

REGLAS OFICIALES DE CITADELS (ciudadelas)

Traducción y aclaraciones por Mario Enrique Aguila Inostroza, mario@marioaguila.cl – Puerto Montt - Chile

Introducción

Citadels es un juego de cartas que combina el bluf, la deducción y la construcción de ciudades, para jugadores de 10 y más años.

Objetivo del Juego

En Citadels, tu y tus oponentes juegan a ser líderes de ciudades rivales, incrementando su prosperidad a través de la construcción de nuevos Distritos. El juego termina después de que un jugador construya ocho Distritos, y los jugadores reciben puntos basados en los Distritos que cada uno tenga en su ciudad. El jugador con más puntos gana.

Cartas de Distritos

Estas cartas representan los distintos Distritos que puedes añadir a tu ciudad. Cada Distrito tiene un costo, representado por un número de monedas de oro, que aparecen indicadas a lo largo del borde superior izquierdo de la carta. Para poder poner una carta de Distrito en juego, debes pagar su costo en monedas de oro.

Cada carta de Distrito tiene además un color en la esquina inferior izquierda, que te dice que tipo de Distrito es. Son los siguientes:

Color	Tipo
Amarillo	Noble (proporciona ingresos al Rey y Emperador)
Azul	Religioso (proporciona ingresos al Obispo y Abad)
Verde	Comercial (proporciona ingresos al Comerciante)
Rojo	Militar (proporciona ingresos al Guerrero y Diplomático)
Púrpura	Especial (proporciona beneficios especiales, indicados en la carta)

Cartas de Personajes

Estas cartas representan a los líderes de las ciudades de los jugadores. Hay 18 personajes en el juego, 8 de los cuales son usados en el juego básico (*una novena para 9 jugadores*). Los otros 10 Personajes son cartas extras que se usan en la expansión del juego.

Cada carta de Personaje tiene un número, que va del 1 al 9.

OTROS COMPONENTES

Contadores de oro: los jugadores recolectan y gastan oro a lo largo del juego. El oro es recolectado en un Banco Central antes de que el juego comience.

Corona: El jugador con la Corona escoge su personaje en primer lugar en cada ronda (ver más adelante para detalles)

Contadores de resultados: Puedes usar estos contadores para ayudar a mantener el registro de los puntos, al final del juego. Es opcional.

Contadores o Fichas de Personajes: Cada una de estas fichas corresponde a uno de los 18 personajes. Son usadas únicamente en la expansión del juego (se describe más adelante)

Configurando el Juego Básico

1. Antes de comenzar el juego, remueva todos los personajes de las cartas extras (aquellas que tienen una estrella blanca debajo de los números, arriba a la izquierda)

2.- Baraja los ocho personajes en un montón. Este es llamado el Mazo de Personajes y se pone boca abajo.

3. Baraja las cartas de Distritos en otro montón. Este es llamado el Mazo de Distritos, y se pone boca abajo.

4. Cada jugador saca 4 cartas de Distrito del Mazo de Distritos, y las guarda para si, sin mostrarlas a los demás.

5. Cada jugador recibe 2 monedas de oro.

6. El jugador de más edad recibe la Corona.

DESARROLLO DEL JUEGO

El juego con 4 a 6 jugadores es el que se describe más abajo. Para 3,7 y 8, mira las reglas especiales, que vienen después.

Citadels se juega en una serie de rondas. Hay 4 pasos en cada ronda.

Paso uno: Eliminar Personajes

• Se toma la primera carta del Mazo de Personajes previamente barajado y se aparta boca abajo,

55 sin que nadie la vea. Este Personaje no se usará esta ronda.
56 • Se cogen luego hasta 3 Personajes (dependiendo del número de jugadores, ver más abajo) del
57 Mazo de Personajes y se apartan boca arriba. Estos Personajes no se usarán esta ronda.
58 Nota: Si se toma al Rey o al Emperador para ser apartado boca arriba, reemplazarlo
59 inmediatamente por otro Personaje y barajar de nuevo el Mazo de Personajes.

