

BRUNO FAIDUTTI'S

CITADELSTM DUEL



Pravila

Guillaume Montiage &
Manuel Rozoy

Z-MAN
games

asmodee

Uvod

Dobrodošli u *Citadels™ Duel*, napetu igru jedan na jedan u kojoj se sukobljavaju lukavost i ambicija. Dva suprostavljena graditelja natječu se u oblikovanju budućnosti Citadele, i teže stvaranju plana četvrti koji će im donijeti najveće bogatstvo i trajnu slavu.

Gradite moćne građevine u raznolikim četvrtima - od živahnih Trgovačkih središta do neoborivnih Vojnih utvrda - dok pridobivate utjecajne likove poput lukave Kraljice, smrtonosnog Ubojice i nemilosrdnog Vojskovođe. Svaki saveznik kojeg regrutirate prednost je koju može iskoristiti i vaš protivnik, stoga predviđajte njegove poteze i djelujte odlučno.

Kad posljednja građevina bude podignuta, pobjeđuje graditelj koji je osvojio najviše zlata.



Skenirajte ovaj kod i naučite igrati uz video upute!



Dijelovi igre



16 pločica osnovnih četvrti
4 vojne, 4 religijske,
4 trgovačke, 4 plemićke



10 pločica jedinstvenih četvrti
Sve Jedinstvene



4 pločice početnih četvrti
1 vojna, 1 religijska,
1 trgovačka, 1 plemićka



Omotnica
za pohranu
početnih
četvrti



1 ploča Vijeća



25 zlatnika



9 žetona mjesta u Vijeću



2 stalka
za jedinstvene četvrti



Vrećica za
pohranu
osnovnih
četvrti



Vrećica za
pohranu
jedinstvenih
četvrti



9 karata likova



karte podsjetnika
za igru s 2 igrača



1 figura
kraljevskog
stražara

Postavljanje igre

1 Izaberite boju igrača: Svaki igrač uzme podsjetnik i stalak za jedinstvenu četvrt. Boja (crna ili bijela) označava igračevu boju. Svaki igrač postavi svoj stalak za jedinstvenu četvrt ispred sebe.

NAPOMENA: Ako je ovo vaša prva igra, sastavite stalke za jedinstvene četvrti tako da presavinete njihove bočne stranice unazad i učvrstite ih poprijeko. Zatim, umetnite potporanj kako biste stvorili prostor za postavljanje svojih pločica.

2 Postavljanje početnih četvrti: Promiješajte 4 pločice početnih četvrti (♣) koristeći crnu vrećicu za pohranu i nasumično postavite 2 pločice jednu pored druge na sredinu stola. Preostale 2 vratite u kutiju od igre. Početna četvrt koja je najbliža bijelom igraču treba biti okrenuta na bijelu stranu. To označava da bijeli igrač trenutno kontrolira tu četvrt. Početna četvrt koja je najbliža crnom igraču treba biti okrenuta crnom stranom prema gore, što znači da tu četvrt kontrolira crni igrač.

3 Povucite pločicu jedinstvene četvrti (vidi str. 14–15): Sve pločice jedinstvenih četvrti stavite u njihovu vrećicu. Svaki igrač iz vrećice nasumce izvuče 3 pločice jedinstvenih četvrti. Nakon toga, svaki igrač u tajnosti postavi 2 četvrti na svoj stalak, a preostalu pločicu vrati nazad u vrećicu. Ako je ovo vaša prva igra svaki igrač može jednostavno povući 2 jedinstvene četvrti.

4 Postavite red osnovnih četvrti: Promiješajte sve pločice osnovnih četvrti. Postavite 4 kupa koji se sastoje od 4 pločice osnovnih četvrti kako biste stvorili red četvrti. Taj red četvrti stavite na jednu stranu.

5 Postavite ploču Vijeća: Postavite ploču Vijeća na suprotnu stranu prostora za igru u odnosu na red četvrti i postavite figuricu kraljevskog stražara u sredinu. Postavite 8 od 9 žetona mjesta u Vijeću oko kraljevskog stražara - 4 s crnom stranom prema gore i 4 s bijelom stranom prema gore. Bacite preostali žeton mjesta u Vijeću kako biste nasumično odredili njegovu boju i postavite ga na preostalo mjesto.



6 Napravite zajedničku zalihu: Stavite sve zlatnike na kup pokraj ploče Vijeća.

7 Podijelite početne zlatnike: Igrač koji u svojoj boji ima 5 mjesta u Vijeću uzima 2 zlatnika iz zajedničke zalihe i stavlja ih u svoju osobnu zalihu. Igrač koji ima 4 mjesta u Vijeću u svoju zalihu dodaje 4 zlatnika.

