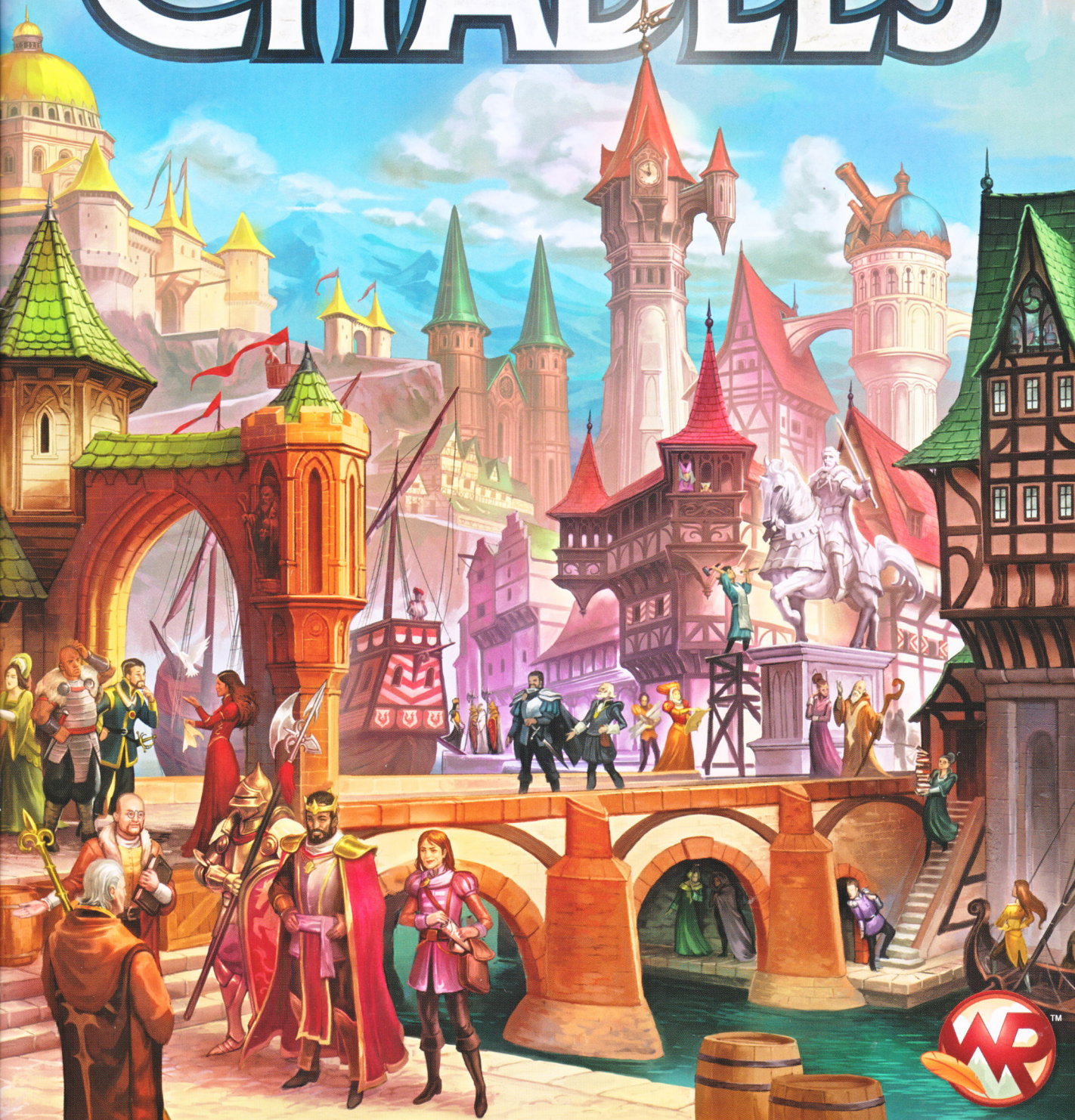


BRUNO FAIDUTTI'S

# CITADELS™



BRUNO FAIDUTTI'S

# CITADELS™

## INTRODUCCIÓN

En **Ciudadelas**, los jugadores compiten por convertirse en el próximo Maestro Constructor del Reino, construyendo la ciudad medieval más impresionante. Para ello deben adquirir oro y obtener los servicios de diversos personajes.

En todas las rondas cada jugador elige un personaje que proporciona una habilidad especial para ese turno. Cada jugador construye tu propia ciudad jugando cartas de distrito de tu mano, que al final del juego proporcionarán puntos iguales a tu costo.

El juego termina al final de la ronda en la que un jugador alcanza los siete distritos en tu ciudad, ¡y el jugador con más puntos se convertirá en el próximo Maestro Constructor del Reino!

## UNA BREVE HISTORIA DE CIUDADELAS

**Ciudadelas** fue lanzado por primera vez en el año 2000, y es ampliamente considerado como uno de los grandes juegos de cartas de la era moderna. Tu éxito llevó a una expansión unos años más tarde, y durante la última década y media el juego ha sido publicado en 25 idiomas y embalado en cajas de todas las formas y tamaños.

Esta edición definitiva del juego incluye personajes y distritos **únicos** tanto del juego básico como de la expansión, así como un nuevo reparto de 9 personajes y 12 nuevos distritos **únicos**, ofreciendo más opciones de juego que nunca.

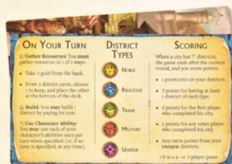
## COMPONENTES



27 CARTAS DE CARACTERES



27 FICHAS DE CARACTERES



6 CARTAS DE REFERENCIA



1 CORONA DE PLÁSTICO



30 MONEDAS DE ORO PLÁSTICAS



3 FICHAS DE ORDEN



2 FICHAS DE AMENAZA



11 CARTAS DE DISTRITO RELIGIOSO



11 CARTAS DE DISTRITO MILITAR



12 CARTAS DE DISTRITO NOBLE



20 CARTAS DE DISTRITO COMERCIAL



30 CARTAS DE DISTRITO ÚNICO

## PREPARACIÓN (PARA 6 JUGADORES)



### PRIMERA PARTIDA

Para tu primer juego, selecciona las cartas que se enumeran a continuación y las 54 cartas de distrito con estos iconos en la esquina inferior izquierda:



CARACTERES	DISTRITO ÚNICO	
1. Asesino	1. Puerta Dragón	9. Cantera
2. Ladrón	2. Fábrica	10. Escuela de Magia
3. Hechicera	3. Casa Embrujada	11. Herrería
4. Rey	4. Tesoro Imperial	12. Estatua
5. Obispo	5. Bastión	13. Guarida de Ladrones
6. Mercader	6. Laboratorio	14. Pozo de los deseos
7. Arquitecto	7. Biblioteca	
8. Guerrero	8. Sala de Mapas	

Todas las demás cartas no se utilizarán para tu primera partida. Si ya estás familiarizado con **Ciudadela**, no dudes en utilizar las opciones preestablecidas en las páginas 8-9 o las reglas de personalización de la página 7 para montar tu propia combinación de personajes y distritos **únicos**.

**Nota:** Los juegos con 3 o 8 jugadores usan 9 caracteres (consulta la página 7).

### CONFIGURACIÓN DE TU PRIMERA PARTIDA

Los pasos de configuración presentados aquí son sólo para tu primer juego. Para ver los pasos completos de la configuración de los juegos futuros, consulta "Configuración completa" en la contraportada del libro de reglas.

