CITADELS
REGOLAMENTO BREVE

Scopo del gioco

I giocatori competono per diventare il **Mastro Costruttore** del regno erigendo la città medievale più imponente. A tale scopo i giocatori dovranno accumulare monete d'oro per costruire una propria città composta da **7 quartieri** (8 per partite a 2 o 3 giocatori).

Setup

Partite a 2 giocatori ogni giocatore parte con:

- 2 personaggi (dall'1 all'8);
- 1 moneta d'oro;
- 1 carta quartiere;

Non è possibile utilizzare il ruolo Imperatore con nelle partite a 2 giocatori.

Il giocatore incoronato scarta **una carta a caso a faccia in giù** al centro del tavolo e prende le sette carte rimanenti, ne sceglie una in segreto per sé stesso e passa le sei carte rimanenti al suo avversario.
Per le selezioni rimanenti di questo round, ogni giocatore sceglie due carte personaggio: ne tiene una e ne scarta un'altra a faccia in giù, accanto alle altre carte scartate, poi passa le carte rimanenti al suo avversario.

Partite a 3 giocatori ogni giocatore parte con:

- 2 personaggi (dall'1 all'9);
- 1 moneta d'oro;
- 1 carta quartiere;

La Regina non può essere usata nelle partite con meno di 5 giocatori.

Il giocatore incoronato scarta **una carta a caso a faccia in giù** al centro del tavolo. Poi prende le otto carte rimanenti, ne sceglie una in segreto per sé stesso e passa le sette carte restanti al giocatore alla sua sinistra e così via.

Ora, dopo che ogni giocatore ha scelto una carta, il terzo giocatore scarta una carta a caso tra le cinque carte rimanenti e la mette a faccia in giù accanto all'altra carta scartata.
Poi passa le quattro carte rimanenti al giocatore con la corona. Ogni giocatore a turno sceglie una seconda carta personaggio e l'ultima carta non scelta viene scartata a faccia in giù accanto alle altre carte scartate.

Partite da 4 a **8 giocatori** ogni giocatore parte con:

- 1 personaggio (dall'1 all'8);
- 2 monete d'oro;
- 4 carte quartiere.

Per la **preparazione classica** procedere come segue:

- procedere alla selezione personaggi e carte quartiere secondo lo schema base che segue:

Personaggi	Quartieri Unici	
1. Assassina	1. Porta dei Draghi	9. Cava
2. Ladro	2. Fabbrica	10. Scuola di Magia
3. Incantatrice	3. Quartiere Stregato	11. Fucina
4. Re	4. Tesoreria Imperiale	12. Statua
5. Vescovo	5. Rocca	13. Covo di Ladri
6. Mercante	6. Laboratorio	14. Pozzo dei Desideri
7. Architetto	7. Biblioteca	
8. Condottiero	8. Sala delle Mappe	

- mescolare le carte quartiere con le carte quartiere uniche;
- mescolare il mazzo personaggi e procedere alla **selezione** secondo il seguente schema scartando **prima quelle a faccia in su** e poi a faccia in giù:

Fase di Selezione con 8 Personaggi		
Giocatori	Carte a Faccia in Su	Carte a Faccia in Giù
4	2	1
5	1	1
6	0	1
7	0	1*

- il giocatore incoronato poi sceglie il proprio personaggio tra quelli rimanenti e passa le carte in senso orario agli altri giocatori che faranno lo stesso;
- il **personaggio di rango 4** non può essere incluso tra le carte scartate a faccia in su. Nel caso rimpiazzatela con un'altra carta e rimescolate il personaggio sostituito nel mazzo dei personaggi;
- dopo che l'ultimo giocatore ha scelto la sua carta, **scarta l'unica carta non scelta** a faccia in giù, accanto alle altre carte scartate;
- ** vedi regola per 7 giocatori p. 4 del manuale.*

Per le partite con **9 personaggi** vedere la tabella che segue.

Fase di Selezione con 9 Personaggi		
Giocatori	Carte a Faccia in Su	Carte a Faccia in Giù
4	3	1
5	2	1
6	1	1
7	0	1
8	0	1*

Svolgimento del gioco

I giocatori svolgono il proprio turno in base al rango del personaggio che hanno scelto. Il giocatore incoronato chiama i personaggi in ordine crescente e se un giocatore possiede la relativa carta la rileva e svolge il suo turno.

Durante un turno, il giocatore **deve** accumulare risorse ovvero:

- prendere **due monete** d'oro dalla banca oppure
- **pescare due carte** quartiere dal mazzo scegliendone una da tenere e **scartando** l'altra mettendola a faccia in giù in fondo al mazzo.

Dopo avere accumulato risorse, il giocatore **può**:

- **costruire un solo quartiere** nella sua città pagando alla banca un ammontare di monete d'oro pari al costo di costruzione del quartiere (no quartieri uguali);
- **usare la capacità del personaggio** (in qualsiasi momento del proprio turno).

Capacità dei personaggi

Le capacità dei personaggi sono facoltative (a meno di parole "deve" o "non può) e, se non specificato, possono essere usate in qualsiasi momento durante il proprio turno.

Quartieri

Esistono cinque tipi di quartieri, indicati da colori e simboli. Le capacità di alcuni personaggi interagiscono con il tipo di quartiere. Ogni **quartiere unico** possiede un effetto, descritto sulla sua carta.

Fine della partita

Non appena una città è composta da sette quartieri, è stata completata; la partita termina quando il round attuale finisce.

