distrito que você pode usar são aqueles que influenciam a coleta de recursos (Mina de Ouro, Biblioteca ou Observatório).

Quando o personagem enfeitiçado for chamado a realizar o turno, ele coleta recursos e imediatamente encerra o turno. Ele não pode construir um distrito ou usar as habilidades do personagem—nem mesmo as que fornecem recursos “extras” (como o ouro extra da Comerciante). Os únicos efeitos de distrito que o jogador enfeitiçado pode usar são aqueles que influenciam a coleta de recursos.

Agora você pode prosseguir com o seu turno, como se você estivesse jogando com o personagem enfeitiçado; você usa as habilidades desse personagem, incluindo as que fornecem recursos extras, as habilidades passivas (tais como a proteção do Bispo contra personagens de ranque 8 ou o aumento do limite de construção da Arquiteta) e as restrições (tais como a incapacidade de construir distritos da Navegadora). Você joga com as cartas da **sua** mão, paga com o ouro do **seu** tesouro, recebe recursos de distritos da **sua** cidade e constrói novos distritos na **sua** cidade. Você não pode usar efeitos de distritos **ESPECIAIS** controlados pelo jogador enfeitiçado.

Se a Chantagista for enfeitiçada, você distribui marcadores de ameaça, recebe subornos de jogadores ameaçados e opta por revelar o marcador de ameaça se o jogador ameaçado não pagar.

Se o Rei ou o Patrício for enfeitiçado, ele ainda recebe a coroa. Se o Imperador for enfeitiçado, você escolhe a quem passar a coroa, e pega o recurso do jogador escolhido.

Se o personagem enfeitiçado não estiver em jogo na rodada, você não prossegue com o seu turno.

1 Magistrado

Pegue os três marcadores de mandado e os coloque voltados para baixo próximo a três marcadores de personagem diferentes, à sua escolha. Um dos marcadores tem um mandado assinado no anverso; apenas o jogador marcado com o mandado assinado é alvo.



VERSO DO MARCADOR
DE MANDADO



MANDADO
ASSINADO



MANDADO
NÃO ASSINADO

Se o jogador-alvo pagar para construir um distrito no turno dele, você **pode** revelar o marcador de mandado dele, virando-o para cima. Se você o fizer, você confisca o distrito que ele iria construir e o constrói **de graça** na sua cidade.

O distrito confiscado não entra na cidade do jogador-alvo, mas conta para o limite de construção do jogador-alvo no turno. O jogador-alvo recebe de volta todo o ouro pago pelo distrito. Se ele puder construir mais de um distrito no turno, você só pode confiscar o primeiro distrito que ele pagar para construir.

Observação: você não pode confiscar um distrito se já tiver um distrito idêntico (com o mesmo nome) na sua cidade.

2 Ladrão

Anuncie o nome de outro personagem que você queira roubar. Quando um jogador revelar esse personagem para realizar o turno, você imediatamente pega todo o ouro dele.

Você não pode roubar o personagem de ranque 1 (Assassina, Bruxa ou Magistrado), o personagem assassinado ou o personagem enfeitado.

2 Espião

Escolha outro jogador e anuncie um tipo de distrito (**NOBRE, RELIGIOSO, COMERCIAL, MILITAR** ou **ESPECIAL**). Em seguida, olhe as cartas na mão do jogador escolhido. Para cada carta na mão dele que corresponda ao tipo de distrito anunciado, pegue um ouro do tesouro do jogador escolhido, e receba uma carta do baralho.

Se o jogador escolhido tiver mais cartas de distritos correspondentes do que ouro no tesouro, você pega todo o ouro dele, e ainda recebe uma carta para cada um dos distritos correspondentes.

2 Chantagista

Pegue os dois marcadores de ameaça e os coloque voltados para baixo próximo a dois marcadores de personagem diferentes, à sua escolha. Um dos marcadores tem um lenço com uma flor no anverso; ambos os jogadores são ameaçados, mas apenas o jogador marcado com o lenço floreado é alvo.



VERSO DO MARCADOR
DE AMEAÇA



LENÇO
FLOREADO



LENÇO
NÃO MARCADO

Quando um jogador ameaçado for chamado para realizar o turno, ele deve imediatamente coletar recursos e, em seguida, resolver a ameaça: ele pode subornar você, dando a você metade do ouro dele (arredondada para baixo), o que remove o marcador de ameaça **sem revelá-lo**. Um jogador ameaçado com apenas um ouro em seu tesouro pode subornar você dando-lhe zero ouro. Se ele não quiser pagar o suborno, você **pode** revelar o marcador de ameaça, virando-o para cima. Se você revelar o lenço com uma flor, você imediatamente pega todo o ouro dele.

