

# Polska instrukcja do gry karcianej



## Citadels

(bezpłatny dodatek dla klientów sklepu REBEL.pl. Dokument chroniony jest prawami autorskimi. Powielanie, sprzedawanie i kopiowanie jest zabronione.)

tłumaczenie i przygotowanie:  
Magdalena „Sasannka” Jedlińska  
[magdalena@rebel.pl](mailto:magdalena@rebel.pl)

### Wprowadzenie (Introduction)

Citadels jest grą karcianą opierającą się na blefowaniu, dedukcji i budowaniu miasta dla od 2 do 7 graczy w wieku od 10 lat.

### Cel gry (Object of the Game)

W Citadels Ty, i Twoi przeciwnicy grają role przywódców rywalizujących miast, którzy dbają by ich miasta rozwijały się w dobrobycie, budując nowe dzielnice. Gra kończy się po tym, jak jeden z graczy zbuduje 8 dzielnic – gracze otrzymują punkty na podstawie tego, co zbudowali. Gracz który zdobył najwięcej punktów, wygrywa.

### Składniki gry (Components)

Gra zawiera karty dzielnic, karty postaci i kilka zestawów żetonów.

- **Karty dzielnic (District Cards)**

Karty te reprezentują różnorodne dzielnice, które możesz dodać do swojego miasta. Każda dzielnica ma swój **koszt** reprezentowany przez konkretną liczbę złotych monet narysowanych wzdłuż lewej krawędzi karty. Aby postawić dzielnicę w mieście, czyli wprowadzić kartę do gry, musisz zapłacić jej wartość w złocie.

Każda karta dzielnicy ma również kolor w dolnym, lewym rogu, który mówi Tobie, jakiego typu jest to dzielnica:

Kolor	Typ
Żółty	Szlachecki (dostarcza pieniędzy Królowi - King)
Niebieski	Wyznaniowy (dostarcza pieniędzy Biskupowi – Bishop)
Zielony	Handlowy (dostarcza pieniędzy Kupcowi – Merchant)
Czerwony	Militarny (dostarcza pieniędzy Generałowi – Warlord)
Fioletowy	Specjalny (daje szczególne możliwości, które są opisane na konkretnej karcie)

- **Karty postaci (Character Cards)**

Karty te reprezentują zarządców miast graczy. W grze znajduje się 18 kart postaci, z czego 8 jest używanych w podstawowym wariantcie gry. Pozostałe 10 postaci używanych jest w grze rozszerzonej (opisanej w zasadach później). Każda z postaci ma swój numer od 1 do 9.

- **Inne elementy (Other components)**

**Plastikowe żetony złota** – gracze gromadzą i wydają złoto w czasie gry. Złoto jest trzymane w centralnym „banku” zanim gra się rozpocznie.

**Żeton korony** – gracz z koroną jako pierwszy wybiera zarządcę swojego miasta w każdej rundzie (poniżej szczegóły)

**Żetony punktów** – możesz używać tych żetonów aby ułatwić sobie liczenie punktów aż do końca gry.

**Żetony postaci** – każdy z tych żetonów przedstawia jedną z 18 postaci w grze. Żetony te są używane tylko przy rozszerzonym wariantcie gry.

## Rozpoczęcie gry podstawowej (Setting up the Basic Game)

1. Zanim gra się rozpocznie, usuń wszystkie dodatkowe postaci z gry (oznaczone są gwiazdkami pod numerami).
2. Przetasuj 8 pozostałych kart w jednej talii. To jest Talia Postaci.
3. Przetasuj karty dzielnic w jednej talii. To jest Talia Dzielnic.
4. Każdy z graczy otrzymuje po 4 losowe karty z Talii Dzielnic.
5. Każdy z graczy otrzymuje po 2 żetony złota z banku.
6. Najstarszy gracz otrzymuje żeton Korony.

## Rozgrywka (Playing the Game)

Gra dla 4-6 graczy jest opisana poniżej. Jeśli gra toczy się między 2,3 lub 7 graczami, zapoznaj się ze specjalnymi zasadami na następnej stronie.

Citadels rozgrywana jest w serii rund. W każdej rundzie są 4 kroki.