Para configurar tu primer juego, sigue estos pasos:

1. Toma las fichas de personaje que coinciden con los ocho caracteres de la lista de la izquierda y colócalas en el centro de la mesa en orden de número. Estas fichas actúan como un recordatorio de los personajes que se utilizan en este juego.
2. Toma las 14 cartas de distrito **único** de la lista de la izquierda y barájalas con los 54 distritos básicos. Reparte cuatro cartas boca abajo a cada jugador. Estas cartas son las manos iniciales de los jugadores.
3. Coloca las cartas restantes de distrito en una pila boca abajo en el centro de la mesa para crear el mazo de distritos; a continuación, crea el Banco colocando de todas las monedas de oro en el centro de la mesa.
4. Cada jugador toma dos monedas de oro del Banco. Este oro pertenece al jugador y permanece en su reserva personal hasta que lo usa.
5. El jugador más viejo toma la corona y las ocho cartas de carácter de la lista de la izquierda.

## JUGANDO EL JUEGO

Las reglas aquí explicadas son para juegos con 4-8 jugadores. Los cambios de reglas para los juegos de 2 y 3 jugadores se pueden encontrar en la página 7.

**Ciudadelas** se juega en una serie de rondas. Cada ronda comienza con la fase de selección, durante la cual los jugadores se pasan las cartas de personaje y eligen un personaje para esa ronda. Cada carta de personaje tiene habilidades especiales, como robar el oro de otro jugador o destruir el distrito de otro jugador. Después de la fase de selección viene la fase de turno, durante la cual los jugadores recogen recursos y construyen nuevos distritos en su ciudad.

El jugador con la corona es conocido como el **jugador coronado**, quien tiene a cargo asegurar que cada paso se siga en orden y pedir que cada personaje tome su turno durante la fase de turno.

### FASE DE SELECCIÓN

El jugador coronado toma el mazo de cartas de personaje y lo baraja. Primero descarta aleatoriamente varias de ellas **boca arriba** en el centro de la mesa, y luego descarta aleatoriamente una **boca abajo**. El número de cartas descartadas boca arriba depende del número de jugadores en el juego (ver la tabla a continuación). Las cartas descartadas no se utilizarán en esta ronda.

FASE DE SELECCIÓN CON 8 CARACTERES		
Jugadores	Cartas boca arriba	Cartas boca abajo
4	2	1
5	1	1
6	0	1
7	0	1*

**Importante:** El personaje número 4 (Rey, Emperador o Patricio) no puede estar entre las cartas descartadas boca arriba. Si se descarta boca arriba, descarta otra carta de caracteres boca arriba para reemplazarla y mezclarla en el mazo de caracteres.

A continuación, el jugador coronado toma las cartas de personaje restantes, las mira, y secretamente elige y guarda una para él. Luego pasa las cartas restantes al jugador a su izquierda, quien también elige una carta y pasa el resto de las cartas a su izquierda, y así sucesivamente hasta que cada jugador haya elegido una carta de personaje. Después de que el último jugador haya elegido su carta, descarta la carta no seleccionada boca abajo junto con las otras cartas descartadas.

\* **Regla Especial con 7 Jugadores:** Después de que el sexto jugador pasa la última carta de personaje al séptimo jugador, el séptimo jugador también toma la carta de personaje que se descartó boca abajo al comienzo de la ronda. Elige uno de estos dos personajes y descarta el otro boca abajo.

### FASE DE TURNO

A diferencia de la fase de selección, los jugadores no juegan en el sentido de las agujas del reloj durante la fase de turno. En su lugar, juegan en orden ascendente del número de su personaje elegido, que aparece en la esquina superior izquierda de cada carta de personaje. El jugador coronado llama a cada personaje por número en orden ascendente, empezando por el número "1" (el Asesino, la Bruja o el Magistrado). Si un jugador tiene esa carta de personaje, lo revela volteándolo boca arriba y juega su turno.



NÚMERO DEL  
ASESINO

Durante un turno, el jugador **debe** recolectar recursos. Puede sacar dos de oro del Banco o sacar dos cartas de distrito de la baraja, elegir una para mantenerla y descartar la otra boca abajo al fondo de la baraja.

Después de recolectar recursos, **puede** construir un distrito en su ciudad. Para hacer esto, juega una carta de su mano boca arriba delante de él y paga oro al Banco igual al costo de construcción del distrito. Un jugador tiene un límite de construcción de un distrito por turno, y no puede construir un distrito que sea idéntico (con el mismo nombre) a un distrito ya en su ciudad.



COSTO DE  
CONSTRUCCIÓN DEL  
MUELLE

Después de que el jugador que reveló al personaje llamado ha tomado su turno, o si ningún jugador reveló al personaje, el jugador coronado continúa llamando al próximo personaje en orden ascendente, y así sucesivamente hasta que haya llamado a todos los personajes, después de lo cual comienza una nueva ronda con la fase de selección.

### HABILIDADES DEL PERSONAJE

Un jugador **puede** usar las habilidades de su personaje sólo una vez por turno en el momento especificado. Si no se especifica ningún momento, el jugador puede usar la habilidad en cualquier momento durante tu turno. Algunos personajes tienen habilidades que obtienen recursos para distritos de cierto tipo en tu ciudad. Estas habilidades pueden otorgar oro o cartas, como se especifica en la habilidad de cada personaje. Como recordatorio, el número de estos personajes aparece en una gema del color del tipo de distrito correspondiente.

Las habilidades de los personajes se explican en detalle en las páginas 10-13. Estas habilidades son el corazón del juego, así que asegúrate de familiarizarte con ellos antes de que empieces el juego.

## DISTRITOS

Hay cinco tipos de distrito, que se indican por los colores y los iconos que se muestran a continuación. Los tipos de distrito son referenciados por algunas habilidades de personaje y algunos efectos que dan puntos al final del juego.



NOBLE



RELIGIOSO



COMERCIAL



MILITAR



ÚNICO

Cada distrito **único** tiene un efecto, que se describe en su carta. Estos efectos pueden disparar una variedad de cosas, tales como ganar más recursos de un determinado tipo o proporcionar puntos adicionales al final del juego. Los efectos del distrito son opcionales a menos que se use la palabra “debe” o “no puede”.

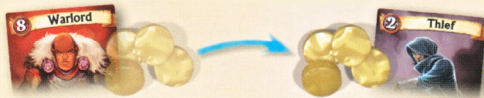
### REGLAS DE TEXTO EN CARTAS

En *Ciudadelas*, el texto de reglas que aparece en las cartas es un breve resumen del efecto de la carta. Para las reglas completas de la habilidad de un personaje, vea “Capacidades de caracteres en detalle” en las páginas 10-13; para obtener aclaraciones sobre el efecto de un distrito, vea “Clarificaciones de Distrito” en la página 14. Si el texto de una carta parece estar en conflicto con el texto de las páginas 10-14, el texto del libro de reglas tiene prioridad.

### EJEMPLO DE UN TURNO

Kurt acaba de terminar su turno como Arquitecto. El siguiente personaje llamado es el Guerrero. Ashley eligió al Guerrero durante la fase de selección, por lo que muestra su carta de personaje boca arriba y toma su turno.

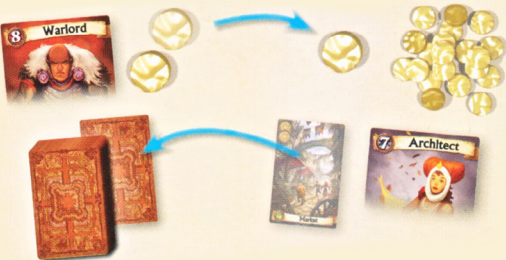
1. Anteriormente en la ronda, Anna fue el Ladrón y eligió robar al Guerrero. Ahora que el Guerrero es revelado, Anna toma todo el oro de la reserva de Ashley.



2. A continuación, Ashley recolecta recursos. Para tratar de recuperar una parte de sus monedas robadas, elige ganar dos de oro de la Banca.



3. Kurt parece estar a la cabeza, por lo que Ashley decide pagar un oro para destruir su mercado, que descarta boca abajo al fondo del mazo.



4. Ahora ella elige ganar oro para sus distritos militares: tiene una prisión y la escuela de la magia, que puede contar aquí como distrito militar, así que gana dos más oro del Banco. Ella ahora tiene tres de oro en su reserva.