Um jogador ameaçado deve resolver a ameaça antes de poder usar as habilidades do personagem ou construir distritos, e os únicos efeitos de distrito que ele pode usar são aqueles que influenciam a coleta de recursos (Mina de Ouro, Biblioteca ou Observatório).

Você não pode atribuir marcadores de ameaça ao personagem de ranque 1 (Assassina, Bruxa ou Magistrado), ao personagem assassinado ou ao personagem enfeitado. Você pode atribuir marcadores de ameaça a personagens que receberam marcadores de mandado.

3 Ilusionista

Você pode escolher uma destas habilidades:

- Trocar toda a sua mão de cartas com a de outro jogador; se você tiver zero cartas em sua mão, você simplesmente pega as cartas de outro jogador.
- Descarte quantas cartas quiser de sua mão, voltadas para baixo, colocando-as embaixo do baralho de distritos, e receba um número igual de cartas do baralho de distritos.

3 Mago

Olhe a mão de outro jogador e escolha uma das cartas dele. Em seguida, pague para imediatamente construir a carta escolhida em sua cidade ou adicione-a à sua mão. Se você a construir imediatamente, ela não conta para o seu limite de construção, o que quer dizer que você ainda pode construir outro distrito neste turno.

Neste turno, você pode construir distritos que são idênticos a qualquer outro distrito que já esteja em sua cidade.

3 Vidente

Pegue uma carta aleatória da mão de cada um dos outros jogadores e adicione-a à sua mão. Em seguida, dê uma carta da sua mão para cada um dos jogadores de quem você pegou uma carta. Se um jogador não tiver cartas, você não pega uma carta dele, mas também não dá uma carta a ele.

As cartas podem ser mantidas ou redistribuídas de diversas maneiras: você pode dar a um jogador exatamente a mesma carta que pegou dele; você pode dar a carta que pegou de outro jogador; ou pode segurar a carta e dar uma das cartas da sua mão inicial.

O seu limite de construção neste turno é dois.

4 Rei

Você ganha um **ouro** para cada distrito **NOBRE** em sua cidade.

Em algum momento no seu turno, você deve pegar a coroa. Agora você é o jogador coroado, então você deve chamar os personagens pelo resto da rodada, e você será o primeiro a escolher um personagem na próxima rodada (até que outro jogador escolha o Rei).

Se você for assassinado, você perde o seu turno, como aconteceria a qualquer outro personagem. Ao final da rodada, revele a carta de personagem do Rei e pegue a coroa como herdeiro do Rei.

Se você for enfeitado, você ainda pega a coroa.

Observação: se o Rei for descartado voltado para cima no início da fase de escolha, descarte aleatoriamente outra carta de personagem voltada para cima para substituí-lo e embaralhe o Rei de volta no baralho de personagens.

4 Imperador

Você ganha um **ouro** para cada distrito **NOBRE** em sua cidade.

Em algum momento no seu turno, você deve pegar a coroa do jogador que a tem e dá-la a um jogador diferente, mas não a si mesmo. Você pode pegar um ouro do tesouro ou uma carta aleatória da mão do jogador escolhido para receber a coroa. Se ele não tiver nem ouro no tesouro nem cartas na mão, você não pega nada.

Se você for assassinado, você perde o seu turno, como aconteceria a qualquer outro personagem. Ao final da rodada, revele a carta de personagem do Imperador e, como conselheiro do Imperador, pegue a coroa do jogador que a tem e a dê para um jogador diferente, exceto você mesmo. Você não pega um recurso do novo jogador coroado.

Observação: se o Imperador for descartado voltado para cima no início da fase de escolha, descarte aleatoriamente outra carta de personagem voltada para cima para substituí-lo e embaralhe o Imperador de volta no baralho de personagens.

Observação: o Imperador não pode ser usado em partidas com 2 jogadores.

Você ganha uma **carta** para cada distrito **NOBRE** em sua cidade.



Em algum momento no seu turno, você deve pegar a coroa. Agora você é o jogador coroado, então você deve chamar os personagens pelo restante da rodada, e você será o primeiro a escolher um personagem na próxima rodada (até que outro jogador escolha o Patrício).

