

## REGOLAMENTO UFFICIALE

# Citadels

## EDITORE

Asmodee

## GIOCATORI

2-8

## ETA' CONSIGLIATA

10+

## DURATA

30-60 min

*Citadels è un elegante gioco di selezione ruoli e costruzione città ideato da Bruno Faidutti. Ogni round i giocatori scelgono in segreto un personaggio tra quelli disponibili — Re, Vescovo, Mercante, Architetto, Assassino, Ladro, Mago — ognuno con un potere speciale unico. Il problema: nessuno sa chi ha scelto cosa. Il primo a costruire 8 quartieri vince, ma nel frattempo potrebbe perdere tutto per mano dell'Assassino o del Ladro. Una combinazione perfetta di deduzione, bluff e pianificazione.*

## Regole del Gioco

### 1 Selezione del personaggio

All'inizio di ogni round, il Re (il giocatore con la corona) prende le carte personaggio, ne rimuove alcune coperte (in base al numero di giocatori), e passa le rimanenti in senso orario. Ogni giocatore sceglie un personaggio in segreto e passa il resto.

### 2 Ordine di chiamata

I personaggi vengono chiamati in ordine numerico (1-8). Quando viene chiamato il tuo personaggio, riveli la tua scelta e esegui il tuo turno: raccogli oro (2 monete) O pesca 2 quartieri e ne tieni 1, poi costruisci un quartiere pagando il suo costo in oro.

### 3 Poteri speciali

Assassino (1): elimina un personaggio per questo round — il bersaglio perde il turno. Ladro (2): ruba tutto l'oro di un personaggio quando viene chiamato. Mago (3): scambia la mano con un altro. Re (4): prende la corona, incassa oro per i quartieri nobili. Vescovo (5): protegge i tuoi quartieri dalla distruzione. Mercante (6): bonus +1 oro. Architetto (7): costruisce fino a 3 quartieri. Condottiero (8): distrugge un quartiere altrui.

### 4 I quartieri

Ogni quartiere ha un colore (nobile, commerciale, militare, ecclesiastico, unico) e un costo in oro. I quartieri unici (viola) hanno effetti speciali potenti. Alla fine del round puoi costruire un solo quartiere (tranne con l'Architetto).

### 5 Fine partita

Quando un giocatore costruisce il suo 8° quartiere, si gioca fino alla fine del round e poi si contano i punti. Punteggio: somma dei costi dei quartieri + 3 punti se hai tutti e 5 i colori + 4 punti al primo ad aver completato la città + 2 punti agli altri che hanno completato.

## Consigli e Strategie

---

- 1** Scegli l'Assassino quando hai il sospetto di chi prenderà il Mercante o l'Architetto — bloccarli in un round chiave è decisivo.
- 2** Non rivelare mai troppo sulla tua strategia: se gli altri capiscono quali quartieri ti servono, diventi un bersaglio.
- 3** Il Vescovo è il personaggio più sicuro: protegge i tuoi quartieri dalle distruzioni nel momento cruciale.
- 4** Nei finali di partita, l'Architetto può vincere costruendo 2-3 quartieri in un solo round quando tutti pensano di avere tempo.

### ACQUISTA SU AMAZON.IT

<https://www.amazon.it/dp/B09F6S7385?tag=mrmanuel-21>

Link affiliato Amazon — nessun costo aggiuntivo per te