# de jugadores	# de cartas boca arriba
3	3
4	2
5	1
6-8	0

60 Paso dos: Elegir Personajes

62 El jugador que tiene la Corona toma el Mazo de Personajes, lo mira, y elige uno, sin mostrar su
63 elección a los demás. Luego pasa los restantes personajes al jugador de su izquierda, el cual, de la
64 misma forma, elige otro personaje y se los pasa al de su izquierda. Esto continúa hasta que cada
65 jugador ha elegido una carta de Personaje. El último jugador elige una de las 2 cartas restantes, y
66 deja la carta sobrante boca abajo, en la mesa de juego.

67 Paso tres: Turno de los Jugadores

68 Una vez todos los personajes se han repartido, el jugador que tiene la Corona llama a los
69 personajes, en orden de su número (situado en la esquina superior izquierda del Personaje).

70 Entonces, primero llama al Asesino (1), luego al Ladrón (2) y así sucesivamente. Si ninguno de
71 los jugadores tiene al Personaje nombrado, se nombra al siguiente Personaje, y así sucesivamente.
72 Cuando el Personaje de un jugador es nombrado, debe mostrarlo (salvo si ha sido asesinado) y
73 hacer su turno. Cuando acaba su turno, quien tiene la Corona llamará al siguiente Personaje. De
74 esta manera, la ronda se realiza en el orden de los Personajes (no en el orden en que están
75 sentados los jugadores).

76 En el Turno

77 En tu turno, debes primero ejecutar una acción, luego puedes construir una carta de Distrito.

78 **1) Ejecutar una Acción:** Al comienzo de tu turno, tu debes:

- 79 • Tomar 2 monedas de oro, **0**
- 80 • Tomar 2 distritos del Mazo de Distritos, elegir uno de ellos para tí y el otro para ponerlo debajo
81 del Mazo de Distritos.

82 **2) Construir un Distrito:** Tu puedes construir un Distrito en tu ciudad, siempre que tengas la
83 carta respectiva. Para ello, debes pagar su costo en monedas de oro. No tienes que construir, si no
84 quieres.

85 No puedes construir un Distrito con el mismo nombre que otro que ya tengas en juego y solo
86 puedes construir UN solo Distrito.

87 Cada Personaje tiene un poder o habilidad especial. Puedes usar su habilidad una vez durante tu
88 turno (las habilidades especiales están indicadas en la carta del Personaje y ampliadas en las
89 reglas, familiarízate con ellas antes de jugar).

92 Paso cuatro: Fin de la Ronda

93 Después que todos los Personajes hayan sido llamados y han jugado, los jugadores devuelven sus
94 Personajes al Mazo de Personajes, el cual es barajado, y una nueva ronda comienza.

96 FIN DEL JUEGO

98 Cuando un jugador construye *ocho* Distritos, los jugadores finalizan **la ronda** en curso. El juego
99 termina al final de esa **ronda**. Los jugadores reciben puntos por lo siguiente (*ahí pueden utilizar*
100 *los contadores de puntos. para mantener el registro de los que se van recibiendo*):

- 101 • Puntos equivalentes al total de los costos de todos los Distritos de ese jugador.
- 102 • + 3 puntos si un jugador tiene al menos un Distrito de cada uno de los cinco colores.
- 103 • +4 por ser el primer jugador en tener ocho Distritos.
- 104 • +2 por cada siguiente jugador que haya conseguido tener ocho Distritos.

106 OTRAS REGLAS

108 Partidas de 2 o 3 jugadores

109 En un juego de 2 o 3 jugadores, ambos jugadores juegan con dos Personajes. El juego se realiza
110 normalmente, excepto que cada jugador juega dos veces en cada ronda (una por cada personaje).
111 Los jugadores no tienen que separar su oro o sus distritos entre los dos personajes, desde que cada
112 uno tiene una sola ciudad. Un jugador puede, por ejemplo, mantener el dinero ganado por su
113 primer Personaje para construir un Distrito caro con su segundo Personaje.