5. Ashley paga tres de oro para construir un cuartel, colocándolo en su ciudad junto a sus otros distritos. Ella ya ha utilizado su capacidad de carácter para ganar oro, por lo que no gana oro en este turno por su cuartel. Como ya ha usado sus habilidades y construido un distrito, su turno termina.



El Guerrero fue el último personaje, por lo que esta ronda ha terminado. El jugador coronado reúne todas las cartas de personaje para barajarlas y prepararse para la siguiente fase de selección.

## INFORMACIÓN ABIERTA

El número de oro en la reserva de un jugador y el número de cartas en la mano son información pública y abierta.

Hay una cantidad ilimitada de oro. Si el Banco se queda sin oro, los jugadores pueden utilizar un sustituto para el oro, como monedas. Además, no hay límite para el tamaño de mano de un jugador.

## FINAL DEL JUEGO

Tan pronto como una ciudad alcanza los siete distritos, está completa; el juego terminará al final de la ronda actual. Una ciudad puede tener más de siete distritos.

Cuando el juego termina, los jugadores marcan puntos como sigue:

- Suma los puntos equivalentes al costo de construcción de cada uno de tus distritos.
- Si tu ciudad tiene por lo menos un distrito de cada tipo, suma 3 puntos adicionales.
- El jugador que primero completó su ciudad suma 4 puntos más.
- Cualquier otro jugador que completó su ciudad suma 2 puntos más.
- Suma cualquier punto extra de sus distritos **únicos**.

Los jugadores comparan los totales de puntos y el jugador con más puntos gana. Si hay un empate, el jugador empatado que reveló al personaje con el **número más alto** durante la última ronda gana.

## FORMAS DE GEMAS EN LAS CARTAS

Las formas de gemas en las cartas de personaje y distrito indican en qué versión del juego apareció por primera vez la carta y no tienen ningún efecto en el juego. Para obtener más detalles, consulta "Notas de Diseño" en la página 15.



CIUDADELAS  
JUEGO ORIGINAL



EXPANSIÓN  
CIUDAD OSCURA



NUEVAS PARA  
ESTA EDICIÓN



## EJEMPLO DE PUNTUACIÓN FINAL

CIUDAD DE KURT



$$4 + 1 + 2 + 3 + 5 + 4 + 2 + 3 + 4 = 28$$

1 distrito de cada tipo (la Casa Embrujada cuenta como un distrito **militar**)

Primero en completar ciudad

CIUDAD DE ASHLEY



$$3 + 2 + 3 + 3 + 2 + 6 + 6 + 2 + 2 = 29 \text{ — ¡ASHLEY GANA!}$$

Ciudad completa, pero no la primera

Puntos extras por la Puerta Dragón

## JUGAR CON 2-3 JUGADORES

En los juegos de 2 o 3 jugadores, cada jugador juega con **dos personajes**. El juego se juega normalmente, excepto que cada jugador toma dos turnos cada ronda (un turno para cada carácter). Cada jugador tiene solamente una reserva de oro y una ciudad, y las capacidades de cada carácter se aplican solamente durante su propio turno. Por ejemplo, un jugador con el Arquitecto y el Guerrero puede guardar un distrito tomado durante su turno de Arquitecto para construir más tarde en esa ronda durante su turno de Guerrero. Además, la habilidad del Arquitecto para construir más de un distrito no se aplica durante su turno de Guerrero.

### CAMBIOS DE REGLAS PARA 2 JUGADORES

#### PREPARACIÓN

El mazo de personajes incluye caracteres de número 1-8 (el Emperador no se puede usar en juegos de 2 jugadores).

#### FASE DE SELECCIÓN

El jugador coronado reúne el mazo de cartas de personaje y lo baraja. Descarta aleatoriamente una carta boca abajo en el centro de la mesa. Luego toma las restantes siete cartas, secretamente elige una para guardar por sí mismo, y pasa las restantes seis cartas a su oponente.

Para las selecciones restantes de esta ronda, cada jugador elige dos cartas de personaje: una que guarda, la otra que descarta boca abajo cerca de las otras cartas descartadas, y luego pasa las cartas restantes a tu oponente. Esto continúa hasta que no queden más caracteres.

#### FINAL DEL JUEGO

Tan pronto como una ciudad alcanza los ocho distritos, se ha completado; el juego terminará al final de la ronda actual.

### CAMBIOS DE REGLAS PARA 3 JUGADORES

#### PREPARACIÓN

El mazo de personajes incluye caracteres de número 1-9.

#### FASE DE SELECCIÓN

El jugador coronado reúne el mazo de cartas de personaje y lo baraja. Descarta aleatoriamente una carta boca abajo en el centro de la mesa. Luego toma las restantes ocho cartas, secretamente elige una para guardar para sí mismo, y pasa las siete cartas restantes al jugador a su izquierda, quien elige una carta y pasa las seis cartas restantes al jugador a tu izquierda, quien también elige una carta.

Ahora, después de que cada jugador haya elegido una carta, el tercer jugador descarta aleatoriamente una de las restantes cinco cartas boca abajo cerca de la otra carta descartada. Luego pasa las cuatro cartas restantes al jugador coronado. Cada jugador a su vez elige una segunda carta de personaje y la última carta que no ha sido escogida se descarta boca abajo junto con las otras cartas descartadas.

#### FINAL DEL JUEGO

Tan pronto como una ciudad alcanza los ocho distritos, se ha completado; el juego terminará al final de la ronda actual.

## VARIANTES

Después de haber jugado el juego básico, puedes agregar más variedad al juego jugando con diferentes personajes y distritos **únicos**. Algunas opciones preestablecidas se proporcionan en las páginas 8-9; alternatively, los jugadores pueden elegir qué personajes y distritos **únicos** utilizar en el juego siguiendo las reglas de personalización a continuación.

Antes de que comience el juego, elige un reparto de ocho personajes, uno de cada número de 1 a 8. Estos serán los personajes utilizados en este juego; devuelve todas las demás cartas de personaje a la caja del juego.

También antes de que comience el juego, elije 14 distritos **únicos** de diferentes costos de construcción para usar este juego. Prepare el mazo de distritos barajando los distritos **únicos** elegidos con los 54 distritos básicos. A continuación, devuelve los distritos **únicos** no utilizados a la caja del juego.

Para ver los pasos completos de la configuración, consulta "Referencia Rápida" en la contraportada del libro de reglas.

## JUGANDO CON 9 CARACTERES

Usar un personaje de número 9 es necesario en juegos con 3 o 8 jugadores, y es opcional con 4-7 jugadores. La Reina no se puede utilizar en juegos con menos de 5 jugadores.

#### FASE DE SELECCIÓN CON 9 CARACTERES

Jugadores	Cartas boca arriba	Cartas boca abajo
4	3	1
5	2	1
6	1	1
7	0	1
8	0	1*

\* Cuando se juega con 8 jugadores, la "regla especial con 7 jugadores" se aplica al octavo jugador.

## OPCIONES PREDEFINIDAS

Hay varias maneras de personalizar tu juego de *Ciudadela*. Aquí se ofrecen algunas opciones preestablecidas que se adaptan a estilos de juego específicos. El personaje número 9 aparece entre paréntesis como una opción (solo es necesario en juegos con 3 o 8 jugadores).

### ARISTÓCRATAS AMBICIOSOS

Esta lista se centra en la construcción de distritos (o de adquirirlos) y presenta muchas maneras de construir múltiples distritos por turno.

CARACTERES	
1. Magistrado	●
2. Ladrón	●
3. Mago	◆
4. Patricio	●
5. Obispo	●
6. Comerciante	●
7. Arquitecto	●
8. Mariscal	●
(9. Reina) <sup>a</sup>	◆
DISTRITOS ÚNICOS	
1. Capitolio	●
2. Fábrica	◆
3. Andamio	●
4. Gran Muralla	●
5. Casa Embrujada	●
6. Bastión	●
7. Necrópolis	●
8. Parque	◆
9. Hospicio	◆
10. Cantera	◆
11. Escuela de Magia	●
12. Establos	●
13. Estatua	●
14. Guarida de Ladrones	●

### AGENTES ASTUTOS

Esta lista mantiene un fuerte elemento de confrontación directa, mientras que resalta algunos de los aspectos más caprichoso del juego.