Se você for assassinado, você perde o seu turno, como aconteceria a qualquer outro personagem. Ao final da rodada, revele a carta de personagem do Patrício e pegue a coroa como herdeiro do Patrício.

Se você for enfeitado, você ainda pega a coroa.

Observação: se o Patrício for descartado voltado para cima no início da fase de escolha, descarte aleatoriamente outra carta de personagem voltada para cima para substituí-lo e embaralhe o Patrício de volta no baralho de personagens.



Você ganha um **ouro** para cada distrito **RELIGIOSO** em sua cidade.

Nesta rodada, o personagem de ranque 8 (Senhor da Guerra, Diplomata ou Marechal) não pode usar a habilidade dele nos seus distritos.

Se você for assassinado, o personagem de ranque 8 **pode** usar a habilidade dele nos seus distritos. Da mesma forma, se você for enfeitado, o personagem de ranque 8 **não pode** usar a habilidade dele nos distritos da Bruxa, mas **pode** usar nos distritos do Bispo.



Você ganha um **ouro** ou uma **carta** para cada distrito **RELIGIOSO** em sua cidade. Você pode escolher qualquer combinação dos dois recursos. Por exemplo, se você tem três distritos **RELIGIOSOS**, você pode usar a habilidade para receber três ouros e zero cartas, dois ouros e uma carta, um ouro e duas cartas, ou zero ouro e três cartas. Você deve declarar a combinação de recursos que deseja pegar antes de pegá-los.

Se, a qualquer momento no seu turno, você não for o jogador com mais ouro, o jogador mais rico deve dar a você um ouro do tesouro dele. Se houver empate na posição de jogador mais rico, você escolhe qual dos jogadores empatados deve lhe dar um ouro. Se você estiver entre os jogadores empatados como mais rico, você não recebe ouro.

5

Cardeal



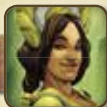
Você ganha uma **carta** para cada distrito **RELIGIOSO** em sua cidade.

Se você quiser construir um distrito, mas não tiver ouro suficiente para fazê-lo, você pode pegar o ouro restante de um jogador. Para cada ouro que você pegar, você deve dar ao jogador uma carta de sua mão. Em seguida, você deve pagar para construir o distrito escolhido na sua cidade.

Um jogador não pode se negar a lhe dar o ouro, e você não pode pegar mais ouro do que o necessário para construir o distrito escolhido.

6

Comerciante



Você ganha um **ouro** para cada distrito **COMERCIAL** em sua cidade.

Você ganha um ouro extra. Você pode usar esta habilidade independentemente do tipo de recurso que coletou neste turno.

6

Alquimista



Ao final do seu turno, você recebe de volta todo o ouro pago para construir distritos neste turno, mas não o ouro pago por outros motivos (tais como o efeito da Forja ou o imposto do Coletor de Impostos). Isso significa que você pode construir distritos “de graça”, mas apenas se tiver ouro suficiente para construí-los.

6

Mercador



Você ganha um **ouro** para cada distrito **COMERCIAL** em sua cidade.

DISTRITOS COMERCIAIS não contam para o seu limite de construção neste turno. Isso significa que você pode construir quantos distritos **COMERCIAIS** quiser além do seu limite de construção.

7

Arquiteta



Ganhe duas cartas extras. Você pode usar esta habilidade independentemente do tipo de recurso que coletou neste turno.

O seu limite de construção neste turno é três.

7

Navegadora



Você pode ganhar quatro ouros ou quatro cartas. Você pode usar esta habilidade independentemente do tipo de recurso que coletou neste turno.

Você não pode construir distritos no seu turno—nem mesmo distritos que não contam para o seu limite de construção.

7

Estudiosa



Compre sete cartas do baralho e escolha uma para adicionar à sua mão. Embaralhe as outras seis cartas de volta no baralho de distritos e coloque-o voltado para baixo no centro da mesa.

O seu limite de construção neste turno é dois.

8 Senhor da Guerra

Você ganha um **ouro** para cada distrito **MILITAR** em sua cidade.

Você pode destruir um distrito de sua escolha pagando um ouro a menos que o custo de construção. Dessa forma, você pode destruir de graça um distrito que custa um, deve pagar um ouro por um distrito de custo dois, dois ouros por um distrito de custo três, etc.