114 si está jugando con dos o tres jugadores, sáltese la primera de las dos etapas de la ronda
115 (“Remover Personajes” y “Elegir Personajes”) y siga, en cambio, con las siguientes reglas:

117 Partida de 2 jugadores:

118 El jugador que tiene la Corona (Jugador A) toma el Mazo de Personajes, saca la carta superior, sin

- 119 verla, y la pone boca abajo en el centro de la mesa y escoge, sin mostrar al otro jugador, uno de
 120 los personajes para sí. Luego pasa los 6 restantes Personames al otro jugador (Jugador B).
 121 1. El Jugador B escoge una carta del Mazo de Personajes para sí y luego escoge uno para ponerlo
 122 en la mesa, boca abajo. Luego pasa las restantes 4 cartas al Jugador A.
 123 2. El Jugador A toma una de las 4 cartas restantes, pone una boca abajo en la mesa, y pasa las
 124 últimas dos al Jugador B.
 125 3. El Jugador B toma una carta para sí y coloca la última, boca abajo, en el centro de mesa.

126

127 **Partida de 3 Jugadores**

128 El jugador que tiene la Corona, saca la superior y la pone boca abajo en el centro de la mesa, sin
 129 mirarla, y escoge secretamente una para sí.
 130 Luego pasa las restantes cartas al jugador de su izquierda, quien también escoge una carta y para
 131 las restantes al de su izquierda.

132 Esto continúa hasta que cada jugador ha escogido dos cartas del Mazo de Personajes. El último
 133 jugador escoge una de las dos cartas restante y pone la última boca abajo en el centro de la mesa.

134 **Partida a 7 Jugadores**

135 Durante el paso de Elegir Personaje, en una partida de 7 jugadores, cuando el séptimo jugador
 136 coge el personaje que le llega del sexto jugador, también coge el Personaje boca abajo. Él puede
 137 elegir entre esos 2 Personajes, y colocar boca abajo el que no haya elegido.
 138 La misma regla se aplica en partidas de ocho jugadores con el noveno Personaje.

139

140 **Expansión del Juego**

141 Este juego también incluye 10 Personajes extras, que se pueden añadir a la partida para dar más
 142 diversión y variedad. Pueden incluirlos de 2 maneras:

- 143 1. Antes de que comience el juego, los jugadores se ponen de acuerdo en quitar **uno** o **dos** de los
 144 personajes originales y sustituirlos por sus homólogos del mismo número. Por ejemplo, puedes
 145 quitar el Comerciante (#6) y reemplazarlo por el Alquimista (#6).
 146 2. Si usan el noveno personaje pueden jugar hasta con ocho jugadores. Cuando jueguen con ocho
 147 jugadores, se deben usar las reglas de partidas a 7 jugadores.
 148 Si deciden jugar con un noveno Personaje, deben descartar un número de Personajes boca arriba
 149 según la siguiente tabla:

# de jugadores	# de cartas boca arriba
3	4
4	3
5	2
6	1
7-8	0

150

151

152 **Fichas de Personajes**

153 Si están jugando con la expansión del juego, pueden desear usar las Fichas de Personaje para
 154 recordar los Personajes que se están usando en esa partida. Antes que el juego comience, cuando
 155 determinen qué Personajes se van a utilizar, poner las respectivas Fichas en el medio de la mesa,
 156 como recordatorio de los Personajes que están participando en el juego.

157

158 **PODERES DE LOS PERSONAJES**

159 *Los poderes son opcionales de usar para el que jugador que tenga ese Personaje*

160 **1.- El asesino (Assasin)**

161 Anuncia a qué otro Personaje intenta asesinar. El jugador que tiene el Personaje que el Asesino
 162 intenta matar no debe decir nada al momento en que éste actúe; pero tampoco tiene que decir
 163 nada cuando le llegue su turno, porque lo perderá. Si nadie tiene el Personaje en la mira del
 164 asesino, no pasa nada.

