

Desarrollo de una ronda de juego:

Cada ronda se compone de dos fases distintas. Los jugadores, en sentido de las agujas del reloj, escogen una carta de Personaje cada uno. Cada jugador tendrá su turno posteriormente, en el orden de los números de los Personajes.

1- Elección de los Personajes

Las ocho cartas de Personajes se barajan bocabajo. Luego se descarta un cierto número de cartas, tanto bocabajo como bocarriba, que no serán utilizadas en esta ronda. El resto de las cartas es de donde los jugadores escogerán los Personajes de esta ronda.

Número de jugadores	Cartas descartadas bocarriba	Cartas descartadas bocabajo antes de la elección de los Personajes	Cartas descartadas bocabajo después de la elección de los Personajes
4	2*	1	1
5	1*	1	1
6	0	1	1
7	0	1	1**

* El Rey no puede formar parte de las cartas descartadas bocarriba. Si sale el Rey, se reemplaza inmediatamente por otra carta y se baraja con el resto de las cartas. Sin embargo, no es un obstáculo que el Rey sea una de las cartas descartadas bocabajo.

** En una partida de 7 jugadores, el último jugador, sentado a la derecha del Rey, recibe solo una carta de Personaje. Coge también la carta descartada bocabajo por el primer jugador y escoge entre las dos, descartando bocabajo la que no se quede.

El jugador con la Corona coge las cartas de Personaje restantes y escoge una en secreto, colocándola delante de él bocabajo. Este pasa el resto de cartas de Personaje al jugador a su izquierda, que realiza la misma operación, y así sucesivamente. Cuando el último jugador escoja una de las dos últimas cartas, coloca la carta restante, bocabajo, con las cartas descartadas al principio del turno.

2- El turno de los jugadores

El jugador con la Corona es el encargado de ir nombrando a los Personajes, en el orden de sus números. Cada vez que un Personaje es nombrado, el jugador que lo escogió revela su carta de Personaje, juega su turno y deja su carta de Personaje con el resto de las descartadas. Si ningún jugador escogió el Personaje nombrado, se nombrará al siguiente personaje. Cuando todos los jugadores hayan jugado, se recogerán las ocho cartas de Personaje y se barajarán para pasar a la siguiente ronda. Los jugadores juegan uno tras otro, pero no en el habitual orden de las agujas del reloj, sino en un orden que depende de la carta de Personaje que escogieron.

Cuando el Personaje de un jugador es nombrado, su turno es de la siguiente manera:

• En primer lugar, podrá escoger entre:

- coger dos monedas de oro de la banca

- o robar dos cartas de Distrito, para escoger una y dejar la otra bajo el mazo.*

* Esto concierne únicamente a esta carta. Las otras cartas que un jugador tenga que robar del mazo (por ejemplo con el Arquitecto o el Mago) son cogidas directamente de él, sin posibilidad de elegir.

• Luego podrá construir en su ciudad (delante de él) una de las cartas de Distrito pagando a la banca el coste indicado en la carta. Un jugador no podrá construir dos Distritos del mismo nombre (dos Castillos, dos Mercados,...) en su ciudad.

Cada uno de los Personajes dispone de una habilidad especial que podrá utilizar durante su turno de juego.

Las habilidades de los Personajes:

1 Asesino

Anuncia al Personaje al que vas a asesinar. El Personaje que es asesinado no podrá reaccionar y no declarará nada cuando sea nombrado. No se revelará la carta del asesinado hasta el final de la ronda y este perderá su turno completo.

2 ~ Ladrón

Anuncia al Personaje al que vas a robar. Cuando el jugador que tenga ese Personaje sea nombrado y se revele, le podrás coger todas sus monedas de oro. El Ladrón no podrá robar ni al Asesino, ni al Personaje asesinado.

3 ~ Mago

En cualquier momento de tu turno* podrás realizar una de las siguientes acciones:

• Cambia todas las cartas que tengas en la mano (¡no las cartas de tu ciudad!) con todas las cartas de la mano de otro jugador (podrás realizarlo lo mismo aunque no tengas cartas en la mano, y coger las cartas del otro jugador).

• Descarta cualquier número de cartas de tu mano, colocándolas bajo el mazo, y robando el mismo número de cartas a cambio.

4 ~ Rey

Recibes una moneda de oro por cada Distrito Noble (amarillo) que haya en tu ciudad*. Coge inmediatamente la carta de Corona. El siguiente turno serás quien nombre a los Personajes y el que escoja Personaje en primer lugar. Si ningún jugador escoge el Rey, el que lo tuvo el turno precedente conserva la Corona. Si el Rey es asesinado pierde su turno como cualquier otro Personaje. Sin embargo, después de que todos los jugadores hayan jugado, se anuncia que tienes el Rey y coges la carta de la Corona. Serás quien escoja Personaje primero el siguiente turno.