Você não pode destruir um distrito de uma cidade completa, mas pode destruir um de seus próprios distritos. Distritos destruídos são descartados voltados para baixo e colocados embaixo do baralho de distritos.

8 Diplomata

Você ganha um **ouro** para cada distrito **MILITAR** em sua cidade.

Você pode trocar um distrito de sua cidade com um distrito da cidade de outro jogador. Se o distrito do outro jogador tiver um custo mais alto que o seu distrito, você deve pagar a ele a diferença com o ouro do seu tesouro. Se o distrito do outro jogador tiver um custo mais baixo que o seu distrito, ele não deve pagar nenhum ouro a você.

Você não pode fazer a troca por um distrito de uma cidade completa ou por um distrito idêntico a um que já esteja na sua cidade, mas você pode trocar um dos seus distritos se você tiver uma cidade completa. Além disso, o distrito que sai da sua cidade não pode ser idêntico a um distrito que já está na cidade do outro jogador.

8 Marechal

Você ganha um **ouro** para cada distrito **MILITAR** em sua cidade.

Você pode capturar um distrito com custo de três ou menos da cidade de outro jogador pagando a ele o custo de construção em ouro. O distrito que você capturou é acrescentado à sua cidade.

Você não pode capturar um distrito de uma cidade completa ou um distrito idêntico a um que já esteja na sua cidade.

9 Rainha

Se você estiver sentado ao lado do jogador que revelou o personagem de ranque 4 (Rei, Imperador ou Patrício), ganhe três ouros. Se esse personagem estiver sentado ao seu lado, mas tiver sido eliminado pela Assassina, você ganha três ouros quando a carta for revelada no final da rodada.

Observação: a Rainha não pode ser usada em partidas com menos de cinco jogadores.

9 Artista

Você pode embelezar até dois dos seus distritos, atribuindo a eles um ouro do seu tesouro. O custo de um distrito embelezado é aumentado permanentemente em um, de modo que um distrito embelezado gera um ponto a mais no final da partida, o Senhor da Guerra deve pagar um ouro a mais para destruir um distrito embelezado, e assim por diante (mantenha o ouro sobre a carta como lembrete). Um distrito só pode ser embelezado uma vez.



Quando o Coletor de Impostos for um dos personagens na partida, um imposto pela construção de distritos é cobrado dos jogadores. Imediatamente após um jogador construir um distrito, ele coloca um ouro do seu tesouro no marcador de personagem do Coletor de Impostos. Isso se aplica mesmo quando um jogador construir um distrito de graça. Se um jogador construir mais de um distrito, o imposto é cobrado para cada um dos distritos construídos. Se um jogador não tiver dinheiro sobrando em seu tesouro após construir um distrito, o imposto não é cobrado dele. O próprio Coletor de Impostos não paga imposto.

A qualquer momento no seu turno, você pode pegar todo o dinheiro do marcador de personagem do Coletor de Impostos e colocá-lo em seu tesouro.

Mesmo que o Coletor de Impostos não apareça numa rodada (por não ter sido escolhido, ter sido descartado no início da fase de escolha ou ter sido morto pela Assassina), os jogadores sempre têm de pagar o imposto, e o ouro no marcador do Coletor de Impostos permanece para a rodada seguinte.

Em partidas com 2 ou 3 jogadores, um jogador que escolher o Coletor de Impostos como um de seus personagens ainda deve pagar impostos com o outro personagem.

Se o Magistrado confiscar um distrito de um jogador, o Magistrado deve pagar o imposto, e não o alvo.



ESCLARECIMENTOS DE DISTRITOS

Esta seção esclarece alguns efeitos de cartas de distrito. Lembre-se, os efeitos de distrito são opcionais, a menos que as expressões “deve” ou “não pode” sejam usadas. Efeitos que são limitados a “uma vez por turno” só podem ser usados no seu turno.

Abrigo para Pobres: se o jogador que o controla for a Bruxa e não prosseguir com o turno, o efeito do Abrigo para Pobres não pode ser resolvido. Se o jogador que o controla for o Alquimista com zero de ouro no fim do turno, ele aplica **primeiro** o efeito do Abrigo para Pobres antes de aplicar a habilidade do Alquimista.

Arsenal: um distrito numa cidade completa não pode ser destruído.