165 *Solo el jugador que tiene el Rey, que haya sido asesinado, para pasar a ser el Rey y escoger en
 166 primer lugar en la siguiente ronda, tras haberse llamado a todos los personajes, debe mostrar
 167 que tenía el Rey asesinado.*

168 *Si el asesinado es el Obispo, éste pierde la capacidad de defenderse del Guerrero o Warlord.*

169

170 **2.- Ladrón (Thief)**

171 Anuncia qué Personaje intenta robar. Cuando le corresponda el turno al jugador que tiene este
 172 Personaje, el Ladrón toma todo su oro (*pero la víctima puede luego pedir los dos oros y el ingreso
 173 proveniente de sus distritos*). El Ladrón no puede robar al Asesino o al Personaje que el asesino
 174 ha intentado matar.

175 **3.- Mago (Magician)**

176 Cuando quiera durante su turno puede cualquiera hacer una de estas dos cosas:

- 177 a) Intercambiar las cartas de Distrito en su mano con las de otro jugador. Esto es posible aun
 cuando no tenga ninguna carta en su mano. En este caso, simplemente toma todas las cartas del

178 otro jugador.
179 b) O, puede desechar varias cartas de su mano, y tomar un número similar del Mazo de Distritos.
180 Las cartas desechadas se ponen al fondo de ese mazo.
181 **4.- El rey (King)**
182 Recibe un oro por cada distrito noble (amarillo) en su ciudad. Además, inmediatamente recibe la
183 tarjeta de Corona. El llamará a los Personajes ahora, y será el primer jugador en escoger su
184 Personaje en la próxima ronda. Si ningún Rey es escogido en la próxima ronda, el Rey actual
185 retiene la tarjeta de Corona.
186 **5.- Obispo (Bishop)**
187 Recibe un oro por cada distrito religioso (azul) en su ciudad. El Guerrero no puede destruir sus
188 Distritos (*salvo que el Obispo haya sido asesinado*).
189 **6.- Comerciante o Mercader (Merchant)**
190 Recibe un oro por cada distrito de comercio (verde) en su ciudad. Después de ejecutar la acción
191 recibe un oro extra (en síntesis, puede tomar 3 oros o una carta y un oro).
192 **7.- Arquitecto (Architect)**
193 Después de ejecutar la acción, toma dos cartas extras del Mazo de Distritos (en síntesis, puede
194 tomar tres cartas, o dos cartas y dos oros). Este poder también le permite construir tres en vez de
195 un distrito en su turno.
196 **8.- Guerrero (Warlord)**
197 Recibe un oro por cada distrito militar (rojo) en su ciudad. Al final de su turno, puede atacar
198 cualquier ciudad de cualquier jugador y destruir un distrito de su opción. Puede destruir un
199 distrito a su **costo**, menos uno. Así, un distrito que cuesta 1 puede destruirlo sin costo. Puede
200 destruir incluso uno de sus propios Distritos. El Guerrero no puede atacar una ciudad terminada
201 que contiene 8 distritos.

Personajes de la Expansión

1 – Witch - La bruja

205 Después de que toma una acción, usted anuncia qué Personaje usted desea embrujar, entonces
206 inmediatamente termina su turno. Cuando le toca al jugador que tiene el Personaje embrujado,
207 muestra su tarjeta y ejecuta una acción, tras lo cual termina su turno (*sin usar sus poderes o*
208 *características especiales*). Usted entonces reasume el turno de este jugador, como si usted
209 estuviera jugando al personaje embrujado, usando para sí los poderes de ese Personaje (incluso el
210 pago extraordinario de un oro del Comerciante o las dos cartas extras del Arquitecto). Si el Rey se
211 embruja, el jugador del Rey pese a ello mantiene al contador de la corona. Si nadie tiene el
212 Personaje embrujado, usted no reasume su turno. El Ladrón no puede robarle a la Bruja o al
213 Personaje embrujado.

2 - Tax collector - El recolector de impuestos

215 Si un jugador construye uno o más distritos en su ciudad, debe, al final de su turno, darle un oro
216 (siempre que tenga). Si el Asesino o la Bruja ya ha construido una carta de Distrito, y tiene dinero,
217 ese jugador también debe pagar un oro en cuanto usted revele que tiene el Tax collector. *En un*
218 *juego de dos o tres, cada Personaje funciona en forma independiente para estos efectos.*

3 - Wizard - Mago

220 Usted puede mirar las cartas de otro jugador y sacarle una. Puede poner entonces esta carta en su
221 mano, o pagar para construir el Distrito en su ciudad, aunque ya exista uno igual en su ciudad. En
222 este último caso, no cuenta como el único Distrito que puede construir en su turno, por lo que
223 puede terminar construyendo dos Distritos en esa ronda.