### Krok pierwszy: usunięcie postaci. (Step One: Remove Characters)

Gracz, który aktualnie ma żeton Korony ciągnie jedną losową kartę z talii postaci i odkłada na bok **zakrytą** na środku stołu (może sprawdzić jaka to karta). Ta postać nie będzie używana w tej rundzie.

Wyciągnij 3 karty (liczba wyciąganych w tym momencie kart zależy od liczby graczy, jest to opisane poniżej) z Talii Postaci i połóż je **odkryte** obok karty zakrytej. Te gry również nie biorą udziału w tej rundzie.

**Ważne:** Jeśli wyciągniesz kartę Króla, aby leżała jako odkryta, natychmiast zastąp ją inną losową postacią z Talii Postaci i wtasuj Króla do z powrotem.

Liczba graczy	Liczba odkrytych kart postaci
4	2
5	1
6-7	0

### Krok drugi: wybór zarządcy (Step Two: Choose Characters)

Gracz, który ma Koronę, bierze Talię Postaci i w tajemnicy przed innymi graczami wybiera jedną postać. Następnie przekazuje pozostałe postaci graczowi siedzącemu po jego lewej stronie, który również wybiera kartę i przekazuje następnemu graczowi. Trwa to tak długo, aż każdy z graczy wybierze po jednej karcie. Ostatni z graczy wybiera między dwoma kartami i odkłada pozostałą kartę na stół, **zakrytą**.

### Krok trzeci: tury graczy (Step Three: Player Turns)

Po tym jak już każdy wybrał zarządcę swojego miasta, gracz, który ma koronę, wywołuje po kolei nazwy każdej z postaci w odpowiedniej kolejności. (Najpierw woła „Zabójca” – Assasin #1, później „Złodziej” – „Thief” #2, itd.). Jeśli żaden z graczy nie wybrał danej postaci, gracz z koroną wywołuje następną. Spis wywoływanych postaci znajduje się dalej w tej instrukcji.

Jeśli Twój zarządca został wywołany, musisz pokazać kartę innym graczom i rozpocząć swoją turę. Gdy Twoja tura się skończy, gracz z koroną wywołuje następną w kolejności postać. W ten sposób rozgrywka się toczy w kolejności wywoływanych kart.

### W swojej turze (On Your Turn)

Po pierwsze musisz *przeprowadzić akcję*, po czym możesz zbudować dzielnicę.

1. **Przeprowadzenie akcji.** Na początku swojej tury musisz
  - wziąć 2 złota z banku
  - **albo** wyciągnąć 2 karty dzielnic z Talii Dzielnic, wybrać jedną z nich i dołożyć do kart trzymany na ręku, a drugą odłożyć obok Talii Dzielnic.
2. **Budowa dzielnicy.** Możesz zbudować *jedną* dzielnicę w swoim mieście (poprzez położenie karty trzymanej w ręku na stole). Aby to zrobić płacisz do banku cenę dzielnicy w złotych. Jeśli chcesz, możesz nie budować dzielnicy.

Nie możesz mieć 2 identycznych dzielnic w swoim mieście (dwóch zamków, portów itp.).

Każda z postaci ma również swoje dodatkowe zdolności. Możesz użyć tych zdolności raz na turę (zdolności postaci są streszczone na kartach i dodatkowo opisane na końcu instrukcji. Upewnij się, że dobrze znasz te zdolności zanim zaczniesz grać).

### Krok czwarty: koniec rundy (Step Four: End of Round)

Po tym jak wywołano wszystkie postaci, gracze zwracają karty postaci do Talii Postaci, która zostaje przetasowana. Rozpoczyna się nowa runda.

### Koniec gry (Game End)

Jeśli któryś z graczy zbuduje 8 dzielnic, wszyscy gracze dalej podejmują swoje akcje aż do końca tej rundy. Ta runda jest ostatnią w grze. Na koniec gry każdy z graczy otrzymuje punkty jak opisano poniżej (możesz użyć odpowiednich żetonów z punktami aby ułatwić sobie śledzenie ile kto dostał punktów):

- Punkty równe wartości wszystkich wybudowanych dzielnic w mieście gracza.
- +3 punkty jeśli gracz ma dzielnice we wszystkich 5 kolorach
- +4 jeśli gracz jako pierwszy wybudował 8 dzielnic
- +2 dla każdego następnego gracza, który wybudował 8 dzielnic.

