

ЦИТАДЕЛИ

Сборник вариантов игры от Бруно Файдутти (и других)

Источник: [Bruno Faidutti News](#)

В переводе Александра Булгакова aka oranged

В рамках проекта <http://pronastolki.ru>

Последние изменения в переводе от 02.06.2009 (финальная версия)

1: Король умер, да здравствует новый король!

Если Короля убили, игрок, обладающий картой Короля, всё равно становится первым игроком в следующем ходу (это правило стало официальным во второй немецкой редакции игры).

*Примечания переводчика: А также оно является официальным правилом в локализованной для России редакции игры **Цитадели** (впрочем, как и в американской от **FFG**). Хотя, думаю, стоит попробовать сыграть, чтобы фишка короны в этом случае не переходила: эдакая борьба за престол...*

2: Короткая игра

Играть до 7 кварталов, а то и до 6.

3: Пьяная игра

- Когда корона переходит от одного игрока к другому, все выпивают в честь нового короля.
 - Когда строится таверна (квартал), все выпивают в честь её строителя.
 - Когда игрока обкрадывают воров или уничтожают его квартал кондотьером, он выпивает, чтобы забыться.
-

4: Лёгкий добор карт

Когда игрок в качестве действия выбирает взять карты, он берёт 2 карты, а затем сбрасывает 1 карту со своей руки, но не из тех 2, что только что взял. Насколько мне известно, это официальное правило в немецкой редакции игры.

5: Чума

- Игрок, получающий в начале игры корону, берёт себе чёрную фишку чумы.
- Когда игрок с чумой взаимодействует с другими игроками посредством особой способности Ассасина, Вора или Кондотьера, он передаёт фишку чумы этому другому игроку.
- Если игрок в начале своего хода обладает чёрной фишкой чумы, он обязан сбросить с руки при условии, что она есть, карту квартала.

Идея Петера Кёрстера (Peter Kürsters)

6: Незатейливые Цитадели

Этот вариант для самых маленьких, а также уставших или подвыпивших. Каждый ход вместо того, чтобы выбирать персонажей, их раздают по одному на игрока втёмную. Знаю, что это глупо и полностью отдаёт игру в руки фортуны, зато при таком раскладе не надо думать, а иногда только это и нужно.

7: Китайские Цитадели

Выбрав себе карту персонажа, первый игрок решает, в какую сторону передавать остатки стопки персонажей: по часовой стрелке или против (налево или направо).

7.2: Гамбит королевы

Игрок, обладающий картой Королевы, решает, в какую сторону будет передаваться стопка карт персонажей при выборе персонажей в следующий ход. Если ни у одного из игроков Королевы не оказалось, стопка будет передаваться в обычном порядке – налево.

8: Танцуют все!

Играется только редакциями, в которых есть новые опциональные персонажи.

Вкиньте в колоду персонажей все 18 карт. С такой колодой и начинайте каждый раунд игры.

Первый игрок сбрасывает рубашкой вверх 1 карту, затем находит среди оставшихся карт все с такими же номерами и сбрасывает также втёмную и их.

В зависимости от того, сколько участников, он сбрасывает положенное число карт в открытую (лицом вверх), а также все карты с совпавшими с ними номерами – тоже в открытую.

Затем он выбирает себе карту персонажа, а карты с совпавшими с ней номерами сбрасывает втёмную на центр стола.

Затем оставшиеся персонажи проходят по всем игрокам в обычном порядке; при этом каждый игрок выбирает 1 персонажа, а персонажей с совпавшими с ним номерами сбрасывает втёмную.

Последний игрок помещает оставшиеся карты рубашкой вверх.

9: Цитадели для детей

Придумано Джо Цапски (Joe Czapski); для 3-5 игроков возрастом 5 лет и старше

После работы над правилами и тестирования игры с моими детьми (им по 5 и 6 лет), я пришёл к варианту **Цитаделей**, который им понравился. И я подумал, что стоит поделиться этим вариантом игры с игровым сообществом, ведь я знаю, что многие из вас ищут стратегические карточные и настольные игры, доступные для понимания и детям.

При таком варианте из игры вырезается очень много "мяса", а остаются по сути только упражнения на управление деньгами и картами на руке. Но если вы играете с пятилетними, вы должны понимать, что сложность принятия решений и глубину игры надо сменить на что-то более прозрачное для понимания, а также весёлое и с более активными действиями (обратите внимание на добавление в игру кубиков).

Компоненты:

Уберите из игры Ассасина и Зодчего, а также все лиловые (особые) кварталы. Дополнительно потребуется 1d4 (1 четырёхгранный кубик) и 1d6 (1 шестигранный кубик).