Bairro Assombrado: ao final da partida, se o jogador que tem o Bairro Assombrado escolher considerar o tipo de distrito do Bairro Assombrado como qualquer outra coisa que não **ESPECIAL**, ele não conta mais como **ESPECIAL**.

Capitólio: o Capitólio pode conceder pontos extras apenas uma vez.

Covil dos Ladrões: se o Covil dos Ladrões for confiscado pelo Magistrado, o jogador que o controla recebe de volta apenas o ouro gasto, mas não as cartas.

Escola de Magia: o Abade ganha um recurso à sua escolha.

Estábulos: se os Estábulos forem confiscados pelo Magistrado, o jogador ainda pode construir outro distrito neste turno.

Estrutura: o Magistrado não pode confiscar um distrito construído com a destruição da Estrutura, mas o Magistrado pode confiscar o distrito seguinte que o jogador-alvo pagar para construir.

Muralha: a Diplomata não aplica o efeito da Muralha ao distrito que está trocando **da sua própria** cidade.

Museu: se um jogador pegar o Museu (por troca ou captura), as cartas designadas permanecem com o Museu. Se o Museu for destruído, as cartas designadas a ele são descartadas voltadas para baixo e colocadas embaixo do baralho.

Necrópole: o Magistrado não pode confiscar a Necrópole se ela for construída sem o pagamento do seu custo, mas o Magistrado pode confiscar o distrito seguinte que o jogador-alvo pagar para construir.

Parque: se o jogador que o controla for a Bruxa e não prosseguir com o turno, o efeito do Parque não pode ser resolvido.

Pedreira: o jogador que a controla pode construir quantos distritos idênticos quiser em sua cidade, mas não pode usar o Magistrado, a Diplomata ou o Marechal para adquirir distritos idênticos.

Teatro: o jogador que controla o Teatro escolhe com quem trocar cartas, mas ele escolhe às cegas, sem poder olhar a carta de personagem dos outros jogadores. As cartas de personagem trocadas não são reveladas até serem chamadas na fase de turnos, mas os jogadores envolvidos na troca podem olhar para ver quem é o seu novo personagem. Numa partida de 2 ou 3 jogadores, o jogador escolhe qual dos seus dois personagens deseja trocar e pega aleatoriamente um dos personagens do oponente.

Torre de Marfim: se a Torre de Marfim e o Bairro Assombrado forem os únicos distritos **ESPECIAIS** numa cidade, e o jogador que os controla optar por considerar o Bairro Assombrado como um tipo de distrito não **ESPECIAL**, o jogador marca pontos extras pela Torre de Marfim.

NOTAS SOBRE O DESIGN

Eu criei Citadels no final dos anos noventa. Desde o início, havia dois tipos de cartas, distritos e personagens, e ouro. As habilidades dos personagens foram inspiradas diretamente pelos poderes dos alienígenas em Cosmic Encounter, mas logo ficou claro que seria mais interessante fazer com que cada jogador usasse um personagem diferente a cada turno. Eu testei vários sistemas, fazendo rotação de personagens e outros que eu nem lembro, até que joguei um pequeno jogo de cartas feito pelo designer alemão Marcel-André Casasola-Merkle, chamado Verräter, do qual eu tomei emprestado o “sistema de seleção de um personagem”, que hoje todos associam a Citadels. Isso foi o ponto forte do jogo. Verräter ainda está sendo produzido, mas não se tornou tão popular quanto Citadels. Se você gosta de Citadels, você realmente deveria experimentar uma partida de Verräter.

Citadels foi originalmente publicado por uma pequena editora francesa: Multisim. A Multisim publicava também RPGs e fez uma tentativa malsucedida de produzir CCGs, com um jogo que, se eu bem me lembro, se chamava Kabal. Grande parte da arte fabulosa da primeira edição de Citadels foi reciclada diretamente de Kabal. Isso, e também a ambientação urbana, explicam o porquê da arte original ter uma vibe renascentista, que foi mantida nesta nova versão.