Opzioni Prestabilite

Esistono molti modi di personalizzare le vostre partite di ***Citadels***. Di seguito sono fornite alcune opzioni prestabilite, adatte ad alcuni particolari stili di gioco. Il personaggio di rango 9 è elencato tra parentesi come opzione (è richiesto solo nelle partite a 3 o a 8 giocatori).

Aristocratici Ambiziosi

Questa lista si concentra sulla costruzione (o l'acquisizione in altri modi) dei quartieri e offre molte opportunità di costruire più quartieri per turno.

Personaggi

1. Magistrato	●
2. Ladro	●
3. Mago	◆
4. Patrizio	●
5. Vescovo	●
6. Venditore	●
7. Architetto	●
8. Sceriffo	●
(9. Regina)†	◆

Quartieri Unici

1. Capitale	●
2. Fabbrica	◆
3. Impalcatura	●
4. Grande Muraglia	●
5. Quartiere Stregato	●
6. Rocca	●
7. Necropoli	●
8. Parco	◆
9. Ostello dei Poveri	◆
10. Cava	◆
11. Scuola di Magia	●
12. Stalle	●
13. Statua	●
14. Covo di Ladri	●

Agenti Astuti

Questa lista mantiene un forte elemento di scontro diretto e allo stesso tempo mette in evidenza alcuni dei più subdoli e ingegnosi aspetti del gioco.

Personaggi

1. Strega	◆
2. Ricattatrice	●
3. Incantatrice	●
4. Imperatore*	◆
5. Abate	◆
6. Alchimista	◆
7. Architetto	●
8. Condottiero	●
(9. Esattore)	●

Quartieri Unici

1. Armeria	◆
2. Basilica	●
3. Porta dei Draghi	●
4. Miniera d'Oro	●
5. Rocca	●
6. Monumento	●
7. Museo	◆
8. Necropoli	●
9. Parco	◆
10. Ostello dei Poveri	◆
11. Cava	◆
12. Cripta Segreta	●
13. Fucina	●
14. Teatro	●

Emissari Illustri

Questa lista è meno aggressiva, vi offre più modi di difendere le vostre proprietà e include vari modi alternativi di ottenere risorse.

Personaggi

1. Strega	◆
2. Spia	●
3. Veggente	●
4. Imperatore*	◆
5. Vescovo	●
6. Mercante	●
7. Studiosa	●
8. Diplomatica	◆
(9. Artista)	◆

Quartieri Unici

1. Fabbrica	●
2. Impalcatura	●
3. Grande Muraglia	●
4. Quartiere Stregato	●
5. Torre d'Avorio	●
6. Rocca	●
7. Biblioteca	●
8. Museo	◆
9. Osservatorio	●
10. Parco	◆
11. Ostello dei Poveri	◆
12. Cava	◆
13. Scuola di Magia	●
14. Fucina	●

Dignitari Subdoli

Questa lista prevede una buona dose di bluff e molti modi per anticipare o superare in astuzia le sinistre mosse dei vostri rivali.

Personaggi

1. Magistrato	●
2. Ricattatrice	●
3. Mago	◆
4. Re	●
5. Abate	◆
6. Alchimista	◆
7. Navigatrice	◆
8. Sceriffo	●
(9. Regina)†	◆

Quartieri Unici

1. Porta dei Draghi	●
2. Fabbrica	◆
3. Impalcatura	●
4. Quartiere Stregato	●
5. Laboratorio	●
6. Necropoli	●
7. Parco	◆
8. Ostello dei Poveri	◆
9. Cripta Segreta	●
10. Fucina	●
11. Stalle	●
12. Teatro	●
13. Covo di Ladri	●
14. Pozzo dei Desideri	◆

Delegati Tenaci

Questa lista offre ai giocatori molti modi diversi per massimizzare le combinazioni tra i personaggi e sfruttare al massimo le sinergie tra i vari quartieri.

Personaggi

1. Assassina	●
2. Spia	●
3. Veggente	●
4. Re	●
5. Cardinale	●
6. Venditore	●
7. Studiosa	●
8. Diplomatica	◆
(9. Artista)	◆

Quartieri Unici

1. Basilica	●
2. Capitale	●
3. Quartiere Stregato	●
4. Tesoreria Imperiale	◆
5. Laboratorio	●
6. Biblioteca	●
7. Sala delle Mappe	◆
8. Osservatorio	●
9. Scuola di Magia	●
10. Cripta Segreta	●
11. Fucina	●
12. Stalle	●
13. Statua	●
14. Pozzo dei Desideri	◆

Nobili Corrotti

Questa lista genera scontri senza quartiere, intrighi spietati e aggressioni brutali. Sconsigliata ai deboli di cuore...

Personaggi

1. Assassina	●
2. Ladro	●
3. Incantatrice	●
4. Patrizio	●
5. Cardinale	●
6. Mercante	●
7. Navigatrice	◆
8. Condottiero	●
(9. Esattore)	●

Quartieri Unici

1. Armeria	◆
2. Basilica	●
3. Porta dei Draghi	●
4. Miniera d'Oro	●
5. Tesoreria Imperiale	◆
6. Torre d'Avorio	●
7. Laboratorio	●
8. Sala delle Mappe	◆
9. Monumento	●
10. Museo	◆
11. Scuola di Magia	●
12. Statua	●
13. Covo di Ladri	●
14. Pozzo dei Desideri	◆

* L'Imperatore non può essere usato nelle partite a 2 giocatori; se usate una lista che include l'Imperatore in una partita a 2 giocatori, sostituitelo con il Re o con il Patrizio.

† La Regina non può essere usata nelle partite a 3-4 giocatori; se usate una lista che include la Regina in una partita a 3-4 giocatori, sostituitela con l'Artista o con l'Esattore.