### Pozostałe zasady (Other Rules)

## Rozgrywka dla 2 lub 3 graczy (Two- or Three-player Game)

W grze dwu lub trzyosobowej każdy z graczy otrzymuje po dwie karty postaci. Gra jest rozgrywana normalnie, poza tym iż każdy z graczy robi swoją rundę dwa razy (po jednej dla każdego Zarządcy). Gracze nie muszą rozdzielać posiadanego złota i kart dzielnic pomiędzy posiadane postacie, gdyż ciągle mają jedno miasto. Gracz może na przykład zatrzymać zebrane przez pierwszego zarządcę złoto aby móc zbudować drogą dzielnicę gdy nadejdzie kolej drugiego zarządcy.

Przy tego typu grze należy pominąć dwa pierwsze kroki (usuwanie postaci oraz wybór postaci) i zamiast tego należy zrobić co następuje:

### **Gra dla 2 osób (Two-player Game)**

1. Gracz, który ma koronę (gracz A) bierze Talię Postaci, odkłada górną kartę na stół (zakrytą) i w tajemnicy przed innymi graczami wybiera jedną postać. Następnie przekazuje talię pozostałych 6 kart następnemu graczowi (gracz B)
2. Gracz B wybiera jedną postać z talii dla siebie, wybiera również drugą postać, którą kładzie zakrytą na stole. Następnie przekazuje pozostałe 4 karty graczowi A
3. Gracz A wybiera jedną z czterech kart, którą zatrzymuje, a kolejną kładzie zakrytą na stole i przekazuje pozostałe 2 karty graczowi B.
4. Gracz B wybiera dla siebie jedną kartę, a ostatnią kładzie zakrytą na stole.

### **Gra dla 3 osób (Three-player Game)**

1. Gracz, który ma koronę bierze Talię Postaci, odkłada górną kartę zakrytą na stół i w tajemnicy przed innymi graczami wybiera postać.
2. Następnie przekazuje pozostałe postacie graczowi po lewej stronie, który również wybiera dla siebie kartę i przekazuje talię graczowi po lewej stronie.
3. Takie branie i przekazywanie pozostałych kart toczy się tak długo, aż każdy z graczy ma 2 karty postaci w ręku. Ostatni z graczy wybiera z dwóch pozostałych kart i ostatnią odkłada na środek stołu zakrytą.

## Gra dla siedmiu graczy (Seven-player Game)

W czasie kroku „Wybór zarządcy” ostatni gracz otrzymuje tylko jedną kartę, ale bierze ze stołu kartę odłożoną przez pierwszego gracza. Wybiera jedną z tych dwóch kart i pozostałą odkłada na środek stołu, zakrytą.

## Dodatkowy wariant: krótsza gra (Variant: Shorter Game)

Gra kończy się, gdy jeden z graczy zbuduje 7 dzielnic, a nie 8.

## Rozszerzenie gry (Expansion Game)

Gra zawiera dodatkowych 10 postaci (każda oznaczona jest gwiazdką), które możesz dodać do Talii Postaci dla większej zabawy i zróżnicowania. Możesz dołączyć te postacie na 2 różne sposoby:

1. Przed grą gracze decydują się usunąć 1 lub 2 podstawowe postacie i zastąpić je postaciami z rozszerzenia o tych samych numerach. Przykładowo możesz usunąć Kupca #6 i zastąpić go Alchemikiem #6.
2. Jeśli używasz jednej postaci o numerze 9, możecie zagrać w 8 osób. Grając w 8 osób nie kładzie się na stole odkrytych kart postaci i należy zastosować zasady wypisane poniżej. Jeśli zdecydujesz się dodać postać z numerem 9 do gry w grze dla 4-7 graczy, musisz odłożyć na

stół pewną liczbę okrytych kart na początku gry:

Liczba graczy	Liczba odkrytych kart postaci
4	3
5	2
6	1
7	0

### Żetony postaci

Jeśli grasz na rozszerzonych zasadach, możesz zechcieć użyć żetonów postaci aby zapamiętać które postacie są w grze. Zanim rozpocznie się gra, po wybraniu postaci, które będą w grze, połóż na stole żetony reprezentujące wybrane postacie.