4 – Emperador - Emperador

225 Usted recibe un oro por cada Distrito noble (amarillo) en su ciudad. Cuando el Emperador es
226 llamado, toma al contador de la corona inmediatamente del jugador que lo tiene y lo da a un
227 jugador diferente (pero no a usted). El jugador que recibe la corona debe optar por darle un oro o
228 una carta de Distrito de su mano. Si el jugador no tiene oro ni una carta, no tiene que darle nada
229 (como el Rey, el Emperador no puede estar dentro de las cartas descubiertas al inicio de la ronda.)

5 – Abbot - Abad

231 Usted recibe un oro por cada Distrito religioso construido en su ciudad (azul). El jugador que
232 tiene más oros debe pagarle uno. Si hay empate entre jugadores con la mayor cantidad de oro, o
233 usted es quien lo tiene, entonces nadie le paga.

6 – Alchemist - Alquimista

235 Usted recupera todo el oro gastado al construir un Distrito, pero no el oro gastado por otras
236 razones (pagando al Tax Collector, por ejemplo). Usted no puede gastar más oro que el que tiene
237 durante su turno.

7 – Navigator - Navegante

239 Después de ejecutar una acción, recibe cuatro oros o saca cuatro cartas. No puede
240 construir ninguna carta Distrito.

241

242 **8 – Diplomat - Diplomático**

243 Usted recibe un oro por cada Distrito militar (rojo) en su ciudad. Al final de su turno, puede
244 tomar un distrito de la ciudad de otro jugador (*siempre que no esté completada con 8 Distritos*) a
245 cambio de un Distrito de su ciudad. Si el distrito que toma tiene un costo más alto que el distrito
246 que usted da, debe pagar la diferencia en oro al jugador con quien usted hace el intercambio (La
247 Gran Pared afecta este costo.) Usted no puede tomar el Distrito torreón (Keep) o cualquier distrito
248 construido en la ciudad del Obispo. Nota: si está usando al Diplomático en su juego, debe quitar
249 el Cementerio del Mazo de Distritos, porque no será usado.

250 **9 – Artist - Artista**

251 Usted puede "embellecer" uno o dos de sus distritos poniendo UN oro en uno o dos de ellos. El
252 costo de un distrito embellecido (y por consiguiente el costo de destruir o intercambiarlo) se
253 aumenta por uno. Note que esto aumenta cuántos puntos recibe para el Distrito al final del juego.
254 Puede haber sólo un oro en cualquier Distrito.

255 **9 – Queen - Reina**

256 Usted recibe tres oros si está sentándose al lado del Rey. Si el Rey se ha asesinado, pero estaba
257 junto a usted, recibe tres oros cuando esto se conoce (es decir, inmediatamente después de su
258 turno). Nota: no puede usar a la Reina en un juego con menos de cinco jugadores.

259

260

261 **CARTAS ESPECIALES**

262 **Dragon Gate - El Puerto del dragón**

263 Ésta es una señal de prestigio (el reino no ha visto un dragón hace más de 1000 años). Cuesta 6
264 oros construirlo, pero vale 8 puntos al final del juego.

265 **University - La universidad**

266 Ésta es una señal de prestigio. Cuesta 6 oros para construir, pero vale 8 puntos al final del juego.

267 **Graveyard - Cementerio**

268 Cuando el Guerrero destruye un distrito, puede pagar un oro para quedarse con ese distrito (*pero*
269 *luego debe construirlo para que cuente en su favor*). No puede hacer esto si es el Guerrero.
270 *Tampoco puede hacerlo si el Distrito destruido es precisamente el Cementerio.*

271 **School of magic - Escuela de Magia**

272 Se considera que la Escuela de Magia es del color de su opción para el propósito de obtener
273 ingresos en su turno. Por ejemplo, le hace ganar un oro si usted es el Rey, Obispo, Comerciante,
274 o guerrero.

