

•BRUNO FAIDUTTI•

Ciudadelas

•CLÁSICO•

•LIBRO DE REGLAS•



Introducción

En *Ciudades*, los jugadores compiten por convertirse en el próximo Maestro Constructor del reino, impresionando a la nobleza con su capacidad para desarrollar una ciudad.

Durante una ronda, cada jugador elige un Personaje, que le proporciona su capacidad especial para ese turno. Cada jugador construye su propia ciudad jugando desde su mano cartas de Distrito que al final del juego proporcionarán tanto puntos como su coste.

La partida termina al final de la ronda en la que un jugador tenga 7 Distritos en su ciudad. En ese momento, el jugador con más puntos se convierte en el nuevo Maestro Constructor del reino.

Preparación

Para preparar una partida de *Ciudades*, sigue estos pasos:

1. Baraja las cartas de Distrito para formar el mazo de Distritos, y reparte 4 de ellas a cada jugador, boca abajo. Estas cartas componen la mano inicial de cada jugador.
2. Coloca el mazo de Distritos en el centro de la mesa, boca abajo. Después crea la Banca agrupando todos los contadores de Moneda de oro junto al mazo de Distritos.
3. Cada jugador coge 2 contadores de Moneda de oro de la Banca. Estas Monedas pertenecen al jugador y permanecen en su reserva personal hasta que las use.
4. El jugador de más edad coge la ficha de Corona.

Desarrollo del juego

A continuación se explican las reglas para partidas de 4-7 jugadores. Puedes consultar los cambios de reglas para las partidas de 2 y 3 jugadores en las páginas 12-13.

Ciudades de juego a lo largo de una serie de rondas. Cada ronda comienza con la fase de Selección, en la que los jugadores se van pasando las cartas de Personaje y eligiendo uno de ellos para esa ronda. Cada Personaje tiene una capacidad especial, como robar Monedas de oro a otro jugador, o destruir uno de sus Distritos. Tras la fase de Selección llega la fase de Turnos, en la que los jugadores adquieren nuevos recursos y construyen nuevos Distritos en sus ciudades.

El jugador que tiene la Corona recibe el nombre de **JUADOR CORONADO**, y es quien debe avisar a cada Personaje para que juegue su turno durante la fase de Turnos.

Contenido



8 cartas de Personaje



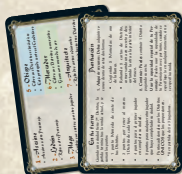
68 cartas de Distrito



1 ficha de Corona



30 contadores
de Monedas de oro



7 cartas de referencia

Una breve historia de Ciudadelas

Ciudadelas se lanzó por primera vez en el año 2000 y fue ampliamente reconocido como una obra maestra de los juegos modernos. Su éxito condujo a la publicación de una expansión unos años más tarde, y a lo largo de la última década y media se ha traducido a 25 idiomas, y ha llegado a las tiendas en toda clase de formatos y tamaños.

Esta edición clásica del juego es en esencia *Ciudadelas* tal como se publicó por primera vez, con los 8 Personajes originales, una ficha para la Corona, contadores de oro, y unos cuantos ajustes menores en reglas y cartas.

Fase de Selección

El Jugador Coronado coge las 8 cartas de Personaje y las baraja para formar el mazo de Personajes. En primer lugar descarta al azar un número de ellas, poniéndolas **boca arriba** sobre la mesa, y después descarta otra carta más al azar, poniéndola **boca abajo** sobre la mesa. El número de cartas descartadas boca arriba depende del número de jugadores de la partida (consulta la tabla, más abajo). Las cartas descartadas no se usarán en esta ronda.

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

Importante: El Rey no puede estar entre las cartas descartadas boca arriba. Si el Rey se descarta boca arriba, descarta otra carta boca arriba para reemplazar al Rey. Después devuelve el Rey al mazo de Personajes.

A continuación, el Jugador Coronado coge las cartas de Personaje restantes, las mira, y se queda con una de ellas, que conserva en secreto. Entonces pasa las cartas restantes al jugador

sentado a su izquierda, que también elige una carta y después pasa el resto al jugador de su izquierda, y así sucesivamente hasta que cada jugador haya escogido su carta de Personaje. Una vez que el último jugador ha escogido su carta, descarta el Personaje restante boca abajo, junto a las demás cartas descartadas.


*** Reglas especiales para partidas de 7 jugadores:** Después de que el sexto jugador en escoger haya pasado el último Personaje al séptimo jugador, éste coge también la carta de Personaje que se descartó boca abajo al principio de la ronda. Elige una de esas 2 cartas y descarta la otra boca abajo.

