

BRUNO FAIDUTTI

CYTADELATM POJEDYNEK



Instrukcja

rebel

Z-MAN[®]
games

Guillaume Montiage
i Manuel Rozoy

asmodee[®]

Wprowadzenie

Witajcie w grze *Cytadela™: Pojedynek!* Czeką Was zacięta potyczka, która wystawi na próbę Wasz spryt i ambicję. Jako dwoje miejskich planistów staniecie do pojedynku, w którym stawką jest przyszłość Cytadeli. Waszym celem będzie przygotowanie planu rozbudowy, która przyniesie Wam największe bogactwo – a zwycięzcy zagwarantuje wieczną sławę.

Wznosić imponujące budowle w zróżnicowanych dzielnicach – od gwarnych ośrodków handlowych po budzące trwogę wojskowe twierdze. Korzystajcie przy tym ze wsparcia wpływowych postaci, takich jak przebiegła Królowa, złowieszcza Zabójczyni czy bezwzględna Przywódczyni. Każdy potencjalny sojusznik zapewnia przewagę, którą wykorzystać może też rywal. Aby wygrać, przewidujcie ruchy przeciwnika i działajcie bez zawahania.

Gdy wzniesiony zostanie ostatni budynek, zwycięży planista, który zdobył najwięcej punktów.



Zeskanujcie kod,
aby obejrzeć filmik
z zasadami gry!



Zawartość



16 kafelków podstawowych dzielnic:
4 wojskowe, 4 religijne,
4 handlowe, 4 szlacheckie



10 kafelków unikatowych
dzielnic z symbolem ✖



4 kafelki startowych dzielnic ↗ :
1 wojskowa, 1 religijna,
1 handlowa, 1 szlachecka



koperta
na startowe
dzielnie



plansza rady



25 złotych monet



9 żetonów miejsc w radzie



2 stojaki na unikatowe
dzielnie



woreczek
na przecho-
wywanie
kafelków
podstawowych
dzielnic



woreczek
na kafelki
unikatowych
dzielnic



9 kart postaci



2 karty
pomocy gracza



figurka
królewskiej
straży

Przygotowanie rozgrywki

1 Wybierzcie kolory graczy. Każde z Was bierze kartę pomocy gracza i stojak na unikatowe dzielnice. Ich kolor (czarny albo biały) wskazuje kolor gracza. Swoje stojaki na unikatowe dzielnice połóżcie przed sobą.

UWAGA! Jeśli to Wasza pierwsza rozgrywka, złożcie stojaki na unikatowe dzielnice: odegnijcie boki do tyłu i zablokujcie je poprzeczką. Następnie wsuńcie półkę tak, aby utworzyła platformę pod kafelki.

2 Przygotujcie startowe dzielnice. Włóżcie do czarnego woreczka 4 kafelki startowych dzielnic (↗), a następnie nim potrząśnijcie, żeby je wymieszać. Losowo dobierzcie 2 z nich i ułóżcie je obok siebie na środku stołu. Odłóżcie 2 pozostałe kafelki do pudełka. Startowa dzielnica leżąca bliżej białego gracza zaczyna pod jego kontrolą. Odwróćcie ją na białą stronę, aby to oznaczyć. Startową dzielnicę leżącą bliżej czarnego gracza odwróćcie na czarną stronę, aby oznaczyć, że ją kontroluje.

3 Dobierzcie kafelki unikatowych dzielnic (zob. str. 14–15).

Umieście wszystkie kafelki unikatowych dzielnic w przeznaczonym na nie woreczku. Każde z Was dobiera po 3 losowe kafelki unikatowych dzielnic z woreczka. W tajemnicy wybierzcie po 2 spośród dobranych kafeleków i umieście je na swoich stojakach. Pozostałe kafelki zwróćcie do woreczka. Jeśli to Wasza pierwsza rozgrywka, możecie zamiast tego po prostu dobrać po 2 kafelki unikatowych dzielnic.

4 Utwórzcie rząd podstawowych dzielnic. Potasujcie wszystkie kafelki podstawowych dzielnic. Podzielcie je na 4 stosy, po 4 kafelki w każdym. Ułóżcie je w rzędzie z boku obszaru gry.