5 ~ Obispo

Recibes una moneda de oro por cada Distrito Eclesiástico (Azul) que haya en tu ciudad*. No puedes recibir ataques del Conditiero.

6 ~ Mercader

Recibes al principio de tu turno una moneda de oro adicional, por lo que podrás coger tres monedas de oro o coger una carta y una moneda de oro. Recibes además otra moneda de oro por cada Distrito Comercial (verde) haya en tu ciudad*.

7 ~ Arquitecto

Al principio de tu turno robas dos cartas de Distrito adicionales, por lo que podrás coger tres cartas o dos cartas y dos monedas de oro. Puedes construir tres Distritos durante tu turno.

8 ~ Condotiero

Recibes una moneda de oro por cada Distrito Militar (rojo) haya en tu ciudad*. Al final de tu turno puedes atacar una ciudad y destruir un Distrito de tu elección. Puedes destruir gratis un Distrito de coste 1, o puedes destruir un Distrito de coste más elevado pagando su coste menos uno (1 moneda de oro para un Distrito que cueste 2 para construirlo, 2 monedas de oro para un Distrito que cueste 3, etc...). El Condotiero no puede atacar una ciudad recién terminada con sus ocho Distritos.

Victoria

Cuando un jugador construya su octavo y último Distrito, al final de la ronda en curso acabará la partida. Cada jugador recibirá sus puntos de la forma siguiente:

Recuento de los puntos de victoria

- ♦ Suma del coste de construcción de todos los Distritos de la ciudad
- ♦ +3 si la ciudad contiene Distritos de los cinco colores diferentes
- ♦ +4 para el primer jugador que haya construido su octavo Distrito
- ♦ +2 para los otros jugadores que hayan construido ocho Distritos

Partidas más cortas

Juega a siete o incluso a seis Distritos, en vez de a ocho. Esto está especialmente recomendado en partidas de 6 o 7 jugadores.

* Estas acciones pueden ser efectuadas en cualquier momento del turno, a elección del jugador. De esta forma, un jugador puede recoger las ganancias de sus Distritos antes de construir (y utilizarlas para construir) o después de construir (si el nuevo Distrito le reporta más ganancias). Todas las ganancias de los Distritos deben ser recogidas de una sola vez. Un jugador que las haya recibido antes de construir no podrá recibir la ganancia de un Distrito recién construido ese turno.

Reglas para 2 y 3 jugadores

En una partida de 2 o 3 jugadores, estos juegan con dos Personajes. El juego se desarrolla normalmente, aunque cada jugador dispone de dos turnos en cada ronda, uno para cada uno de sus Personajes. Cada jugador, como en el juego clásico, dispone de una sola mano de cartas de Distrito, una sola ciudad y una sola reserva de monedas de oro.

Un jugador puede entonces, por ejemplo, usar las monedas de oro obtenidas por su primer Personaje para construir un Distrito más costoso con su segundo Personaje.

Si juegas una partida de dos o tres jugadores, la primera fase del juego -la elección de Personajes- se desarrolla de la forma siguiente:

2 jugadores

- El jugador A, que posee la Corona, baraja las 8 cartas de Personaje y descarta una al azar, boca abajo, en el centro de la mesa. Escoge una de las 7 cartas restantes y le pasa las otras 6 cartas al jugador B.
- El jugador B escoge una carta para él y descarta otra, boca abajo, en el centro de la mesa. Luego pasa las 4 cartas restantes al jugador A.
- El jugador A escoge una de las cuatro cartas, descarta otra boca abajo, en el centro de la mesa, y pasa las dos últimas cartas al jugador B.
- El jugador B escoge una de las cartas y descarta otra, boca abajo, en el centro de la mesa.
- Cada jugador tiene así dos Personajes. Como poseedor de la Corona, el jugador A comienza a nombrar a los Personajes.

3 jugadores

- El jugador A, que posee la Corona, baraja los 8 Personajes y descarta una al azar, boca abajo, en el centro de la mesa. Escoge una de las 7 cartas restantes y le pasa las otras 6 cartas al jugador B.
- El jugador B escoge una carta y pasa las 5 restantes al jugador C, que escoge una antes de pasar las 4 cartas restantes al jugador A, y así sucesivamente.
- Cuando todos los jugadores hayan escogido sus dos cartas, el jugador C coloca boca abajo la última carta de Personaje en el centro de la mesa. Como poseedor de la Corona, el jugador A comienza a nombrar a los Personajes.