Información pública

La cantidad de Monedas de oro y cartas que tiene cada jugador es información pública. Hay una cantidad ilimitada de Monedas de oro, así que si se te acaban los contadores debes usar algún otro sustituto. Tampoco hay límite al número de cartas que un jugador puede tener en la mano.

Fase de Turnos

A diferencia de la fase de Selección, los jugadores no siguen el sentido de las agujas del reloj en la fase de Turnos. En su lugar, van jugando sus turnos conforme indique el rango del Personaje que han elegido, y que aparece en la esquina superior izquierda de cada carta



de Personaje. El Jugador Coronado va anunciando cada rango de Personaje en orden ascendente, empezando por el "1" (el Asesino). Si un jugador tiene el Personaje con el número anunciado, lo revela dándole la vuelta, y juega su turno.

Durante su turno, el jugador **debe** adquirir recursos. Puede coger 2 contadores de Moneda de oro de la Banca, o robar 2 cartas de Distrito del mazo, eligiendo una de ellas para su mano y descartando la otra, boca abajo, en la parte inferior del mazo.

Tras adquirir recursos, el jugador **puede** construir un Distrito en su ciudad. Para hacerlo, juega una carta de su mano frente a sí, boca arriba, y entrega a la Banca tantas Monedas de oro de su reserva como indique el coste de construcción del Distrito.

Sólo se puede construir un máximo de un Distrito por turno, y un jugador no puede construir un Distrito con el mismo nombre que otro Distrito que ya exista en su ciudad.

Después de que el jugador haya acabado su turno, o si ningún jugador ha respondido al número anunciado, el Jugador Coronado anuncia el siguiente número en orden ascendente, y así sucesivamente hasta que todos los jugadores hayan jugado sus turnos; en ese momento, comienza una nueva ronda, empezando con la fase de Selección.

Capacidades especiales

Un jugador **puede** usar la capacidad especial de su Personaje sólo una vez por turno, en el momento que especifique la capacidad. Si no especifica ningún momento, el jugador puede usar esta capacidad en cualquier momento durante su turno. Algunos Personajes tienen capacidades que hacen ganar Monedas de oro por tener Distritos de cierto tipo en la ciudad. Como recordatorio, el rango de estos Personajes aparece en una gema del color correspondiente a su tipo de Distrito. Las capacidades especiales de los Personajes se explican en detalle en las páginas 10-11. Estas capacidades son la esencia del juego, así que deberías familiarizarte con ellas antes de que comience la partida.

Texto de reglas en las cartas

El texto de reglas que aparece en las cartas de Personaje es un breve resumen de su capacidad especial. Las reglas completas de sus efectos se describen en "Las capacidades de los Personajes al detalle", en las páginas 10-11. Si el texto de una carta parece entrar en conflicto con el texto de las páginas 10-11, el texto de este libro de reglas tiene precedencia.



Ejemplo de un turno

Jose acaba de terminar su turno como el Arquitecto. El siguiente Personaje anunciado es el Condotiero. Luis eligió al Condotiero en la fase de Selección, así que le da la vuelta a su carta y juega su turno.

1. Antes en esta ronda, Manuel era el Ladrón y eligió robar al Condotiero. Ahora que el Condotiero se ha revelado, Manuel coge todas las Monedas de oro de la reserva de Luis.
2. A continuación, Luis adquiere recursos. Para intentar recuperar parte de sus Monedas de oro, elige recibir 2 Monedas de oro de la Banca.



3. Jose parece estar en cabeza, así que Luis decide pagar una Moneda de oro para destruir su Mercado, que descarta a la parte inferior del mazo.



Ejemplo de un turno (Continuación)

4. Ahora elige adquirir Monedas de oro por sus Distritos **MILITARES**. Tiene una Prisión y la Escuela de Magia, que se puede contar aquí como un Distrito **MILITAR**, así que recibe 2 Monedas de oro más de la Banca. Ahora tiene 3 Monedas de oro en su reserva.
5. Paga a la Banca 3 Monedas de oro para construir un Cuartel, colocándolo sobre la mesa, junto a sus otros Distritos. Ya ha usado la capacidad de su Personaje para ganar Monedas de oro, así que no gana Monedas este turno por su Cuartel. Como ya ha usado la capacidad de su Personaje y ha construido un Distrito, su turno termina.



El Conde de Oro era el último Personaje de la ronda, así que la ronda termina. El Jugador Coronado reúne todas las cartas de Personaje para barajarlas y prepararlas así para la siguiente fase de Selección.