275 **Haunted city - Ciudad frecuentada**

276 Se considera que la Ciudad Frecuentada es el color de su opción para los efectos de puntos de
277 victoria. Usted no puede usar esta habilidad si usted este Distrito durante la última ronda del
278 juego.

279 **Blibrary - Biblioteca**

280 Si usted escoge tomar cartas en su turno, se puede quedar con ambas (en síntesis, dos en vez de
281 una).

282 **Observatory - Observatorio**

283 Si usted saca cartas durante su turno, puede retirar tres y quedarse con una.

284 **Laboratory - Laboratorio**

285 Durante su turno, puede descartar una carta de distrito de su mano y recibir un oro del banco

286 **Great Wall - Gran Muralla**

287 El costo del Guerrero para destruir uno de sus distritos es incrementado en un oro.

288 **Keep - El Torreón**

289 Este distrito no puede ser destruido por el Guerrero.

290 **Smithy - La Fábrica**

291 Durante su turno, puede pagar dos oros para sacar tres cartas de Distrito.

292

293 **FAQ Citadels (ciudadelas)**

294 *por Bruno Faidutti, creador del juego*

295

296 **P: ¿Puede un jugador recoger el dinero de sus distritos en dos partes, antes y después de**
297 **construir?**

298 R: No. Puedes recoger esos ingresos cuando quieras, pero todo de una vez. Así, un jugador puede
299 o bien recoger el dinero de sus distritos antes de construir otros nuevos (si necesita el dinero para
300 poder construir), o después de haber construido (si el nuevo distrito le da dinero).

301 Por otra parte, los ingresos de los distritos son distintos de las dos monedas que obtienes al
302 principio del turno, en lugar de robar carta. La moneda extra del mercader no es un ingreso de los
303 distritos, así que se recibe al principio del turno.

304 Puedes coger las dos monedas, construir, y después recoger el dinero de tus distritos, pero no
305 puedes recoger el dinero de algunos distritos, construir, y después coger el dinero de los distritos
306 que acabas de construir.

307
308 **P: ¿Puede un jugador construir más de 8 distritos?**

309 R: Sí.

310
311 **P: ¿Qué pasa si un jugador tiene la Biblioteca y el Observatorio en su ciudad? ¿Cómo se**
312 **combinan sus efectos?**

313 R: Si ese jugador roba cartas, coge tres y se queda con dos.

314
315 **P: ¿Qué pasa con la corona si el emperador es asesinado?**

316 R: Nada. El jugador que tiene la corona sigue con ella.

317
318 **P: ¿Puedes tener dos distritos idénticos en tu ciudad usando al Diplomático?**

319 R: No.

320
321 **P: ¿Cómo se juega con la Reina y el Emperador?**

322 R: ¡Buena pregunta!. Lo ideal es no jugar con esos dos personajes en la misma partida. Si
323 realmente quieres hacerlo, se puede asociar a la Reina con la corona: si la Reina está junto al
324 jugador con la corona, ella gana tres monedas.

325
326 **P: ¿Cómo afectan los nuevos personajes a la duración del juego?**

327 R: Usar el Navegante o el Recaudador en lugar del Arquitecto o el Ladrón puede alargar las
328 partidas. Por otra parte, usar el Diplomático o la Bruja en vez del Guerrero o el Asesino puede
329 acortarlas.

330
331 **P: ¿Cuál es la mejor combinación de personajes para una partida?**

332 R: Muchos jugadores prefieren a la Bruja en vez del Asesino, pero yo no estoy de acuerdo. El
333 Asesino es más sencillo y malvado. Prefiero el grupo básico, añadiendo alguna vez a la Reina, y a
334 veces cambiando al Mercader con el Alquimista.

335
336 **P: ¿Cuál es el número óptimo de jugadores?**

337 R: Cinco. Son una cantidad suficiente para producir una gran interacción y., por otro lado, la
338 distribución de personajes entre los jugadores y la mesa produce gran variedad en el juego.

339

340