CARACTERES	
1. Bruja	◆
2. Chantajista	●
3. Hechicera	●
4. Emperador*	◆
5. Abad	◆
6. Alquimista	◆
7. Arquitecto	●
8. Guerrero	◆
(9. Recaudador)	●
DISTRITOS ÚNICOS	
1. Armería	◆
2. Basílica	●
3. Puerta Dragón	●
4. Mina de Oro	●
5. Bastión	●
6. Monumento	●
7. Museo	◆
8. Necrópolis	●
9. Parque	◆
10. Hospicio	◆
11. Cantera	◆
12. Bóveda Secreta	●
13. Herrería	●
14. Teatro	●

### ILUSTRES EMISARIOS

Esta lista es menos agresiva, tiene más maneras de defender tus posesiones e incluye varias maneras alternativas de obtener recursos.

CARACTERES	
1. Bruja	◆
2. Espía	●
3. Vidente	●
4. Emperador*	◆
5. Obispo	●
6. Mercader	●
7. Erudito	●
8. Diplomático	◆
(9. Artista)	◆
DISTRITOS ÚNICOS	
1. Fábrica	◆
2. Andamio	●
3. Gran Muralla	●
4. Casa Embrujada	●
5. Torre de Marfil	●
6. Bastión	●
7. Biblioteca	●
8. Museo	◆
9. Observatorio	●
10. Parque	◆
11. Hospicio	◆
12. Cantera	◆
13. Escuela de Magia	●
14. Herrería	●

● = Juego original

◆ = Expansión Ciudad Oscura

● = Nuevas para esta edición



## DIGNATARIOS DESVIADOS

Esta lista viene con una dosis saludable de engaños, así como muchas maneras de superar las maquinaciones siniestras de tus rivales.

CARACTERES	
1. Magistrado	●
2. Chantajista	●
3. Mago	◆
4. Rey	●
5. Abad	◆
6. Alquimista	◆
7. Navegante	◆
8. Mariscal	●
(9. Reina) <sup>a</sup>	◆
DISTRITOS ÚNICOS	
1. Puerta Dragón	●
2. Fábrica	◆
3. Andamio	●
4. Casa Embrujada	●
5. Laboratorio	●
6. Necrópolis	●
7. Parque	◆
8. Hospicio	◆
9. Bóveda Secreta	●
10. Herrería	●
11. Establos	●
12. Teatro	●
13. Guarida de Ladrones	●
14. Pozo de los Deseos	◆

## DELEGADOS TENACES

Esta lista ofrece muchas formas diferentes para que los jugadores maximicen los combos de personajes y utilicen sinergias de distrito al máximo.

CARACTERES	
1. Asesino	●
2. Espía	●
3. Vidente	●
4. Rey	●
5. Cardenal	●
6. Comerciante	●
7. Erudito	●
8. Diplomático	●
(9. Artista)	◆
DISTRITOS ÚNICOS	
1. Basílica	●
2. Capitolio	●
3. Casa Embrujada	●
4. Tesoro Imperial	◆
5. Laboratorio	●
6. Biblioteca	●
7. Sala de Mapas	◆
8. Observatorio	●
9. Escuela de Magia	●
10. Bóveda Secreta	●
11. Herrería	●
12. Establos	●
13. Estatua	●
14. Pozo de los Deseos	◆

## NOBLES VICIOSOS

Esta lista es una lucha sin obstáculos de duras intrigas y agresiones brutales. No es para los débiles de corazón...

CARACTERES	
1. Asesino	●
2. Ladrón	●
3. Hechicera	●
4. Patricio	●
5. Cardenal	●
6. Mercader	●
7. Navegante	◆
8. Guerrero	●
(9. Recaudador)	●
DISTRITOS ÚNICOS	
1. Armería	◆
2. Basílica	●
3. Puerta Dragón	●
4. Mina de Oro	●
5. Tesoro Imperial	◆
6. Torre de Marfil	●
7. Laboratorio	●
8. Sala de Mapas	◆
9. Monumento	●
10. Museo	◆
11. Escuela de Magia	●
12. Estatua	●
13. Guarida de Ladrones	●
14. Pozo de los Deseos	◆

\* El Emperador no puede ser utilizado en juegos con 2 jugadores; al jugar un juego de 2 jugadores con una lista que muestra al emperador, reemplazarlo con el Rey o el Patricio.

<sup>a</sup> La Reina no puede ser usada en juegos con 3-4 jugadores; cuando juegue un juego de 3 o 4 jugadores con una lista que muestre a la Reina, reemplázela con el Artista o el Recaudador.

## HABILIDADES DE LOS PERSONAJES

Esta sección explica las habilidades de cada personaje en detalle.

Recuerde que las habilidades de carácter son opcionales (a menos que la palabra “debe” o “no puede” aparezca en las reglas), y cada habilidad se puede utilizar sólo una vez por turno en el momento especificado. Si no se especifica ningún momento, la habilidad se puede utilizar en **cualquier momento** durante tu turno. Esto también incluye habilidades que obtienen recursos para distritos en tu ciudad. Por ejemplo, si juegas el Obispo, puedes optar por ganar oro antes de construir un nuevo distrito (si necesitas el oro para construir ese distrito) o después de la construcción (para ganar oro de un distrito **religioso** de nueva construcción).

### 1 Asesino

Llama al nombre de otro personaje que quieras matar. Cuando el personaje muerto es llamado a tomar tu turno, debe permanecer en silencio y saltarse su turno completo para esta ronda sin revelar su carta de personaje.

### 1 Bruja

Primero debes recolectar recursos, luego debes llamar al nombre de otro personaje a quien deseas embrujar, y luego tu turno se pone en pausa. No puedes construir en este momento, y los únicos efectos de distrito que puedes usar son los que ocurren al recolectar recursos (Mina de Oro, Biblioteca u Observatorio).

Cuando el personaje embrujado es llamado a tomar su turno, recoge recursos y su turno termina inmediatamente. No puede construir un distrito ni usar ninguna de las habilidades de su personaje, ni siquiera los que proporcionan recursos “adicionales” (como el oro adicional del comerciante). Los únicos efectos distritales que el jugador embrujado puede usar son los que ocurren al recolectar recursos.

Ahora reanuda tu turno como si estuvieras jugando el personaje embrujado; usa las habilidades de ese personaje, incluyendo aquellas que proporcionan recursos adicionales, habilidades pasivas (como la protección del Obispo contra los personajes de número 8 o el aumento del límite de construcción del Arquitecto) y restricciones (como la incapacidad del Navegante para construir distritos). Juegas con las cartas en **tu** mano, pagas con el oro de **tu** reserva, obtienes recursos de los distritos de **tu** ciudad y construyes nuevos distritos en tu ciudad. No se pueden usar efectos de distritos **únicos** pertenecientes al jugador embrujado. Si el Chantajista está embrujado, asigna marcadores de amenaza, recibe sobornos de jugadores amenazados y elige revelar el marcador de amenaza si el jugador objetivo no paga.

Si el Rey o Patricio está embrujado, aún así ese jugador toma la corona. Si el Emperador es el embrujado, tú eliges a quién dar la corona y tomas el recurso de ese jugador.

Si el personaje embrujado no está en juego en esta ronda, no reanudas tu turno.

### 1 Magistrado

Toma los tres marcadores de orden y asignarlos boca abajo a tres fichas de carácter diferentes de tu elección. Solo uno de los marcadores muestra la orden firmada en su cara; sólo el jugador marcado con la orden firmada está dirigido.



