

Цитадели

Соло-режим, игра с ВЫМЫШЛЕННЫМ ПРОТИВНИКОМ

Источник: BoardGameGeek,

Автор: Urtur, Исходная статья: Citadels for 1 player - rules

В переводе Александра Булгакова aka *oranged*
в рамках проекта <http://pronastolki.ru>

Последние изменения в переводе от 02.06.2009 (финальная версия)

- Пока не указано иначе, действуют обычные правила игры **Цитадели**.
- Карты из дополнения к игре **Dark City (Тёмный город)** не используются.
- Вы будете играть против *вымышленного оппонента и врага* (Вовы), чьи действия и описаны ниже.
- На начало игры у вас 2 золотых и 4 карты, а у Вовы – 4 золотых и нет карт.

Последовательность хода игрока:

В начале каждого хода:

- Перемешайте колоду персонажей и отложите 1 карту в сторону втёмную для Вовы.
- Затем вскройте 2 карты, посмотрите и отложите в сторону.
- Затем вскройте ещё 2 карты и выберите для себя 1 из них (Король изменяет это действие; смотрите ниже).
- Затем вскройте, посмотрите и отложите ещё 1 карту (2 остаются лежать закрытыми).

Во время хода:

- Если вы разыгрываете Ассасина или Вора, выберите цель (шанс на успех – 1 к 3).

- Вскройте карту Вовы. Разыграйте ход в обычном порядке.

Ход подчиняется обычным правилам игры **Цитадели** со следующими исключениями:

- **Маг**: Вы можете сбросить любое количество карт (в том числе и ноль, то есть не сбрасывать) и взять столько же карт и ещё 1.
- **Король**: В следующий ход вы берёте для выбора персонажа не 2, а 3 карты. После этого 1 карта уже не вскрывается. Также вы получаете золото за жёлтые кварталы.

Последовательность хода Вовы:

Поскольку у Вовы нет карт на руке, его ход отличается. В первую очередь используются особые способности персонажей Вовы:

- **Ассасин**: Вы теряете свой ход.
- **Вор**: Вы отдаёте Вове всё своё золото, если только вы не Ассасин.
- **Маг**: Вы сбрасываете с руки самую новую карту квартала (которая была взята последней).
- **Король**: В следующий ход вы не будете выбирать персонажа, а возьмёте, кого придётся (оставить 1 карту для Вовы, вскрыть 2, взять 1 себе, вскрыть ещё 2 карты, 2 оставить закрытыми). Вова получает по 1 золотому за каждый жёлтый квартал в своём городе.
- **Епископ**: Действуют обычные правила.
- **Купец**: Действуют обычные правила.
- **Зодчий**: Вова получает дополнительную фазу строительства.
- **Кондотьер**: Уничтожьте самый старый квартал в своём городе, если вы не Епископ. Вова получает по 1 золотому за каждый красный квартал в своём городе.

Примечания переводчика: Чтобы с лёгкостью определять самую новую карту квартала на руке, а также самый старый квартал в городе, советую раскладывать их на столе по мере взятия (строительства). Таким образом, последняя взятая карта квартала будет правее всех, а самый старый квартал – левее.

После розыгрыша способностей Вовы он проводит фазу строительства (дважды, если он Зодчий). Следуйте инструкции:

- Дайте Вове 1 золотой из банка.
- Вскройте верхнюю карту колоды кварталов. Если у Вовы достаточно золота, и такого квартала в его городе ещё нет, Вова

строит этот квартал и отдаёт в банк соответствующее количество монет. Если же квартал не может быть построен, сбросьте эту карту. Поскольку Вова не может использовать способности пурпурных кварталов, когда в его городе строится пурпурный квартал, дайте ему из банка 1 золотой.

- После фазы (или фаз) строительства, если в текущий ход в городе Вовы кварталов не прибавилось, дайте ему из банка 1 золотой (но только единожды за ход!).

Игра заканчивается, как обычно, то есть, когда кто-то построит 8 кварталов. В обычном порядке проходит и подсчёт победных очков.

Но учтите: вы победите только тогда, когда первым закончите строительство своего города, а ваши победные очки (включая бонусы) превысят победные очки Вовы.