8 Postavite karte likova: Postavite 9 karata likova licem dolje kraj ploče Vijeća.

Ključni koncepti

Sposobnosti likova

Svaki lik prilikom odigravanja ima sposobnosti koje igračima omogućuju stjecanje zlata, gradnju ili preuzimanje kontrole nad četvrtima te stjecanje mjesta u Vijeću. Neke sposobnosti postaju moćnije ovisno o broju četvrti određene boje koje kontroliraš: Plemićke 🏰, Religijske 🙏, Trgovačke 🏪, Vojne 🚩, i Jedinstvene ✖.

Neke sposobnosti likova razdvojene su s *ili* ili *i*. Ako su razdvojene s *ili*, kod odigravanja može se odabrati samo jedna sposobnost. Ako su razdvojene s *i*, te se sposobnosti rješavaju od gore prema dolje. Sve su sposobnosti neobavezne, što znači da možete preskočiti 1 ili 2 sposobnosti svog lika.



Sposobnosti lika

Neke sposobnosti likova kao što su **Opat**, **Arhitekt** i **Vojskovođa**, smanjuju cijene četvrtima. Korištenjem tih sposobnosti cijena se može smanjiti na 0.

Dobivanje zlatnika

Kod korištenja sposobnosti koje vam omogućuju dobivanje ili potrošnju zlatnika uzimate ih ili vraćate u zajedničku zalihu. U rijetkom slučaju kad je zajednička zaliha prazna, više ne možete dobiti zlatnike.

Gradnja četvrti u gradu

Na početku igre, svaki igrač kontrolira 1 četvrt u gradu, označenu bojom na njenom rubu. Kad god igrač gradi četvrt, odabire pločicu četvrti iz reda četvrti ili sa svog stalka za jedinstvene četvrti i plaća njenu cijenu u zlatnicima.

Zatim postavlja pločicu tako da dodiruje bilo koju pločicu četvrti koja se već nalazi u gradu (uključujući protivnikovu pločicu četvrti) tako da je boja tog igrača okrenuta prema gore. (Pločice koje su dijagonalno jedna od druge ne računaju se kao da se dodiruju).

Bonus za gradnju – Nakon što izgradite četvrt, postavite zlatnik iz zajedničke zalihe na vrh pločice za svaku pločicu iste boje koja ju dodiruje, uključujući i protivnikove četvrti.

Mreža četvrti – Kad gradite četvrt, pločica mora stati unutar 4x4 prostora. Možete postaviti novu četvrt u bilo kojem smjeru u odnosu na početnu pločicu četvrti.

Jedinstvene četvrti – Kod izgradnje četvrti, možete graditi bilo koju od vaše dvije jedinstvene četvrti umjesto gradnje četvrti iz reda četvrti. Svaka jedinstvena četvrt ima posebne sposobnosti. Neke sposobnosti se aktiviraju kod gradnje četvrti, dok druge donose dodatne bodove na kraju igre.



Kraljevski stražar

Kraljevskog stražara mogu pomicati likovi Kralja i Vojskovođe na bilo koju četvrt u gradu. Kraljevski stražar **štiti** četvrt na kojoj se nalazi te također štiti četvrti koje dodiruju tu četvrt, bez obzira tko ih kontrolira. Zaštićene četvrti ne mogu biti cilj Lopovu, Diplomatu ili Vojskovođi.



Nezaštićene četvrti

Četvrti koje **ne** dodiruju četvrt na kojoj stoji Kraljevski stražar smatraju se nezaštićenima.

Osvajanje mjesta u Vijeću

Sposobnosti nekih likova omogućavaju vam osvajanje mjesta u Vijeću tako što ćete ih preokrenuti u svoju boju. Mjesta u Vijeću mogu vam donijeti bonus bodove na kraju kruga i dodatne bodove na kraju igre.

Mjesta u Vijeću

Na kartama likova, bijele/crne ruže označavaju preokretanje mjesta u Vijeću u vašu boju.



Igranje kruga

Igra *Citadels Duel* igra se u krugovima. Svaki krug podijeljen je u 3 faze:

1. Faza odabira
2. Faza razrješenja
3. Faza proširenja

1. Faza odabira

- a. Promiješajte 9 karata likova i podijelite ih 4 svakom igraču. Odbacite preostalu kartu lika licem dolje pokraj ploče Vijeća kako bi napravili kup odbačenih karata.
- b. Svaki igrač odabere 2 karte likova koje će zadržati, druge 2 karte proslijedi svom protivniku.
- c. Svaki igrač odbaci licem dolje 1 od 4 karte u ruci.