MARCADOR DE ORDEN (BOCA ABAJO)



MARCADOR FIRMADO



MARCADOR NO FIRMADO

Si el jugador objetivo paga por construir un distrito durante su turno, **puedes** revelar tu marcador de orden volteándolo boca arriba. Si lo haces le confiscas ese distrito y lo edificas en tu ciudad **gratuitamente**.

El distrito confiscado nunca entra en la ciudad del jugador objetivo, pero sí cuenta para el límite de construcción del jugador objetivo para el turno. El jugador objetivo recibe de vuelta todo el oro pagado por ese distrito. Si él es capaz de construir más de un distrito durante su turno (Ej: Arquitecto), puede confiscar sólo el primer distrito que paga para construir.

**Nota:** No puedes confiscar un distrito si ya tienes un distrito idéntico (con el mismo nombre) en tu ciudad.

### 2 Ladrón

Nombra a otro personaje que quieras robar. Cuando un jugador revela ese personaje para tomar su turno, inmediatamente toma todo su oro.

No se puede robar al personaje número 1 (Asesino, Brujo o Magistrado), al personaje asesinado o al personaje embrujado.

### 2 Espía

Elige otro jugador y nombra un tipo de distrito (**noble**, **religioso**, **comercial**, **militar** o **único**). Luego mira las cartas en la mano de ese jugador. Para cada carta en su mano que coincida con el tipo de distrito nombrado, tomar un oro de la reserva de ese jugador y toma una carta del mazo.

Si el jugador cuya mano espías tiene más cartas de distritos coincidentes que oro en su reserva, toma todo su oro e igualmente toma cartas del mazo por cada uno de los distritos coincidentes.

## 2 Chantajista



Toma los dos marcadores de amenaza y asignarlos boca abajo a dos fichas de caracteres diferentes de tu elección. Uno de los marcadores muestra el encaje florido en tu cara; ambos jugadores están amenazados, pero sólo el jugador marcado con el encaje con flores es el objetivo.



MARCADOR DE AMENAZA (BOCA ABAJO)



ENCAJE FLORIDO



ENCAJE NO MARCADO

Cuando un jugador amenazado es llamado a tomar su turno, debe recolectar inmediatamente los recursos y luego resolver la amenaza: puede sobornarte dándote la mitad de su oro (redondeado abajo) para remover su marcador de amenaza **sin revelarlo**. Un jugador amenazado con sólo un oro en su reserva puede sobornarte dándote CERO oro. Si no te soborna, **puedes** revelar su marcador de amenaza volteándolo boca arriba. Si revelas el encaje florido, inmediatamente tomas todo su oro.

Un jugador amenazado debe resolver la amenaza antes de poder usar cualquiera de sus habilidades de personaje o construir distritos, y los únicos efectos de distrito que puede usar antes de resolver la amenaza son aquellos que ocurren al recolectar recursos (Mina de Oro, Biblioteca u Observatorio).

No puedes asignar marcadores de amenaza al personaje número 1 (Asesino, Brujo o Magistrado), al personaje asesinado o al personaje embrujado. Puede asignar marcadores de amenaza a los personajes a los que se les han asignado marcadores de orden.

## 3 Hechicera



Puedes realizar una de las siguientes acciones:

- Intercambia toda tu mano de cartas con la mano de otro jugador; si tienes CERO cartas en tu mano, simplemente tomas las cartas de otro jugador.
- Descarta cualquier número de cartas de tu mano boca abajo y déjalas en la parte inferior del mazo de distrito para obtener un número igual de cartas del mazo de distrito.

## 3 Mago



Mira la mano de otro jugador de cartas y elige una de esas cartas. Luego paga para construir inmediatamente la carta elegida en tu ciudad o agrégala a tu mano. Si la construyes de inmediato, no cuenta para el límite de distritos a construir, lo que significa que puedes construir otro distrito en este turno.

Durante este turno, puedes construir un distrito que sea idéntico a cualquier otro distrito ya en tu ciudad.

## 3 Vidente



Toma una carta al azar de la mano de cada otro jugador y agrega esas cartas a tu mano. Luego, da una carta de tu mano a cada jugador del que tomaste una carta. Si un jugador no tiene cartas en su mano, no tomas una carta de él ni le das una carta.

Las cartas tomadas se pueden guardar y devolver en varias combinaciones diferentes: puedes dar a un jugador exactamente la misma carta de nuevo, puedes dar una carta tomada de un jugador a otro, o puedes mantener una carta tomada y devolver una carta de tu mano original.

Tu límite de construcción esta vez es de dos distritos.

## 4 Rey



Ganas un **oro** por cada distrito **noble** en tu ciudad.

En algún momento de tu turno, debes tomar la corona. Ahora eres el jugador coronado, así que llamarás a los personajes para el resto de la ronda, y serás el primero en elegir un personaje durante la siguiente ronda (hasta que otro jugador elija al Rey).

Si te matan, saltas tu turno como cualquier otro personaje. Al final de la ronda, revela la carta de personaje del Rey y tomas la corona como heredero del Rey.

Si estás embrujado, aún así tomas la corona.

Nota: Si el Rey es descartado boca arriba al comienzo de la fase de selección, descarta aleatoriamente otra carta de personaje boca arriba para reemplazarla y mezcla el Rey en el mazo de personajes.

## 4 Emperador



Ganas un **oro** por cada distrito **noble** en tu ciudad.

En algún momento de tu turno, debes tomar la corona del jugador que la tiene y darla a un jugador diferente, pero no a ti mismo. Tomas un oro de su reserva o una carta al azar de su mano. Si no tiene oro en su reserva ni cartas en la mano, no tomas nada.

Si te matan, saltas tu turno como cualquier otro personaje. Al final de la ronda, revela la carta de personaje del Emperador y, como consejero del emperador, toma la corona del jugador que la tiene y dásela a un jugador diferente, pero no a ti mismo. No tomas un recurso del nuevo jugador coronado.

Nota: Si el Emperador se descarta boca arriba al comienzo de la fase de selección, descarta aleatoriamente otra carta de personaje boca arriba para reemplazarla y mezcla al Emperador en el mazo de personajes.

Nota: El Emperador no se puede usar en un juego de 2 jugadores.



## Patricio



Ganas un **oro** por cada distrito **noble** en tu ciudad.

En algún momento de tu turno, debes tomar la corona. Ahora eres el jugador coronado, así que llamas a los personajes para el resto de la ronda, y serás el primero en elegir un personaje durante la siguiente ronda (hasta que otro jugador elija al Patricio).

Si te matan, saltas tu turno como cualquier otro personaje. Al final de la ronda, revela la carta de personaje del Patricio y toma la corona como heredero del Patricio.

Si estás embrujado, aún así tomas la corona.

**Nota:** Si el Patricio se descarta boca arriba al comienzo de la fase de selección, descarta aleatoriamente otra carta de personaje boca arriba para reemplazarla y mezcle al Patricio en el mazo de personajes.



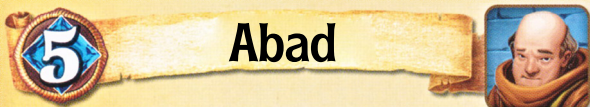
## Obispo



Ganas un **oro** por cada distrito **religioso** en tu ciudad.

Durante esta ronda, el personaje número 8 (Guerrero, Diplomático o Mariscal) **NO** puede usar su habilidad en tus distritos.

Si te matan, el personaje número 8 **SÍ puede** usar su habilidad en tus distritos. Del mismo modo, si estás embrujado, el personaje número 8 **NO puede** usar su habilidad en los distritos de la Bruja, pero **SÍ puede** usar su habilidad en los distritos del Obispo.



## Abad



Ganas un **oro** por cada distrito **religioso** en tu ciudad.

Puede elegir cualquier combinación de los dos recursos; por ejemplo, si tienes tres distritos **religiosos**, puede usar esta habilidad para ganar tres cartas y cero oro, dos de oro y una de carta, uno de oro y dos cartas, o cero de oro y tres cartas. Debes declarar la combinación de recursos que deseas tomar antes de tomarlos.