5 Przygotujcie planszę rady. Umieście planszę rady po przeciwnej stronie obszaru gry względem rzędu dzielnic. Umieście figurkę królewskiej straży w jej centrum. Ułóżcie 8 z 9 żetonów miejsc w radzie wokół figurki królewskiej straży – 4 obrócone na czarną stronę, 4 na białą. Rzućcie pozostałym żetonem miejsca w radzie jak monetą, aby losowo wybrać jego kolor, a następnie połóżcie go na ostatnim wolnym miejscu.



6 Przygotujcie zasoby ogólne. Umieście wszystkie złote monety w stosie obok planszy rady.

7 Przydzielcie startowe złoto. Gracz, który ma 5 miejsc w swoim kolorze na planszy rady, bierze 2 złote monety, tworząc w ten sposób swoje zasoby. Gracz z 4 miejscami w radzie bierze 4 złote monety do swoich zasobów.

8 Przygotujcie karty postaci. Umieście talię złożoną z 9 kart postaci obok planszy, zakrytą.

Główne zasady

Zdolności postaci

Postacie mają zdolności aktywowane po ich zagranie. Pozwalają one graczom zyskiwać złoto, budować dzielnice albo przejmować nad nimi kontrolę, a także zdobywać miejsca w radzie. Niektóre zdolności stają się tym potężniejsze, im więcej kontrolujesz dzielnic określonego koloru: szlacheckich 🏰, religijnych 🏰, handlowych 🏰, wojskowych 🏰, i unikatowych 🏰.

Niektóre zdolności postaci rozdzielone są słowem *albo*, a niektóre słowem *oraz*. Jeśli zdolności rozdziela słowo *albo*, gracz może wybrać tylko 1 z nich po zagranie karty. Jeśli rozdziela je słowo *oraz*, zdolności rozpatruje się od góry do dołu. Użycie każdej zdolności jest dobrowolne. Możesz pominąć 1 albo obie zdolności postaci.

numer postaci nazwa postaci



zdolności postaci

Niektóre zdolności postaci, na przykład **Opat**, **Architekta** czy **Dowódczyni**, pozwalają obniżyć koszt budowy dzielnic.

Można w ten sposób obniżyć ich koszt do 0.

Otrzymywanie złotych monet

Jeśli zdolność pozwala otrzymać albo wydać złote monety, weź je z zasobów ogólnych albo zwróć do nich. W rzadkich przypadkach, jeśli w zasobach ogólnych nie ma żadnych monet, nie można ich otrzymać.

Budowanie dzielnic w mieście

Na początku rozgrywki każdy gracz kontroluje 1 dzielnicę w mieście, oznaczoną ramką w jego kolorze. Gdy budujesz dzielnicę, wybierz kafelek z rzędu dzielnic albo ze swojego stojaka na unikatowe dzielnice i opłać jego koszt złotymi monetami.

Następnie obróć go na stronę ze swoim kolorem i połóż tak, by stykał się z przynajmniej 1 innym kafelkiem dzielnicy w mieście (nawet kontrolowanym przez przeciwnika). Kafelki nie stykają się po skosie.



Premia budowlana. Gdy budujesz dzielnicę, umieść na jej kafelku 1 złotą monetę z zasobów ogólnych za każdy kafelek o tym samym kolorze dzielnicy, z którym się styka (w tym również za dzielnice kontrolowane przez przeciwnika).

Siatka miasta. Gdy budujesz dzielnicę, musi się ona mieścić w siatce miasta 4x4. Możesz dokładać nowe kafelki dzielnic w dowolnym kierunku od startowych kafelków.

Unikatowe dzielnice. Zawsze gdy budujesz dzielnicę, możesz zbudować 1 ze swoich 2 unikatowych dzielnic zamiast kafelka z rzędu dzielnic. Każda unikatowa dzielnica ma specjalną zdolność. Niektóre z nich aktywują się w momencie zbudowania, a inne mają efekty, które działają podczas całej rozgrywki od momentu zbudowania.