2. Faza razrješenja

U ovoj fazi, prozivaju se brojevi iz gornjeg lijevog kuta karte likova i to uzlaznim redoslijedom, počevši od 1 (Ubojica), nakon toga 2 (Lopov) i tako dalje sve do 9 (Kraljica). Nakon što je prozvan broj karte, tko god drži tu kartu, odigrat će je ispred sebe i aktivirati njene sposobnosti. Ako ni jedan igrač nema prozvanu kartu, ta karta se preskače.

Igrači nastavljaju s prozivanjem likova, odigravajući ili preskačući ih sve do prozivanja zadnjeg broja (9, Kraljica).

3. Faza proširenja

Tijekom faze proširenja, igrač s najviše mjesta u Vijeću dobiva 3 zlatnika **i može** izgraditi četvrt. Drugi igrač može nakon toga dobiti 2 zlatnika **ili** izgraditi četvrt. Igrači mogu graditi četvrti jedino ako si to mogu priuštiti. (U ovoj fazi ne mogu dobiti pomoć likova). Nakon toga, ako gradska 4x4 mreža još uvijek ima slobodnih mjesta, igrači počinju novi krug.

Kraj igre

Kad je gradska mreža 4x4 potpuno ispunjena, igra odmah završava.

Igrači osvajaju bodove za sljedeće:

- Onoliko bodova kolika je ukupna cijena svih četvrti koje kontroliraju
- 1 bod za svaki zlatnik koji se nalazi na četvrtima koje kontroliraju
- 1 bod za svaka 2 mjesta u Vijeću koja kontroliraju

Pobjednik je igrač s najviše osvojenih bodova. Ukoliko je izjednačeno, pobjeđuje igrač s najviše zlatnika. Ukoliko je još uvijek izjednačeno, pobjeđuje igrač s najviše mjesta u Vijeću.



Sposobnosti likova



Ubojica (1)

Kad igrate Ubojicu, izaberite lika kojeg želite ubiti. Ako je lik kojeg ste prozvali u protivnikovoj ruci, taj lik se stavlja na stol i gubi sve svoje sposobnosti u ovom krugu.



Lopov(2)

Kad igrate Lopova, odaberite nekog drugog lika. Ako se odabrani lik nalazi u protivnikovoj ruci možete mu ukrasti ukupno 3 zlatnika. Ti zlatnici mogu se nalaziti u protivnikovoj osobnoj zalihi, na nezaštićenim četvrtima ili nekoj od obje kombinacije.



Kralj (3)

Kad igrate Kralja možete razriješiti obje sposobnosti:

1. Preuzmite kontrolu nad 1 mjestom u Vijeću, nakon toga preuzmite po još jedno mjesto za svaku plemićku  četvrt koju kontrolirate.
2. Pomaknite kraljevskog stražara na bilo koju četvrt; na nju možete postaviti 1 zlatnik. Morate pomaknuti kraljevskog stražara kako bi stavili zlatnik.



Opat (4)

Kad igrate Opata možete razriješiti obje sposobnost:

1. Ako imate manje zlatnika od vašeg protivnika, mora vam dati 1 zlatnik.
2. Izgradite 1 četvrt. Za svaku religijsku  četvrt koju kontrolirate, smanjite cijenu novoj četvrti za 1 zlatnik. **Ovim postupkom četvrt može postati besplatna.**



Trgovac (5)

Kad igrate Trgovca, dobivate 3 zlatnika, nakon toga možete postaviti na svoje 2 trgovačke  četvrti po 1 zlatnik iz zajedničke zalihe.



Arhitekt (6)

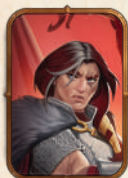
Kad igrate Arhitekta, izgradite do 2 četvrti. Cijena 1 četvrti je smanjena za 1 zlatnik. **Ovim postupkom četvrt može postati besplatna.**



Diplomat (7)

Kad igrate Diplomata, možete razriješiti **bilo koju** od 2 sposobnosti:

- Gubite onoliko mjesta u Vijeću kolika je vrijednost četvrti koju ćete osvojiti, preokrenite četvrt tako da se vidi vaša boja.
Napomena: Vrijednost četvrti je broj zlatnika koji se vidi na donjem lijevom kutu pločice uz dodatne novčiće postavljene na četvrt. Zlatnici koji su postavljeni povrh četvrti ostaju na pločici četvrti i nakon preokretanja.
- Osvojite 2 mjesta u Vijeću.