### Zdolności postaci (Character Powers)

Każda z postaci ma dodatkowe zdolności. Możesz użyć ich raz na turę. Każda ze zdolności jest również streszczona na karcie.

Ważne: Zarządcy, którzy otrzymują złoto z posiadania konkretnych dzielnic w swoim mieście (Król, Imperator, Biskup, Opat, Kupiec, Dyplomata, Generał) mogą otrzymać to dodatkowe złoto w dowolnej chwili. Możesz je wziąć przed zbudowaniem budynku (jeśli np. potrzebujesz złota do zbudowania go) lub po zbudowaniu (jeśli przykładowo wybudowana dzielnica dostarczy Ci właśnie złota). Ten dodatkowy przychód musi być wzięty jednokrotnie. Nie możesz części wziąć przed wybudowaniem dzielnicy, a części po.

### Postacie podstawowe (Basic Characters)

#### #1 Zabójca (Assasin)

Ogłoś którą z **postaci** (nie graczy) zabijasz. Gracz, którego zarządca został zabity nie odzywa się i nie odzywa się, gdy jego postać zostaje później wywołana. Zamordowana postać nie rozgrywa swojej tury.

#### #2 Złodziej (Thief)

Ogłoś, którą z **postaci** (nie graczy) okradasz. Gdy nadejdzie tura tej postaci, gracz mający tego zarządcę i oddaje Ci całe swoje złoto, które miał przed wykonaniem akcji. Nie możesz okraść Zabójcy ani postaci, która została zamordowana.

#### #3 Magik (Magician)

W dowolnym momencie swojej tury możesz wykonać jedną z dwóch poniższych rzeczy:

- Wymienić wszystkie trzymane w ręku dzielnice (ale nie te wybudowane) z kartami dzielnic, które trzyma inny gracz. Tyczy się to również sytuacji gdy nie masz żadnych kart na ręku, co oznacza że po prostu zabierasz czyjeś karty.
- Odrzuć dowolną liczbę kart z ręki na sam dół Talii Dzielnic i wyciągnij taką samą liczbę kart dla siebie ze szczytu talii.

#### #4 Król (King)

Otrzymujesz jedno złoto za każdą szlachecką (żółtą) dzielnicę znajdującą się w Twoim mieście. Gdy Król jest wywołany, natychmiast otrzymuje koronę. Teraz Ty będziesz pierwszym graczem, będziesz wywoływał postacie i jako pierwszy będziesz wybierał zarządcę. Jeśli nikt nie wybrał Króla, dotychczasowy gracz pierwszy zatrzymuje koronę. Jeśli Król został zamordowany, gracz, który go wybrał, nie odzywa się, pomija swoją kolejkę, ale gdy wszyscy gracze zakończyli swoją turę, pokazujesz jaką miałeś kartę i zabierasz koronę. Teraz Ty wybierasz postać jako pierwszy.

#### #5 Biskup (Bishop)

Otrzymujesz jedno złoto za każdą wyznaniową (niebieską) dzielnicę znajdującą się w Twoim mieście. Twoje dzielnice nie mogą zostać zniszczone przez Generała (Warlord)

#### #6 Kupiec (Merchant)

Otrzymujesz jedno złoto za każdą handlową (zieloną) dzielnicę znajdującą się w Twoim mieście. Po tym, jak przeprowadzisz akcję, otrzymujesz jeszcze 1 dodatkowe złoto. Ostatecznie możesz otrzymać 3 sztuki złota lub wyciągnąć 2 karty i otrzymać 1 złoto.

#### #7 Architekt (Architect)

Po tym, jak przeprowadziłeś akcję, wyciągasz 2 dodatkowe karty dzielnic i obie zatrzymujesz w ręce. Możesz wybudować do 3 dzielnic w swojej turze.