Królewska straż

Figurkę królewskiej straży można przesunąć do dowolnej dzielnicy w mieście, używając zdolności Króla albo Dowódczyni. **Ochronia** ona tę dzielnicę i każdą dzielnicę, z którą się styka, niezależnie od tego, kto ją kontroluje. Chroniona dzielnica nie może być celem Złodzieja, Dyplomatki ani Dowódczyni.



Niechroniona dzielnica

Każda dzielnica, na której **nie** ma figurki królewskiej straży ani która **nie** styka się z dzielnicą z figurką królewskiej straży, jest niechroniona.

Zdobywanie miejsc w radzie

Niektóre zdolności postaci pozwalają zdobywać miejsca w radzie. Aby je rozpatrzeć, odwróć żeton miejsca w radzie swoim kolorem do góry. Miejsca w radzie zapewniają premie na końcu rundy, a także dodatkowe punkty na koniec gry.

Miejsca w radzie

Czarno-biała róża na kartach postaci oznacza odwrócenie żetonu miejsca w radzie na kolor aktywnego gracza.



Przebieg rundy

Rozgrywka składa się z serii rund. Każda runda podzielona jest na 3 fazy:

1. Faza doboru.
2. Faza rozpatrywania.
3. Faza rozwoju.

1. Faza doboru

- a. Potasujcie wszystkie 9 kart postaci i rozdajcie każdemu z Was po 4. Ostatnią kartę postaci odłóżcie zakrytą obok planszy rady, tworząc w ten sposób stos kart odrzuconych.
- b. Każde z Was wybiera 2 karty postaci, które zachowuje, a pozostałe 2 przekazuje przeciwnikowi.
- c. Każde z Was odrzuca, nie ujawniając jej, 1 wybraną kartę spośród 4 kart postaci na swojej ręce.

2. Faza rozpatrywania

Wywołujcie numery w lewym górnym rogu każdej postaci w kolejności rosnącej, zaczynając od 1 (Zabójczyni), następnie 2 (Złodziej) i tak dalej, aż dotrzecie do 9 (Królowej). Gdy numer postaci zostanie wywołany, gracz, który ma ją na ręce, zagrywa tę kartę przed sobą i aktywuje jej zdolności. Jeśli żaden gracz nie ma na ręce tej karty postaci, należy ją pominąć.

Kontynuujcie wywoływanie postaci i zagrywanie ich (albo pomijanie), aż wywołany zostanie ostatni numer (9, Królowa).

3. Faza rozwoju

W fazie rozwoju gracz, który ma więcej miejsc w radzie, otrzymuje 3 złote monety i buduje dzielnicę. Następnie drugi gracz może otrzymać 2 złote monety **albo** zbudować dzielnicę. Gracze mogą budować dzielnice tylko wtedy, gdy ich na nie stać (w tej fazie nie można korzystać ze zdolności postaci). Następnie, jeśli w siatce miasta 4x4 zostały wolne miejsca, rozpocznijcie kolejną rundę.

Koniec gry

Gdy siatka miasta 4x4 zostanie w pełni zabudowana, gra natychmiast się kończy. Należy rozpatrzyć premie budowlane i zdolności dzielnic, które jeszcze nie zostały rozpatrzone.

Każde z Was sumuje zdobyte punkty:

- Punkty równe łącznemu kosztowi wszystkich kontrolowanych przez siebie dzielnic,
- 1 punkt za każdą złotą monetę leżącą na kontrolowanych przez siebie dzielnicach,
- 1 punkt za każde 2 miejsca w radzie w swoim kolorze gracza.

Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów.

W przypadku remisu wygrywa gracz, który ma więcej złotych monet. Jeśli remis się utrzymuje, wygrywa gracz, który ma więcej miejsc w radzie.



Zdolności postaci



Zabójczyni (1)

Gdy zagrywasz Zabójczynię, wybierz dowolną postać. Jeśli przeciwnik ma kartę tej postaci na ręce, kładzie ją na stole. Nie rozpatruje w tej rundzie jej zdolności.



Złodziej (2)

Gdy zagrywasz Złodzieja, wybierz dowolną postać. Jeśli przeciwnik ma kartę tej postaci na ręce, możesz mu ukraść łącznie 3 złote monety. Mogą one pochodzić z jego zasobów, jego niechronionych dzielnic, albo obu tych źródeł.