Si en algún momento de tu turno no eres el jugador con más oro, el jugador más rico debe darle un oro de su reserva. Si hay un empate para el jugador más rico, elige cuál de los jugadores empatados debe darte uno de su oro. Si tu estás entre los empatados para el jugador más rico, no recibes ningún oro.

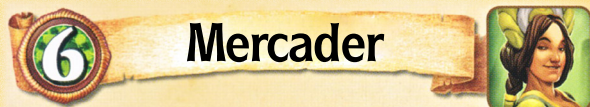


## Cardenal



Ganas una **carta** por cada distrito **religioso** en tu ciudad.

Si quieres construir un distrito, pero no tienes suficiente oro para hacerlo, puedes tomar el oro restante que necesites de un jugador. Por cada oro que tomes, debes darle a ese jugador una carta de tu mano. Luego debes pagar para construir ese distrito en tu ciudad. Un jugador no puede negarte su oro, y no puedes tomar más oro de lo necesario para construir el distrito previsto.

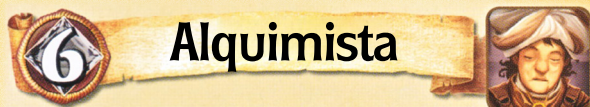


## Mercader



Ganas un **oro** por cada distrito **comercial** en tu ciudad.

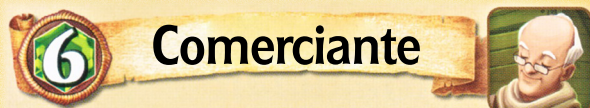
Ganas un oro extra. Puedes usar esta habilidad sin importar el recurso que reuniste este turno.



## Alquimista



Al final de tu turno, recibes todo el oro que pagaste para construir distritos en este turno, pero no el oro que pagaste por otras razones (como el efecto de la Herrería o el Recaudador). Esto significa efectivamente que puedes construir distritos “de forma gratuita”, pero sólo si hubieras tenido suficiente oro para construirlos.



## Comerciante



Ganas un **oro** por cada distrito **comercial** en tu ciudad.

Los distritos **comerciales** no cuentan para el límite de distritos en este turno. Esto significa que puedes construir cualquier número de distritos **comerciales**, además de tu límite de construcción.



## Arquitecto



Ganas dos cartas adicionales. Puedes usar esta habilidad sin importar el recurso que recolectaste este turno.

Tu límite de distritos en este turno es de tres.

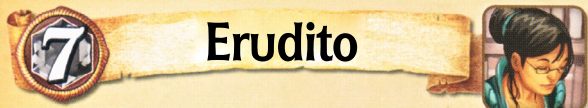


## Navegante



Ganas **cuatro cartas** ó **cuatro oros**. Puedes usar esta habilidad sin importar el recurso que recolectaste este turno.

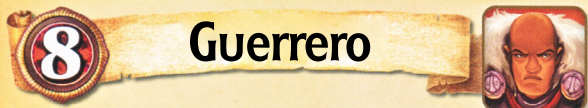
No puedes construir ningún distrito durante tu turno, ni siquiera los distritos que no cuentan para el límite de distritos.



## Erudito

Roba siete cartas del mazo y elige una para añadir a tu mano. Baraja las otras seis cartas de nuevo en el mazo de distritos.

Tu límite de distritos en este turno es de dos.

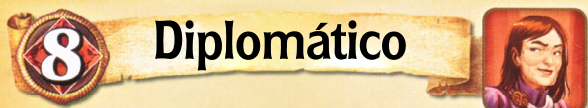


## Guerrero

Ganas un oro por cada distrito **militar** en tu ciudad.

Puedes destruir un distrito de tu elección pagando un oro menos que tu costo de construcción. Por lo tanto, puede destruir un distrito de costo uno de forma gratuita, un distrito de costo dos con un oro, un distrito de costo tres dos de oro, y así sucesivamente.

No puedes destruir un distrito en una ciudad completa, pero puedes destruir uno de tus propios distritos. Los distritos destruidos se descartan boca abajo hasta el fondo de el mazo de distritos.

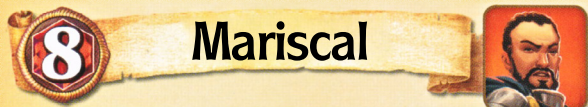


## Diplomático

Ganas un oro por cada distrito **militar** en tu ciudad.

Puedes cambiar un distrito en la ciudad de otro jugador por un distrito en tu ciudad. Si el distrito del otro jugador tiene un costo mayor que tu distrito, debes darle a ese jugador la diferencia en el oro de tu reserva. Si tu distrito tiene un costo más alto que el distrito del otro jugador, ese jugador no debe darte oro a cambio.

No puedes cambiar por un distrito en una ciudad completada ni por un distrito idéntico a un distrito que ya está en tu ciudad, pero puedes cambiar uno de tus distritos si tienes una ciudad completa. Además, el distrito que viene de tu ciudad no puede ser idéntico a un distrito que ya está en la ciudad del otro jugador.

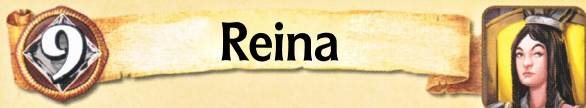


## Mariscal

Ganas un oro por cada distrito **militar** en tu ciudad.

Puedes tomar un distrito con un costo de construcción de tres o menos de la ciudad de otro jugador, dando al propietario oro igual a su costo de construcción. Añade el distrito confiscado a tu ciudad.

No puedes apoderarte de un distrito de una ciudad completa ni un distrito idéntico a un distrito ya en tu ciudad.



## Reina

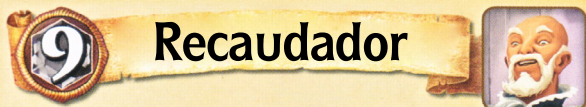
Si estás sentado al lado del jugador que reveló el personaje número 4 (Rey, Emperador o Patricio), ganas tres oros. Si este personaje está sentado a tu lado, pero ha sido asesinado por el Asesino, ganas tres de oro cuando esa carta se revela al final de la ronda.

**Nota:** La reina no se puede utilizar en juegos con menos de cinco jugadores.



## Artista

Puedes embellecer hasta dos de tus distritos asignándoles a cada uno un oro de tu reserva. El costo de un distrito embellecido es aumentado permanentemente en uno, así que un distrito embellecido anota un punto más al final del juego. El Guerrero debe pagar un oro más para destruir un distrito embellecido, etc. (guarda el oro en la carta como un recordatorio). Un distrito puede embellecerse sólo una vez.



## Recaudador

Cuando el Recaudador es uno de los personajes del juego, los jugadores pagan un impuesto a la propiedad por construir distritos. Inmediatamente después de que un jugador construye un distrito, coloca un oro de su reserva en la ficha de carácter del Recaudador. Esto se aplica incluso cuando un jugador construye un distrito que no ha pagado para construir. Si un jugador construye más de un distrito, se le cobra el impuesto a la propiedad por cada distrito construido. Si un jugador no tiene oro restante en su reserva después de construir un distrito, no se le cobra el impuesto. El Recaudador no paga el impuesto.

En cualquier momento durante tu turno, puedes tomar todo el oro de la ficha de carácter del Recaudador a tu reserva.

Incluso si el Recaudador no aparece durante una ronda (porque no fue elegido, fue descartado al inicio de la fase de selección, o fue asesinado por el Asesino), los jugadores siempre pagan un impuesto, y el oro que queda en la ficha del Recaudador pasa a la siguiente ronda.

En los juegos de 2 y 3 jugadores, un jugador que escoge al Recaudador como uno de sus personajes sigue cobrando un impuesto por su otro personaje.

Si el Magistrado confisca un distrito de un jugador, al Magistrado se le cobra el impuesto, no a su objetivo.