#### #8 Genral (Warlord)

Otrzymujesz jedno złoto za każdą militarną (czerwoną) dzielnicę znajdującą się w Twoim mieście. Na koniec swojej tury możesz zniszczyć jedną dzielnicę w dowolnym mieście, płacąc cenę o 1 niższą od jej ceny. W efekcie możesz zniszczyć dzielnicę z kosztem 1 za darmo, a z kosztem 2 za 1 złoto lub dzielnicę kosztującą 5 za 4 itp. Nie możesz zniszczyć żadnej dzielnicy w mieście, w którym już znajduje się 8 dzielnic. Możesz zniszczyć także jedną ze swoich dzielnic.

**Ważne:** Nie możesz zniszczyć budynków Biskupa, chyba, że Biskup został zabity przez Zabójcę. Jest to jedyny wyjątek.

### Postacie rozszerzone

#### #1 Wiedźma (Witch)

Po tym, jak wykonasz akcję, ogłaszasz którą postać decydujesz się oczarować i *natychmiast kończysz swoją turę*. Gdy gracz, który posiada oczarowaną postać, jest wezwany do przeprowadzenia swojej tury, pokazuje swoją kartę postaci, przeprowadza akcję, po czym *natychmiast kończy turę*. Teraz Ty przeprowadzasz resztę tury gracza jakbyś sam miał tę postać, używając wszelkich dodatkowych zdolności w *swoim mieście* (w tym otrzymanie dodatkowego złota jako Kupiec, wyciągnięcia 2 dodatkowych kart jako Architekt itp.). Jeśli Król jest oczarowany, gracz posiadający tę postać nadal otrzymuje koronę. Jeśli nikt nie ma postaci, którą oczarowałeś, nie odzyskujesz utraconej części swojej tury. Złodziej nie może okraść Wiedźmy lub postaci, którą ona oczarowała.

#### #2 Poborca Podatkowy (Tax Collector)

Jeśli jakiś gracz zbuduje jedną lub więcej dzielnic w swoim mieście, musi, na koniec swojej tury, dać Ci jedną sztukę złota (o ile jakieś złoto mu zostało). Jeśli Zabójca lub Wiedźma już zbudowali swoje dzielnice i zostało im jakieś złoto, również muszą oddać Tobie po 1 sztuce złota, gdy tylko odkryjesz swoją kartę postaci.

#### #3 Czarodziej (Wizard)

Możesz spojrzeć w karty dzielnic innego gracza trzymane na ręku, wybrać jedną z nich i albo ją zbudować za wskazaną na karcie cenę, albo po prostu wziąć ją do ręki. Jeśli zbudujesz ją, nie liczy się ona jako jedna karta, którą możesz zbudować. Oznacza to, że możesz jeszcze zbudować drugą dzielnicę. Budując „magicznie” dzielnicę, możesz zbudować identyczną do tej, która jest już w Twoim mieście.

#### #4 Imperator (Emperor)

Otrzymujesz jedno złoto za każdą szlachecką (żółtą) dzielnicę znajdującą się w Twoim mieście. Gdy tylko Imperator zostaje wezwany, od razu zabierasz koronę graczowi, który w tej chwili go posiada, i dajesz innemu graczowi (ale nie sobie samemu). Gracz, który otrzymał koronę musi dać Tobie jedno złoto lub jedną dzielnicę trzymaną na ręku. Jeśli gracz nie ma ani złota ani dzielnic na ręku, niczego nie otrzymujesz. Imperator, podobnie jak Król, nie może być jedną z kart, które leżą na stole odkryte.

### #5 Opat (Abbot)

Otrzymujesz jedno złoto za każdą wyznaniową (niebieską) dzielnicę znajdującą się w Twoim mieście. Gracz który ma najwięcej złota, musi zapłacić Tobie 1 sztukę złota. Jeśli 2 graczy ma tę samą, największą ilość złota, lub Ty masz go najwięcej, nic nie dostajesz.

### #6 Alchemik (Alchemist)

Otrzymujesz z powrotem całe złoto, które wydałeś na postawienie dzielnicy. Nie otrzymujesz z powrotem złota, które straciłeś z innego powodu (na rzecz Złodzieja na przykład). Nie możesz wydać więcej złota niż miałeś w czasie swojej tury.