Król (3)

Gdy zagrywasz Króla, możesz rozpatrzyć obie zdolności:

1. Zdobądź 1 miejsce w radzie, a następnie 1 dodatkowe miejsce w radzie za każdą dzielnicę szlachecką 🏰, którą kontrolujesz.
2. Przesuń figurkę królewskiej straży do dowolnej dzielnicy. Możesz na tej dzielnicy umieścić 1 złotą monetę. Nie możesz umieścić monety, jeśli nie przesuniesz figurki królewskiej straży.



Opat (4)

Gdy zagrywasz Opatą, możesz rozpatrzyć obie zdolności:

1. Jeśli masz mniej złotych monet od przeciwnika, przeciwnik musi Ci oddać 1 złotą monetę.
2. Zbuduj 1 dzielnicę. Za każdą dzielnicę religijną , którą kontrolujesz, obniż koszt tej dzielnicy o 1 złotą monetę. **Można w ten sposób obniżyć koszt dzielnicy do 0.**



Kupiec (5)

Gdy zagrywasz Kupca, otrzymujesz 3 złote monety, a następnie możesz umieścić 1 złotą monetę z zasobów ogólnych na maksymalnie 2 dzielnicach handlowych , które kontrolujesz.



Architekt (6)

Gdy zagrywasz Architekta, zbuduj maksymalnie 2 dzielnice. Koszt 1 z nich obniż o 1 złotą monetę. **Można w ten sposób obniżyć koszt dzielnicy do 0.**



Dyplomata (7)

Gdy zagrywasz Dyplomatę, możesz rozpatrzyć 1 z 2 zdolności:

- Strać miejsca w radzie w liczbie równej wartości dzielnicy, by przejąć nad nią kontrolę. Odwróć ten kafelek dzielnicy na stronę ze swoim kolorem. **Uwaga!** Wartość dzielnicy to suma jej kosztu przedstawionego po lewej stronie kafelka i wszystkich złotych monet leżących na tej dzielnicy. Monety leżące na kafelku dzielnicy pozostają na nim po odwróceniu.
- Zdobać 2 miejsca w radzie.



Dowódczyni (8)

Gdy zagrywasz Dowódczynię, możesz rozpatrzyć 1 z 2 zdolności:

- Zapłacić wartość dzielnicy obniżoną o liczbę dzielnic wojskowych , które kontrolujesz, by przejąć nad nią kontrolę. Odwróć kafelek tej dzielnicy na stronę ze swoim kolorem. **Można w ten sposób obniżyć koszt przejęcia dzielnicy do 0.** **Uwaga!** Wartość dzielnicy to suma jej kosztu przedstawionego po lewej stronie kafelka i wszystkich złotych monet leżących na tym kafelku. Monety leżące na kafelku dzielnicy pozostają na nim po odwróceniu.
- Przesuń figurkę królewskiej straży do dowolnej dzielnicy.



Królowa (9)

Gdy zagrywasz Królową, zdobądź po 1 miejscu w radzie za każdy różny kolor wśród dzielnic, które kontrolujesz (szlacheckie , religijne , handlowe , wojskowe  i unikatowe .

Unikatowe dzielnice



Biblioteka. Po zbudowaniu Biblioteki za każdym razem, gdy budujesz dzielnicę i rozpatrujesz premię budowlaną, umieść na kafelku budowanej dzielnicy po 2 złote monety zamiast po 1.



Cesarski skarbiec. Po zbudowaniu Cesarskiego skarbcza umieść na jego kafelku 2 dodatkowe złote monety z zasobów ogólnych.



Gospoda. Po zbudowaniu Gospody gracze, którzy mają mniej niż 3 złote monety, otrzymują po 2 złote monety z zasobów ogólnych.



Kapitol. Po zbudowaniu Kapitolu zdobądź 2 miejsca w radzie.



Kryjówka złodziei. Po zbudowaniu Kryjówki złodziei weź wszystkie złote monety z 1 niechronionej dzielnicy i umieść je w swoich zasobach.



Pomnik. Koszt budowy Pomnika wynosi 0, jeśli sąsiaduje z dzielnicą o koszcie 4, którą kontrolujesz.