Nuevos Personajes

(para jugadores experimentados)

Esta edición de Ciudadelas contiene 10 nuevos Personajes –cuyo número viene sobre una gema octogonal– destinados a renovar el juego y hacerlo más complejo. Algunos de ellos –la Reina y el Artista– permiten jugar a Ciudadelas con 8 jugadores. Podrás utilizar los nuevos Personajes de dos formas:

8 Personajes:

Antes de comenzar la partida, los jugadores pueden decidir reemplazar uno o dos de los Personajes del juego clásico por los nuevos Personajes del mismo número. Puedes así, por ejemplo, reemplazar el Mercader (nº6) por el Alquimista (nº6).

9 Personajes:

Si decides jugar con la Reina o el Artista, que tienen el nº9 y no reemplazas alguno de los Personajes clásicos, jugar con los 9 Personajes te permite poder llegar a jugar con 8 jugadores. Las cartas descartadas al principio de la ronda serán de la forma siguiente:

Número de jugadores	Cartas descartadas bocarriba	Cartas descartadas bocabajo antes de la elección de los Personajes	Cartas descartadas bocabajo después de la elección de los Personajes
4	3	1	1
5	2	1	1
6	1	1	1
7	0	1	1
8	0	1	1*

*Juega como si fuese una partida de 7 jugadores con 8 Personajes.

Las habilidades de los nuevos Personajes

1 ~ Bruja

Después de escoger normalmente entre las dos monedas de oro o la carta, anuncias a que Personaje vas a embrujar, y tu turno termina inmediatamente, sin que puedas construir un Distrito. Cuando el Personaje embrujado es nombrado, el jugador que lo tiene se revela, coge normalmente sus dos monedas de oro o su carta, y su turno termina. Coges el turno de este Personaje como si fuese el tuyo, beneficiándote de todas las habilidades del Personaje embrujado (como la moneda de oro adicional del Mercader o las dos cartas del Arquitecto) y pudiendo construir en tu propia ciudad.

Si el Rey es embrujado, el jugador que escogió el Rey coge la Corona sin embargo. Si el Personaje embrujado no fue escogido, la Bruja no termina su turno. El Ladrón no puede robar ni a la Bruja ni al Personaje embrujado.

2 ~ Recaudador

Cada jugador que construya uno o más Distritos en su ciudad, al final de su turno te debe dar una moneda de oro si es que le quedan. Si el ASESINO ha construido un Distrito en su ciudad y le quedan monedas de oro, te debe dar una moneda de oro en el momento en el que se revela el Recaudador.

3 ~ Hechicero

Puedes mirar la mano de cartas de Distrito de otro jugador y coger una. Puedes quedártela en tu mano o construirla en tu ciudad pagando su coste normalmente, aunque no contará como el Distrito que puedes construir en tu turno. Por lo tanto podrás construir dos Distritos, uno el que puedes construir normalmente y otro el que has cogido de la mano de otro jugador. Puedes además construir un Distrito del mismo nombre que otro que ya tengas en tu ciudad.

4 ~ Emperador

Recibes una moneda de oro por cada Distrito Noble (amarillo) que haya en tu ciudad. Coge la Corona y dásela a otro jugador de tu elección, el cual te tiene que dar como pago una moneda de oro o una carta de su mano, a su elección. Puedes dar la Corona a un jugador que no tenga ni monedas de oro ni cartas en la mano, pero no recibirás nada como pago. No puedes quedarte la Corona tu mismo ni dársela al jugador que la tenía previamente. Como el Rey, el Emperador no puede formar parte de las cartas descartadas bocarriba.

5 ~ Abad

Recibes una moneda de oro por cada Distrito Eclesiástico (Azul) que haya en tu ciudad. El jugador con más monedas de oro debe darte una moneda. Si hay empate, o tu eres el que tiene más monedas, no recibes ninguna.

6 ~ Alquimista

Recuperas inmediatamente lo que has pagado para construir un Distrito –esto significa que puedes recuperar lo que gastes, pero no puedes construir un Distrito cuyo coste no pudieses pagar. No recuperas las monedas de oro pagadas por otros motivos (por el Recaudador de impuestos, por ejemplo).

7 ~ Navegante

Después de coger las dos monedas de oro o la carta normalmente, puedes decidir coger 4 monedas de oro adicionales de la banca o robar 4 cartas de Distrito. Así mismo, en este turno no puedes construir ningún Distrito.

8- Diplomático

Recibes una moneda de oro por cada Distrito Militar (rojo) haya en tu ciudad*. Puedes intercambiar un Distrito de tu ciudad por un Distrito de otra ciudad. Si el Distrito que quieres coger es de un coste superior al que cedas, debes pagar la diferencia en monedas de oro al jugador al que se lo vayas a cambiar (este coste se verá modificado por la Gran Muralla y las ornamentaciones del Artista). No podrás coger el Torreón, ni coger un Distrito de la ciudad del Obispo.