## CLARIFICACIONES DE LOS DISTRITOS CRÉDITOS

Esta sección aclara los efectos específicos de las cartas de distrito. Recuerda, los efectos de distrito son opcionales a menos que se use la palabra “debe” o “no puede”. Los efectos que se limitan a “una vez por turno” solo se pueden usar durante tu turno.

**Armería:** Un distrito en una ciudad completada no puede ser destruido.

**Capitolio:** El Capitolio puede anotar puntos extra sólo una vez.

**Andamio:** El Magistrado no puede confiscar un distrito construido destruyendo el Andamio, pero el Magistrado puede confiscar el próximo distrito que el jugador objetivo pague para construir.

**Gran Muralla:** El Diplomático no aplica el efecto de la Gran Muralla al distrito que está intercambiando desde su ciudad.

**Casa Embrujada:** Al final del juego, si el dueño de la Casa Embrujada decide contar su tipo de distrito como algo distinto de **único**, ya no cuenta como **único**.

**Torre de Marfil:** Si la Torre de Marfil y el Cuarto Embrujado son los **únicos** distritos únicos en una ciudad y el propietario elige contar el Cuarto Embrujado como un tipo de distrito distinto, el propietario obtiene puntos adicionales por la Torre de Marfil.

**Museo:** Si el Museo es intercambiado o robado, las cartas asignadas se quedan con el Museo. Si el Museo es destruido, las cartas asignadas se descartan boca abajo al fondo del mazo.

**Necrópolis:** El Magistrado no puede confiscar la Necrópolis si se construye sin pagar su costo, pero el Magistrado puede confiscar el próximo distrito que el jugador objetivo pague para construir.

**Parque:** Si el propietario es la Bruja y no reanuda su turno, el Parque no puede resolver.

**Hospicio:** Si el dueño es la Bruja y no reanuda su turno, el Hospicio no puede resolver. Si el dueño es el Alquimista con cero oro al final de su turno, aplica el efecto del Hospicio **primero** antes de aplicar la habilidad del Alquimista.

**Cantera:** El propietario puede construir cualquier número de distritos idénticos en su ciudad, pero no puede usar el Magistrado, Diplomático o Mariscal para adquirir distritos idénticos.

**Escuela de Magia:** El abad gana uno de **cualquiera** de los recursos.

**Establos:** Si es confiscado por el Magistrado, el jugador todavía puede construir otro distrito este turno.

**Teatro:** El propietario elige a quién cambiar cartas, pero elige a ciegas, sin poder mirar la carta de personaje de nadie. Las cartas de personaje intercambiadas no se revelan hasta que se llaman durante la fase de turno, pero los jugadores involucrados en el intercambio pueden ver quién es su nuevo personaje. En los juegos de 2 y 3 jugadores, el propietario elige cuál de sus dos personajes debe regalar y escoge al azar cuál de los personajes de su oponente debe recibir.

**Guarida de ladrones:** Si es confiscado por el Magistrado, el propietario recibe sólo el oro gastado, no las cartas.

**Diseño del juego original:** Bruno Faidutti

**Diseño de los nuevos personajes:** Bruno Faidutti y Steven Kimball

**Diseño de los nuevos distritos:** Bruno Faidutti, Steven Kimball & Alexandar Ortloff

**Desarrollo de Juego:** Steven Kimball & Alexandar Ortloff

**Conceptos de los nuevos personajes:** Robin Corréze

**Edición Técnica:** Richard A. Edwards

**Arte de la portada:** Simon Eckert

**Arte de personaje:** Andrew Bosley

**Arte de distritos:** Jeff Brown, James Combridge, Amit Dutta, Tyler Edlin, Felipe Escobar, Marcko Fiedler, Tomasz Jedruszek, Yogesh C. Joshi, Alex Kim, Guillermo Koh, Pavel Kolomeyets, Yong Yi Lee, Mateusz Lenart, Ward Lindhout, Eddie Mendoza, Mark Molnar, Veli Nvstrom, Fernando Olmedo, Meg Owenson, Gracjana Zielinska

**Dirección artística:** Samuel R. Shimota

**Escultura de la corona:** Samuel R. Shimota con Jason Beaudoin

**Diseño gráfico:** Samuel R. Shimota

**Editor:** Steven Kimball

**Playtesters originales:** Nadine Bernard, Maud Bissonnet, Scarlett Bocchi, Frank Branham, David Calvo, Brent Carter, Maryann Carter, Fabienne Cazalis, Pitt Crandlemire, Cyrille Daujean, Isabelle Duvaux, Thierry Fau, Philippe Keyaerts, David Kuznik, Serge Laget, Myriam Lemaire, Pierre Lemieux, Tristan Lhomme, Hervé Marly, Bernard Mendiburu, Helene Michaux, Steffan O'Sullivan, Felipe de los Pallieres, Jean-Marc Pauty, Pierre Rosenthal, Fred Savart, Mik Svelløe e Irene Villa

**Playtesters para esta edición:** J. Tucker Adams, James Aoki, Jason Beaudoin, Joost E. Boere, Carolina Blanken, Andrea Busch, Christian Busch, Ryann Collins, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese y Julia Faeta, Alexander Drechsel, Marieke Franssen, Brahm Hermsen, Lewis Scott, Emile de Maat, James Meier, Charlie Morgan, Eelco Osnabrugge, Lee Peters, Martin Scrase, Gary Storkamp, Ryan Thompson, Tichelaar Marjan Tichelaar-Haug, Nikki Valens, Andrea Vereijken, Jason Walden, Nathan Wenban, Ben Wylie-van Eerd, Mike Youtz, y los jugadores del 2016 Ludopathic Gathering en Etourvy.

**Traducido y maquetado al español:** Pablo Cazorla



© 2016 Windrider Games. *Citadels*, Windrider Games, and the Windrider logo are TM of Windrider Games. Windrider Games, 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA. 651-639-1905. Windrider Games is a division of Asmodee North America, Inc. Actual components may vary from those shown. Made in China. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 9 YEARS OF AGE OR YOUNGER.



## NOTAS DE DISEÑO

Diseñé Ciudades a finales de los noventa. Desde el principio, había dos clases de cartas, distritos y personajes, y oro. Las habilidades de los personajes fueron inspiradas directamente por los poderes alienígenas del Cosmic Encounter, pero pronto pareció que sería más interesante que cada jugador usara un personaje diferente cada turno. He probado varios sistemas, personajes giratorios y otros que no recuerdo, hasta que jugué un pequeño juego de cartas del diseñador de juegos alemán Marcel-Andre Casasola-Merkle, Verräter, del cual tomé prestado el "sistema de compartir de una sola mano", que todo el mundo se asocia ahora con Ciudadela. Esto hizo el juego. Verräter todavía está en impresión, aunque no es tan popular como Ciudadela. Si te gusta Ciudadela, realmente deberías probar Verräter.

Ciudadela fue publicada por primera vez por un pequeño editor francés, Multisim. Multisim también estaba publicando RPGs y había abordado un proyecto sin éxito en los CCGs con un juego llamado, si no recuerdo mal, Kabal. La mayoría de las fabulosas ilustraciones para la edición original de Ciudadela fueron recicladas de Kabal. Esto, y el entorno urbano, explica por qué el arte original tenía algo de un ambiente renacentista, que ha llevado a esta nueva versión.

El juego fue un éxito instantáneo y fue publicado en los EEUU por Fantasy Flight en 2002. En 2004 una extensión fue publicada, Ciudad Oscura, con la introducción de diez nuevos personajes y varios nuevos distritos **únicos**. Algunos de los personajes fueron seleccionados de las presentaciones de un concurso de diseño celebrado por el editor alemán, Hans im Glück. Si recuerdo bien, la Reina fue la ganadora del concurso. Más tarde, la expansión se integró en la caja del juego base, a pesar de que los nuevos personajes, debo admitir, no estaban tan bien afinados como los originales.