Samotna wieża. Ta dzielnica nie może być celem kart postaci 2 (Złodzieja), 7 (Dyplomatkę) i 8 (Dowódczyni).



Studnia życzeń. Po zbudowaniu Studni życzeń zwróć 1 złotą monetę ze swoich zasobów do zasobów ogólnych. Jeśli to zrobisz, możesz zbudować kolejną dzielnicę.



Szkoła magii. Gdy rozpatrujesz zdolności postaci, możesz traktować Szkołę magii jako dzielnicę dowolnego koloru.



Zbrojownia. Po zbudowaniu Zbrojowni możesz przesunąć na jej kafelek figurkę królewskiej straży.

Twórcy

Autor oryginalnej Cytadeli:

Bruno Faidutti

Projekt gry: Guillaume Montiage
i Manuel Rozoy

Dodatkowe projektowanie gry:

Waleed Ma'arouf

Rozwój gry: Waleed Ma'arouf
i Benjamin Cichoski, Kevin Ellenburg,
Brooks Flugaur-Leavitt, Daniel Mandel,
Peyton Schwiebert, Jorge Zhang

Ilustracje: Damien Mammoliti, Graey
Erb, Aldrey de Godoy

Projekt okładki: Aldrey de Godoy

Opracowanie graficzne: Randy Delven,
Zack Marsh, Tony Mastrangeli

Dyrektorka kreatywna:

Bree Woodward

Dyrektor artystyczny:

Tony Mastrangeli

Figurki: Luigi Terzi

Produkcja: Guadalupe Gonzalez,
Ellie Gentry

Redakcja: Dan Varrette

Organizacja testów: Drew Tschetter,
Emile de Maat, Sloth O'Wheeler

Marketing: Britta Fisher, Krystal Rose,
Preston Wing

Kierownik studia: Mike Hummel

Zespół Z-Man: Randy Delven, Kevin
Ellenburg, Britta Fisher, Ellie Gentry,
Guadalupe Gonzalez, Mike Hummel,
Waleed Ma'arouf, Zack Marsh, Tony
Mastrangeli, Charlie McCarron, Krystal
Rose, Preston Wing, Bree Woodward

Podziękowania: Justin Anger, Michael
Blomberg, Bryan Bornmueller, Teresa
Dery, Halley Feil, Eric Gajdostik, Thomas
Gallecier, Laura Huls, Paul Klecker,
Ellen Pahr, Luke Peterschmidt, Alex
Schlee, Jacinda Wilson, Madeleine Wright

Podziękowania od projektantów:

Jesteśmy niezmiernie wdzięczni
Brunonowi Faiduttiemu za jego
zaufanie i możliwość budowania na
ponadczasowym klasyku jego autorstwa.

Testerzy

Jacques Bariot, Josh Beppler, Erwan
Berthou, Mathieu Blayo, Arnaud
Brachetti, Seb i Isaac Braun, Baptiste
Cazes, Charles Chevalier, Ian Clevy,
Fallon Crouse, Natacha Deshayes, Toma
Duboc, Johannes Duckeck, Brooks
Flugaur-Leavitt, Pierre Frey, David Ha,
Brianna Harstad, Julian Horn, Francois
Jourdain, Paul Klecker, Lorne Knutson,
Patch i Zack Lochon, Seb Makhlof,
Chris Mercado, Cam Miller, Elisa
Minch, Josh Moline, Antonin Merie-ux,
Sebastien Duverger Nedellec, Cristoph
Noetzli, Andre Nordstrand, Joachim
von Oetinger, Alexandar Ortloff-Tang,
Patrice Pain, Lea Roulee, Gaby Rozoy,
Etienne Schaeffer, Liv Sheppard, Kaden
Sitrin, Kevin Van Sloun, Val Solor,
Isaac Sorensen, Aaron Strunk, Split
Perspective Studios, Marcus Toepper,
Tai Tran, Sophie Viger, Steinar Watne,
Alex Werner, Clarence Wethern oraz
gracze z Ludopathiques

Tłumaczenie: Łukasz Walczak

Redakcja: zespół Rebel



**Witaj w niezwykłym
świecie graczy!**

Zarejestruj się i zdobądź
ekskluzywne nagrody.

My
asmodee
players only