Nota: Si incluyes en una partida al Diplomático, retira la carta del Cementerio del juego.

9 Artista

Puedes ornamentar uno o dos Distritos de tu ciudad aplicando sobre ellos una moneda de oro. El coste de construcción del Distrito, y el precio a pagar por destruirlo, aumenta en 1. No puedes colocar más de una moneda de oro en cada uno de los Distritos.

9 Reina

Recibes tres monedas de oro de la banca si estás sentado junto al jugador que tenga la carta del Rey. Si estás sentado junto al Rey, pero ha sido asesinado, recibirás las monedas de oro al final de tu turno, cuando este sea revelado.

Nota: no puedes utilizar la Reina en partidas de menos de 5 jugadores.

Ciudadelas es un juego de Bruno Faidutti

Ilustración de la caja: Florence Magnin

Ilustraciones de las cartas: Julien Delval • Florence Magnin

• Jean-Louis Mourier • Didier Craffet

Creación gráfica y realización: Cyrille Daujean > zapalor@wanadoo.fr

Traducción y edición en castellano: Jose M. Rey

Agradecimientos del autor:

Doy las gracias a aquellos que me han ayudado con las pruebas y ajustes del juego, y en especial a Nadine Bernard, Maud Bissonnet, Scarlett Bocchi, Frank Branham, David Calvo, Brent y Maryann Carter, Fabienne Cazalis, Pitt Crandlemire, 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 Svellov, Irène Villa, por solo citar a los jugadores más asiduos y constructivos, y a las chicas más bonitas. Todas las nuevas cartas de esta segunda edición deben agradecerse a Ben Baldanza, Peter Küsters, Gary Wong, Andrea Nawratil, Christoph Heinzl, Stefanie Kethers, Alexander Klein, Johnattan Degann, Gary Wong, Holger Traczynski, Holger Baumgartner y Adrien Martinot. También le doy las gracias a Marcel-André Casasola-Merkle, el autor de Verräter, un juego del que viene una de las mecánicas básicas de juego de Ciudadelas. Finalmente y sobre todo gracias a Cyrille Daujean, cuya ayuda en el diseño, pruebas y apoyo del juego no tienen precio.

Ciudadelas® es un juego editado por **edge** entertainment
www.edgeent.com

Distribución: Millennium España (www.millenniumdist.com)

Ciudadelas

• Segunda edición •

Un juego de cartas de Bruno Faidutti

Componentes

- 67 cartas de Distrito
- 18 cartas de Personaje
- 8 cartas de Ayuda de juego
- 1 carta de Corona
- 30 monedas de oro

El juego clásico

Estas reglas se aplican para una partida de 4 a 7 jugadores. Las partidas de 2 o 3 jugadores utilizan reglas especiales, que se explicarán posteriormente. Una partida de 8 jugadores es posible mediante el uso de los Personajes opcionales, descritos al final de las reglas.

Objetivo y puesta en marcha:

En Ciudadelas, cada jugador gobierna una ciudad que deberá desarrollar con el propósito de convertirla en la más próspera y prestigiosa. Los Distritos de las ciudades son representados por cartas. Cuando un jugador coloque el octavo Distrito de su ciudad, al final del turno del último jugador de la ronda, la partida finaliza. Al principio de la partida, cada jugador recibe cuatro cartas de Distrito, dos monedas de oro y una carta de Ayuda de juego. Uno de los jugadores, escogido al azar, tendrá la carta de Corona.

Las cartas de Personaje:

Las ocho cartas de Personaje son,

- | | |
|------------------|-------------------|
| 1- El Asesino | 2- El Ladrón |
| 3- El Mago | 4- El Rey |
| 5- El Obispo | 6- El Mercader |
| 7- El Arquitecto | 8- El Condotiero* |

Los demás personajes no se usan en el modo de juego clásico.

Las cartas de Distrito:

Cada Distrito dispone, en la esquina inferior izquierda, de una gema cuyo color indica su categoría,

- | | |
|-----------------------|--------------------|
| • Eclesiástico > azul | • Noble > amarillo |
| • Comercial > verde | • Militar > rojo |
| • Maravilla > violeta | |

Cada Distrito tiene un coste de construcción igual al número de monedas de oro que figuran en su esquina superior izquierda. Cada Distrito violeta, o Maravilla, tiene un efecto sobre el juego, a favor del jugador en cuya ciudad está construido, y que se describe en la carta.

*Condotiero es el general o cabeza de soldados mercenarios.