Способности персонажей (силы) и последовательность ходов ими:

1. **Вор:** Бросьте 1d4 и украдите столько или меньше монет у других игроков (хоть у всех!), причём вам решать, у кого и сколько монет взять.
2. **Чародей:** Возьмите 4 дополнительные карты, добавьте их в руку, а затем сбросьте с обновлённой руки 2 любые карты.
3. **Король:** Постройте 1 дополнительный квартал, заплатив на 1 монету ниже его цены. Возьмите по 1 монете за каждый уже построенный вами королевский (жёлтый) квартал.
4. **Епископ:** Увеличьте цену любого построенного квартала на 1, пометьте эту карту монетой из банка. Возьмите по 1 монете за каждый уже построенный вами церковный (синий) квартал.
5. **Купец:** Получите 1 дополнительную монету. Возьмите по 1 монете за каждый уже построенный вами торговый (зелёный) квартал.
6. **Кондотьер:** Назовите квартал оппонента, который вы намерены уничтожить, и бросьте шестигранный кубик. Если выпавшее число выше цены квартала, он уничтожен. Возьмите по 1 монете за каждый уже построенный вами воинский (красный) квартал.

Последовательность хода персонажа:

1. Либо возьмите 1 карту (только 1!), либо 2 монеты.
2. Возьмите монеты, полагающиеся вам с кварталов, цвет которых совпадает с цветом вашего персонажа.
3. Выполните особое действие персонажа (это делать необязательно!).
4. Постройте 1 квартал (если у вас хватает монет).

Начало игры:

Каждый персонаж начинает игру с рукой в 4 карты квартала, а также с 2 монетами. Самый младший игрок получает корону. В конце каждого раунда корона передаётся соседу слева.

Набор персонажей:

Игрок с короной перемешивает 6 карт персонажей, сбрасывает 1 карту рубашкой вверх и выбирает 1 персонажа из 5 оставшихся. Затем он передаёт оставшиеся 4 карты персонажей соседу слева. Этот игрок также выбирает себе 1 персонажа и передаёт оставшихся персонажей налево. И так далее.

Последний игрок поднимает сброшенную в начале набора персонажей карту и выбирает из оставшихся карт персонажей и этой.

Примечание: В игре на троих в начале набора персонажей 1 персонажа сбрасывают в открытую, и этот персонаж выбывает из игры на весь раунд.

Конец игры:

В конце раунда, после того как походил каждый игрок, проверяется, нет ли у кого 6 (или более) построенных кварталов. Если есть, игра заканчивается, и начинается подсчёт победных очков: каждый игрок складывает цены построенных им кварталов, а затем добавляет +3 очка, если у него построено 6 (или более) кварталов.

Примечания по правилам:

Некоторые правила в облегчённом варианте игры изменились:

- В начале набора персонажей может быть сброшена любая карта.
 - Если в начале хода вы выбрали действие взять карты, вы не берёте 2 карты, а затем выбираете из них 1, а просто берёте себе в руку 1 карту.
 - Кондотьер может попытаться уничтожить любой из кварталов: даже тот, что находится под защитой Епископа, или 1 из тех кварталов, что находятся в достроенном городе (в городе, в котором уже 6 или более кварталов).
 - Корона в начале каждого раунда просто переходит к соседу слева.
 - В этой вариации игры только 1 вид бонуса к победным очкам, а не 3.
 - Вы можете строить в своём городе и одинаковые кварталы (2 замка или 2 таверны, к примеру).
-

10 – Сборщик подати в качестве девятки

Вариант придуман человеком с прозвищем Solipsist

У каждого игрока **Цитаделей** есть свой любимый набор персонажей. И в нашей компании после нескольких игр сложился следующий обычный набор:

1. Ассасин
2. Вор
3. Волшебник

4. Король
5. Епископ*
6. Купец
7. Зодчий
8. Кондотьер
9. Сборщик подати**

* Когда мы не используем Сборщика податей, мы заменяем Епископа Аббатом.

** Вместо Королевы или Художника.

Игровой процесс:

Когда кто-то из игроков (но не Сборщик подати) строит квартал, и при этом у него ещё остаются монеты, этот игрок поворачивает набор только что построенный квартал. А это значит, что если вдруг среди игроков окажется Сборщик подати, этот игрок будет обязан уплатить налог. Кроме того, если это золото уже украдено Вором, налог естественно платить уже не надо.

Причины, по которым мне нравится такой набор персонажей, следующие:

А) Два персонажа – Зодчий и Волшебник – могут закончить игру с 8 кварталами даже, если на начало хода у них не было и 7.

Б) Тут нет таких персонажей, что могут за один ход получить слишком много монет. Таких, как Навигатор или Алхимик. Я полагаю, что эти персонажи портят игровой баланс, ослабляя стратегию доходов с кварталов. Кроме того, они – частая мишень для Ассасина и Вора.

В) Сборщик подати плохо работает, когда разыгрывается вторым. Многие игроки предпочитают просто не строить квартал и сохранить золото. Будучи же девятым персонажем, он работает великолепно при игре впятером или вшестером. И скорее всего становится ещё мощнее при игре всемером или ввосьмером.

Г) Когда мы не используем Сборщика подати, мы заменяем Епископа Аббатом. Просто Сборщик подати и Аббат создают слишком много движений монет между игроками.