En estos últimos diez años, no he querido desarrollar más Ciudadela. Estaba más interesado en nuevos diseños, aunque a veces traté de implementar el sistema de personajes de Ciudadela en juegos muy diferentes: el resultado fue un juego sobre Marte, Mission: Red Planet (diseñado con Bruno Cathala) y un pequeño juego de carreras en la selva asiática, Lost Temple. Fist of Dragonstones (diseñado con Michael Schacht) trató de generar las mismas sensaciones de juego que Ciudadela usando un sistema de juego completamente diferente -subastas en lugar de compartir mano.

Recibo regularmente correos electrónicos largos con sugerencias para una expansión hecha por un fan. La mayoría tiende a hacer el juego más complejo añadiendo nuevos tipos de cartas, nuevos efectos o jugando múltiples personajes en cada ronda, independientemente del número de jugadores. Otros tienden a reducir la suerte y el engaño, tratando de hacer el juego más estratégico. Siempre les doy una mirada, pero descarto regularmente estas propuestas porque quiero mantener el juego ligero, racionalizado, y más "sucio" que realmente estratégico. Sin embargo, hace dos años recibí una lista de nueve nuevos personajes de un fanático francés, Robin Corrèze. Encontré estos personajes realmente interesantes, así que los imprimí, los jugué un poco, y por primera vez en años sentí que tenía la base para una nueva expansión de Ciudadela.

Esto inició una renovación completa de Ciudadela. Junto con Steven Kimball y el equipo de Fantasy Flight Games -bien, ahora en Windrider Games- modificamos algunos de los personajes de Robin (y algunos de La Ciudad Oscura), reemplazamos algunos y nos divertimos mucho diseñando un puñado de nuevos distritos. Actualizar Ciudadela también significó tratar de que encajara mejor con los gustos actuales de los juegos: menor duración y, donde sea posible, más interacción. Es por eso que siete distritos son ahora suficientes para completar una ciudad (era ocho en la primera edición). Es por eso que varios de los

nuevos distritos y personajes permiten múltiples construcciones en un solo turno. Sin cambiar ninguna de las reglas básicas, hemos hecho la experiencia de juego de Ciudadela más divertida y dinámica, pero tan despiadada como siempre.

En este momento hay dos versiones de Ciudadela en imprenta: esta versión ampliada y una versión pequeña, "clásica". El juego clásico es Ciudadela como se publicó por primera vez en 2000, sólo ocho personajes y sólo unos pequeños retoques de reglas y cambios en cartas. Esta versión de Ciudadela viene con 27 caracteres y 30 distritos púrpura, que ofrecen una gran cantidad de posibilidades.

Las formas de la gema en la esquina de la tarjeta indica su origen (el Recaudador apareció por primera vez en Ciudad Oscura, pero como fue completamente reformado, sentimos que el hexágono era donde pertenecía).



CIUDADELAS  
JUEGO ORIGINAL



EXPANSIÓN  
CIUDAD OSCURA

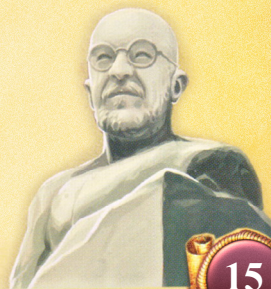


NUEVAS PARA  
ESTA EDICIÓN

Esta versión de Ciudadela también cuenta con un nuevo arte y diseño gráfico, en parte porque creemos que el juego merecía una renovación completa, y en parte porque los archivos originales de arte se perdieron y no había manera de obtener escaneos limpios de las piezas originales. Por esto el hermoso arte que ves ante ti.

Al igual que con la edición original, el editor solicitó varios artistas diferentes para trabajar en las diferentes cartas. Andrew Bosley pintó todos los personajes, que retratan a un público diverso de ciudadanos en su propio estilo. Simon Eckert ilustró la bulliciosa ciudad medieval que se ve en la portada. Los distritos fueron dibujados por una veintena de artistas diferentes (puedes encontrar todos sus nombres en los créditos de la izquierda) a los que se les dio libertad para representar los lugares tal como los imaginaban. La variedad de estilos de arte en las ilustraciones fue uno de los encantos de la original Ciudadela, y estoy muy contento de que esta nueva versión de Ciudadela conserve esta variedad.

- Bruno Faidutti



## REFERENCIA RÁPIDA

### PREPARACIÓN

1. Elige un grupo de caracteres.
2. Coloca las fichas de caracteres en el centro de la mesa.
3. Elija 14 distritos **únicos** para agregar a los 54 distritos básicos.
4. Baraja las cartas de distrito y reparte cuatro cartas boca abajo a cada jugador.
5. Coloca el mazo de distrito boca abajo en el centro de la mesa y coloca todas las monedas de oro en el centro de la mesa para crear el Banco.
6. Cada jugador toma dos de oro del Banco.
7. El jugador más viejo toma la corona.

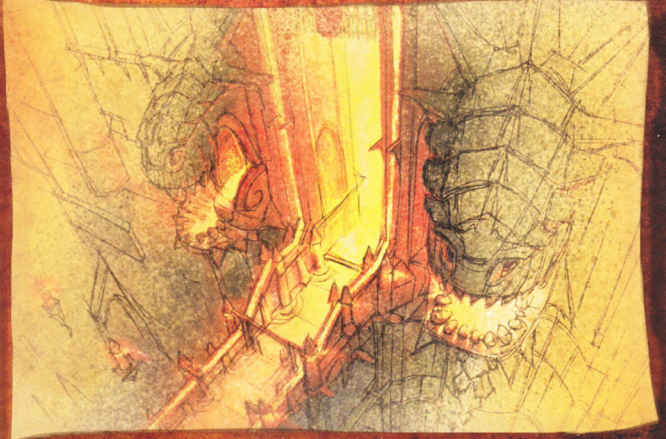
#### FASE DE SELECCIÓN CON 8 CARACTERES

Jugadores	Cartas boca arriba	Cartas boca abajo
4	2	1
5	1	1
6	0	1
7	0	1*

#### FASE DE SELECCIÓN CON 9 CARACTERES

Jugadores	Cartas boca arriba	Cartas boca abajo
4	3	1
5	2	1
6	1	1
7	0	1
8	0	1*

\* Después de que el penúltimo jugador pase la última carta de personaje al último jugador, este también toma la carta de personaje que se descartó boca abajo al comienzo de esta ronda. Elige uno de estos dos personajes y descarta el otro boca abajo.



### TÉRMINOS IMPORTANTES DEL JUEGO

**Ciudad completa:** Una ciudad completa tiene al menos siete distritos (4-8 jugadores) o al menos ocho distritos (2-3 jugadores).

**Destruir:** Cuando un distrito es destruido, es descartado boca abajo al fondo del mazo de distritos.

**Descartar:** Durante la fase de selección, se descartan varias cartas de personaje (tanto boca arriba como cara abajo) dependiendo del número de jugadores en el juego. Las cartas de personaje descartadas no están en juego para esa ronda. Cuando se descarta una carta de distrito, se coloca boca abajo en la parte inferior del mazo de distritos.

**Robar:** Cuando un jugador roba cartas, las toma de la parte superior del mazo de distritos. Todos los efectos de robo especifican un número de cartas a guardar, y las otras cartas se descartan boca abajo al fondo del mazo de distritos.

**Ganar:** Cuando un jugador gana oro, lo toma del Banco y lo añade a su reserva; cuando un jugador gana cartas, las toma del mazo de distritos y las añade a su mano.

**Pagar:** Un jugador paga oro sacándolo de su reserva y devolviéndolo al Banco.

**Recurso:** Hay dos tipos de recursos: cartas de distrito y oro. Un jugador puede ganar recursos de varias maneras, como recolectar recursos al comienzo de su turno o usar una habilidad de personaje que obtiene recursos para ciertos tipos de distritos en su ciudad.

**Reserva:** Cada jugador tiene su propia reserva de oro, que utiliza para pagar los distritos de construcción y otros efectos. Cualquier oro asignado a los distritos no es parte de la reserva de un jugador.