*O jogo foi um sucesso imediato e foi publicado nos EUA pela Fantasy Flight em 2002. Em 2004, uma expansão foi publicada, The Dark City, introduzindo dez personagens e alguns distritos **ESPECIAIS** novos. Alguns dos personagens foram escolhidos entre as submissões de um concurso de design desenvolvido pela editora alemã Hans im Glück. Se eu bem me lembro, a Rainha foi a vencedora do concurso. Mais tarde, a expansão foi integrada ao jogo-base, mesmo que, eu tenho que admitir, os novos personagens não estivessem tão bem ajustados quanto os originais.*

Nos últimos dez anos, eu realmente não tentei seguir desenvolvendo Citadels. Eu estava interessado em novas criações, ainda que às vezes eu tenha tentado implementar o sistema de personagens de Citadels em jogos bem diferentes—como é possível de se ver num jogo de controle de área em Marte, Mission: Red Planet (cocriado com Bruno Cathala), e num jogo leve de corrida na selva asiática, Lost Temple.

Fist of Dragonstones (cocriado com Michael Schacht) tentou reproduzir a mesma sensação de Citadels usando um sistema de jogo completamente diferente: leilão em vez de seleção.

Eu recebo frequentemente e-mails longos sugerindo uma expansão feita por fãs do jogo. A maioria tende a deixar o jogo mais complexo, acrescentando novos tipos de cartas, novos efeitos ou o uso de múltiplos personagens a cada rodada, independente do número de jogadores. Outras tendem a reduzir o efeito de sorte e blefe, tentando deixar o jogo mais estratégico. Eu sempre dou uma olhada, mas acabo dispensando as propostas, porque eu quero deixar o jogo leve, simples e mais “sacana” do que realmente estratégico. Ainda assim, há dois anos, eu recebi uma lista de nove personagens novos de um fã francês, Robin Corrèze. Eu achei esses personagens realmente interessantes, então eu imprimi todos, joguei um pouco com eles e, pela primeira vez em anos, eu senti que tinha a base para uma nova expansão de Citadels.

Isso deu início a uma remodelagem completa de Citadels. Juntamente com Steven Kimball e a equipe da Fantasy Flight Games—que agora estão na Windrider Games—nós modificamos alguns dos personagens propostos por Robin (e alguns da expansão The Dark City), substituímos alguns poucos, e nos divertimos criando um punhado de novos distritos pouco convencionais. Uma atualização de Citadels também significava tentar deixar o jogo mais adequado aos gostos atuais: um jogo mais curto e, se possível, com mais interação. Esse é o motivo pelo qual agora sete distritos são suficientes para completar uma cidade (eram oito na primeira edição). Também é o motivo pelo qual vários distritos e personagens novos permitem construção múltipla no mesmo turno. Sem mudar nada nas regras básicas, nós deixamos mais divertida e mais dinâmica a experiência de jogo de Citadels—e ela continua impiedosa como sempre.

Neste momento, há duas versões de Citadels disponíveis: esta versão expandida, e uma pequena versão “clássica”. O jogo clássico é basicamente Citadels como foi publicado lá no ano 2000—apenas oito personagens e algumas poucas modificações nas regras e nas cartas. Esta versão de Citadels vem com 27 personagens e 30 distritos roxos, o que oferece uma boa dose de personalização. A forma da gema no canto da carta indica a origem (o Coletor de Impostos apareceu pela primeira vez em The Dark City, mas, como ele foi completamente remodelado, sentimos que ele merecia um hexágono).



JOGO ORIGINAL
DE CITADELS



EXPANSÃO
THE DARK CITY



NOVO NESTA
EDIÇÃO

Esta versão de Citadels também apresenta arte e design gráfico totalmente novos; em parte porque achamos que o jogo merecia uma remodelagem completa, e em parte porque os arquivos da arte original foram perdidos, e não havia como escanear direito as peças originais. Isso explica a arte fabulosa que você vê.

Assim como na edição original, a editora solicitou que diversos artistas diferentes trabalhassem nas cartas. Andrew Bosley pintou todos os personagens, retratando uma variedade de cidadãos no estilo dele. Simon Eckert ilustrou a cidade medieval agitada que você vê na capa. Os distritos foram desenhados por vários artistas diferentes (você pode ver o nome de todos nos créditos, à esquerda), que tiveram a liberdade de representar os locais como eles os imaginavam. A variedade de estilos de arte nas ilustrações era um dos encantos do Citadels original, e eu fiquei bem satisfeito ao ver que esta nova versão de Citadels manteve a diversidade.