Vojskovođa (8)

Kad igrate Vojskovođu, možete razriješiti **bilo koju** od 2 sposobnosti:

- Preuzmite kontrolu nad četvrti, preokrenite je tako da se vidi vaša boja, platite vrijednost četvrti smanjenu za 1 za svaku vojnu  četvrt koju kontrolirate. **Ovim postupkom četvrt može postati besplatna.**
- **Napomena:** Vrijednost četvrti je broj zlatnika koji se vidi na donjem lijevom kutu pločice uz dodatne novčiće postavljene na četvrt. Zlatnici koji su postavljeni povrh četvrti ostaju na pločici četvrti i nakon preokretanja.
- Pomaknite kraljevskog stražara u bilo koju četvrt.



Kraljica (9)

Kad igrate Kraljicu, osvojite 1 mjesto u Vijeću za svaku boju četvrti koju kontrolirate (plemičku , religijsku , trgovačku , vojnu , i jedinstvenu .

Jedinstvene četvrti



Skladište oružja – Nakon gradnje ovdje možete pomaknuti kraljevskog stražara.



Prijestolnica – Nakon gradnje, osvojite 2 mjesta u Vijeću.



Carska riznica – Nakon gradnje, stavite 2 dodatna zlatnika na ovu četvrt.



Kula od slonovače – Ova četvrt ne može biti cilj karata likova 2 (Lopov), 7 (Diplomat) i 8 (Vojskovođa).



Knjižnica – Kad gradite četvrt umjesto 1 zlatnika za bonus gradnju dodajte 2 zlatnika.



Gostionica – Nakon gradnje, igrači s manje od 3 zlatnika dobivaju 2 zlatnika iz zajedničke zalihe.



Škola magije – Kod razrješenja sposobnosti likova, ova četvrt može biti bilo koje boje



Skulptura – Ova četvrt ima cijenu 0 ako se gradi kraj četvrti cijene 4 u vašem vlasništvu.



Lopovski brlog – Nakon gradnje, uzmite sve zlatnike s 1 nezaštićene četvrti i stavite ih u osobnu zalihu.



Bunar želja – Nakon gradnje, vratite 1 zlatnik iz osobne u zajedničku zalihu. Ako to učinite, možete ponovno graditi.

Zasluge

Izvorni dizajn igre Citadels:

Bruno Faidutti

Dizajn igre: Guillaume Montiage and
Manuel Rozoy

Dodatni dizajn igre:

Waleed Ma'arouf

Razvoj igre: Waleed Ma'arouf sa

Benjamin Cichoski,

Kevin Ellenburg,

Brooks Flugaur-Leavitt,

Daniel Mandel, Peyton Schwiebert,

Jorge Zhang

Ilustracije: Damien Mammoliti,

Graey Erb, Aldrey de Godoy

Naslovnica Aldrey de Godoy**Grafički dizajn:** Randy Delven,

Zack Marsh, Tony Mastrangeli

Kreativna strategija: Bree Woodward**Umjetnička strategija:** Tony Mastrangeli**Modeliranje:** Luigi Terzi

Produkcija: Guadalupe Gonzalez, Ellie
Gentry

Lektura: Dan Varrette**Organizator testiranja:** Drew Tschetter,

Emile de Maat, Sloth O'Wheeler

Marketing: Britta Fisher,

Krystal Rose, Preston Wing

Voditelj studija: Mike Hummel**Z-Man tim:** 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

Posebna zahvala: 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

Posebna zahvala dizajnera:

Duboko smo zahvalni Brunu Faiduttiju

na ukazanom povjerenju i što nam je
pružio priliku da nadogradimo njegov
bezvremenski klasik.

Playtesteri Jacques Bariot, Josh

Beppler, Erwan Berthou, Mathieu

Blayo, Arnaud Brachetti, Seb

& Isaac Braun, Baptiste Cazes,

Charles Chevalier, Ian Clévy, Fallon

Crouse, Natacha Deshayes, Toma

Duboc, Johannes Duceck, Brooks

Flugaur-Leavitt, Pierre Frey, David

Ha, Brianna Harstad, Julian Horn,

François Jourdain, Paul Klecker, Lorne

Knutson, Patch & Zack Lochon, Seb

Makhlouf, Chris Mercado, Cam Miller,

Elisa Minch, Josh Moline, Antonin

Mérieux, Sébastien Duverger Nédélec,

Cristoph Noetzli, André Nordstrand,

Joachim von Oetinger, Alexandar

Ortloff-Tang, Patrice Pain, Léa Roulée,

Gaby Rozoy, Étienne 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, kao i svim

igračima ekipe Ludopathiques.

Prvo hrvatsko izdanje.

Distributer za Hrvatsku:

Carta Magica d.o.o.

Frankopanska 20,

10000 Zagreb

www.cartamagica.hr



**Dobrodošli u izvanredan
svijet igrača**

Skenirajte i pridružite se našoj zajednici
te ostvarite pristup
ekskluzivnim pogodnostima

**My
asmodee**
players only



**CARTA
MAGICA**