### #7 Nawigator (Navigator)

Po przeprowadzeniu akcji, otrzymujesz 4 sztuki złota lub ciągniesz 4 karty dzielnic. Nie możesz budować dzielnic w swojej turze.

### #8 Dyplomata (Diplomat)

Otrzymujesz jedno złoto za każdą militarną (czerwoną) dzielnicę znajdującą się w Twoim mieście. Na koniec swojej tury możesz wziąć jedną wybudowaną dzielnicę z miasta innego gracza w zamian za dowolną dzielnicę z Twojego miasta. Jeśli dzielnica, którą wzięłeś, jest droższa od tej, którą dałeś, musisz zapłacić różnicę w złocie graczowi, któremu dzielnicę zabrałeś. Nie możesz zabrać dzielnicy „Keep” ani jakiegokolwiek dzielnicy z miasta Biskupa.

**Ważne:** jeśli w grze jest Dyplomata, należy z Talii Dzielnic usunąć Cmentarz „Cemetery”, ponieważ nie będzie on używany.

### #9 Artysta (Artist)

Możesz „upiększyć” jedną lub dwie dzielnice w swoim mieście, kładąc na każdej z nich po jednej sztuce złota. Koszt upiękzonej dzielnicy rośnie o 1 (tak więc koszt zniszczenia jej lub wymiany również). Upiękzona dzielnica jest również warta więcej przy ostatecznym liczeniu punktów. Na każdej dzielnicy może być tylko jedno złoto.

### #9 Królowa (Queen)

Otrzymujesz 3 złota, jeśli siedzisz obok Króla. Jeśli Król został zamordowany, ale siedział obok Ciebie, otrzymujesz 3 złota zaraz po tym jak kończy się Twoja tura i zamordowany Król pokazuje swoją kartę.

**Ważne:** nie możesz używać Królowej jeśli gracie w mniej niż 5 osób.

## Karty specjalne

Niektóre karty budynków (oznaczone kolorem fioletowym) mają szczególne zdolności, oto ich spis alfabetyczny:

### Dragon Gate

Zbudowanie tej dzielnicy kosztuje 6 złota, ale na koniec gry jest ona warta 8 punktów.

### Graveyard

Gdy Generał niszczy jakąś dzielnicę, możesz zapłacić 1 złota by wziąć zniszczoną dzielnicę do ręki. Nie możesz zrobić tego, jeśli to Ty jesteś Generałem

### Great Wall

Koszt dla Generała zniszczenia dowolnej Twojej dzielnicy wzrasta o 1 złota.

### Haunted City

W chwili podliczania punktów zwycięstwa dzielnica ta traktowana jest tak jakby była w kolorze wybranym przez jej właściciela. Nie możesz używać tej zdolności, jeśli wybudowałeś tę dzielnicę w ostatniej rundzie gry.

### Keep

Dzielnica ta nie może być zniszczona przez Generała.

**Laboratory**

Raz w czasie swojej tury możesz odrzucić jedną kartę dzielnicę z ręki i otrzymać 1 złoto z banku.

**Library**

Jeśli w czasie swojej akcji decydujesz się ciągnąć karty zamiast złota, zatrzymujesz obie.

**Observatory**

Jeśli w czasie swojej akcji decydujesz się ciągnąć karty zamiast złota, ciągniesz 3 karty, zatrzymujesz jedną wg własnego wyboru, a pozostałe dwie odkładasz na dół stosu nieużywanych jeszcze kart dzielnic.

**School of Magic**

W celu uzyskania większego przychodu, dzielnica ta uważana za będącą w kolorze wybranym przez właściciela. Np. Jeśli jesteś Królem w tej rundzie, dzielnica ta uważana jest za żółtą.

**Smithy**

Raz w czasie swojej tury możesz zapłacić 2 złota i wyciągnąć 3 karty dzielnic.

**University**

Zbudowanie tej dzielnicę kosztuje 6 złota, ale na koniec gry jest ona warta 8 punktów.

Życzymy miłego grania!  
Ekipa REBEL.pl

P.S. Jeśli masz jakieś uwagi odnośnie tej instrukcji lub znalazłeś w niej jakieś błędy, napisz do nas na adres: [magdalena@rebel.pl](mailto:magdalena@rebel.pl).