– Bruno Faidutti

CRÉDITOS

Design do Jogo Original: Bruno Faidutti

Design de Novos Personagens: Bruno Faidutti e Steven Kimball

Design de Novos Distritos: Bruno Faidutti, Steven Kimball e Alexandar Ortloff

Desenvolvimento do Jogo: Steven Kimball e Alexandar Ortloff

Concepção de Novos Personagens de Citadels: Robin Corrèze

Edição Técnica: Richard A. Edwards

Arte da Capa: Simon Eckert

Arte dos Personagens: Andrew Bosley

Arte dos Distritos: 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

Diretor de Arte: Samuel R. Shimota

Escultura da Coroa: Samuel R. Shimota, juntamente com Jason Beaudoin

Design Gráfico: Samuel R. Shimota

Editor: Steven Kimball

Teste do Jogo Original: 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 Svellöv e Irène Villa

Teste desta Edição: J. Tucker Adams, James Aoki, Jason Beaudoin, Joost E. Boere, Carolina Blanken, Andrea Busch, Christian Busch, Ryann Collins, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese e 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, Eelco 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 e os jogadores da Ludopathic Gathering de 2016 em Etourvy.

Galápagos Jogos

Tradução: Leonardo Zilio

Revisão: Priscilla Freitas

Diagramação BR: Felipe Godinho Page e Danilo Sardinha

www.GalapagosJogos.com.br



© 2016 Z-Man Games. **Citadels**, Z-Man Games e o logotipo Z-Man são TM da Z-Man Games. Z-Man Games, 1995 County Road B2 West, Roseville, MN, 55113, USA, (651) 639-1905, info@ZManGames.com. Imagens meramente ilustrativas.

REFERÊNCIA RÁPIDA

PREPARAÇÃO COMPLETA

1. Escolha o elenco de personagens.
2. Coloque os marcadores de personagem no centro da mesa.
3. Escolha 14 distritos **ESPECIAIS** para somar aos 54 distritos básicos.
4. Embaralhe as cartas de distrito e distribua quatro cartas voltadas para baixo para cada jogador.
5. Coloque o baralho de distritos no centro da mesa, juntamente com todas as moedas de ouro, que formam o banco.
6. Cada jogador pega dois ouros do banco.
7. O jogador mais velho pega a coroa.

FASE DE ESCOLHA COM 8 PERSONAGENS

Jogadores	Cartas Voltadas Para Cima	Cartas Voltadas Para Baixo
4	2	1
5	1	1
6	0	1
7	0	1*

FASE DE ESCOLHA COM 9 PERSONAGENS

Jogadores	Cartas Voltadas Para Cima	Cartas Voltadas Para Baixo
4	3	1
5	2	1
6	1	1
7	0	1
8	0	1*

* Após o penúltimo jogador passar a última carta de personagem para o último jogador, este pega também a carta de personagem que foi descartada voltada para baixo no início da rodada. Ele escolhe um dos dois personagens e descarta o outro voltado para baixo.

TERMOS IMPORTANTES DO JOGO

Cidade Completa: uma cidade completa tem pelo menos sete distritos (4–8 jogadores) ou pelo menos oito distritos (2–3 jogadores).

Comprar: quando um jogador compra cartas, ele as compra do topo do baralho de distritos. Todos os efeitos de compra especificam um número de cartas a serem mantidas, e as demais são descartadas, voltadas para baixo, e colocadas sob o baralho de distritos.

Descartar: na fase de escolha, algumas cartas de personagem são descartadas (voltadas para cima e para baixo) dependendo do número de jogadores na partida. Cartas de personagem descartadas não entram em jogo na rodada em que foram descartadas. Quando uma carta de distrito for descartada, ela é colocado, voltada para baixo, sob o baralho de distritos.

Destruir: quando um distrito for destruído, ele é descartado, voltado para baixo, e colocado sob o baralho de distritos.

Pagar: um jogador paga ouro pegando-o de seu tesouro e devolvendo-o ao banco.

Receber/Ganhar/Obter: quando um jogador recebe/ganha/obtem ouro, ele pega ouro do banco e o adiciona ao seu tesouro; quando um jogador ganha/recebe/obtem cartas, ele as compra do baralho e as adiciona à sua mão.

Recurso: existem dois tipos de recursos: cartas de distrito e ouro. Um jogador pode receber mais recursos de diferentes formas, tais como coletando recursos no início de seu turno ou usando uma habilidade de personagem que obtém recursos de certos tipos de distritos na cidade.

Tesouro: cada jogador tem seu próprio tesouro, que é usado para pagar pela construção de distritos e por outros efeitos. Moedas de ouro atribuídas a distritos não fazem parte do tesouro do jogador.