Distritos

Hay 5 tipos de carta de Distrito diferentes, que se corresponden con los colores de sus gemas: las gemas **azules** corresponden a Distritos **RELIGIOSOS**, las **verdes** corresponden a Distritos **COMERCIALES**, las **violetas** corresponden a Distritos **ÚNICOS**, las **amarillas** corresponden a Distritos **NOBLES** y las **rojas** corresponden a Distritos **MILITARES**. Algunas capacidades especiales hacen referencia a estos tipos.



Cada Distrito **ÚNICO** tiene un efecto, que se describe en su carta. Entre otras cosas, estos efectos pueden proporcionarte más recursos de cierto tipo o puntos adicionales al final de la partida. Los efectos de los Distritos son opcionales, a menos que se usen las palabras "debe" o "no puede".

Final de la partida

Cuando una ciudad tiene 7 Distritos, se considera completa; la partida termina cuando acaba la ronda actual. Una ciudad puede tener más de 7 Distritos.

Cuando la partida termina, los jugadores suman puntos del siguiente modo:

- Se ganan tantos puntos como el coste de cada uno de tus Distritos construidos.
- Si tu ciudad tiene al menos un Distrito de cada tipo, ganas 3 puntos.
- El primer jugador en completar su ciudad gana 4 puntos.
- Cualquier otro jugador que haya completado su ciudad gana 2 puntos.
- Se ganan puntos adicionales por los Distritos **ÚNICOS** que los proporcionen.

Los jugadores comparan las sumas totales de sus puntuaciones, y el jugador con más puntos gana la partida. Si hay un empate, gana la partida el jugador empatado que haya revelado el Personaje con el número de rango más alto en la última ronda.



Partidas de 2 o 3 jugadores

En las partidas de 2 o 3 jugadores, cada jugador usa **2 Personajes**. La partida se desarrolla normalmente, con la excepción de que cada jugador tiene dos turnos cada ronda (uno con cada Personaje). Cada jugador tiene sólo una reserva de Monedas de oro y una ciudad, y las capacidades de cada Personaje se aplican sólo durante su propio turno.

Por ejemplo, un jugador que hubiese seleccionado al Arquitecto y al Condotiero podría conservar un Distrito robado durante su turno de Arquitecto y construirlo después, en esa misma ronda, durante su turno de Condotiero. Por otra parte, la capacidad del Arquitecto de construir más de un Distrito no se aplica durante el turno de Condotiero.

Además, son necesarios **8 Distritos** para completar una ciudad; la partida termina al final de la ronda en la que se construya ese octavo Distrito.

Las reglas de la fase de Selección de las partidas de 2 y 3 jugadores difieren un poco, tal como se explica a continuación.

Fase de Selección para 2 jugadores

El Jugador Coronado reúne las cartas de Personaje y las baraja. Descarta una carta al azar, boca abajo, en el centro de la mesa. Después coge

las 7 cartas restantes y elige en secreto una de ellas, que conserva. Después pasa las 6 cartas restantes a su adversario.

En las selecciones restantes de la ronda cada jugador elige 2 cartas de Personaje: conserva uno y descarta el otro, boca abajo, junto a las otras cartas descartadas; después pasa las cartas restantes a su adversario. Este proceso continúa hasta que no quedan Personajes.

Fase de Selección para 3 jugadores

El Jugador Coronado reúne las cartas de Personaje y las baraja. Descarta una carta al azar, boca abajo, en el centro de la mesa. Después coge las 7 cartas restantes y elige en secreto una de ellas, que conserva. Después pasa las 6 cartas restantes al jugador de su izquierda, que también coge una carta y pasa el resto al jugador de su izquierda, y así sucesivamente. Este proceso continúa hasta que cada jugador haya elegido 2 cartas de Personaje. Una vez que el último jugador ha elegido su segunda carta, la carta restante es descartada, boca abajo, junto a la otra carta descartada.

Variante Clásica

Si los jugadores desean jugar a *Ciudadela* con 4-7 jugadores en su forma original, pueden usar la variante Clásica. En esta variante, las ciudades no se consideran completas hasta que tienen 8 Distritos, en lugar de 7.

Las capacidades de los Personajes al detalle

A continuación se explica en profundidad la capacidad especial de cada Personaje del juego. Recuerda que estas capacidades son opcionales (a no ser que usen las palabras "debe" o "no puede"), y que sólo se pueden usar una vez por turno, en el momento que se especifique, o si no se especifica momento alguno, la capacidad puede usarse en **cualquier momento** del turno. Esto también incluye las capacidades que te proporcionan recursos por los Distritos que hay en tu ciudad. Por ejemplo, si eres el Obispo, puedes elegir ganar Monedas de oro antes de construir un nuevo Distrito (si necesitas las Monedas para construirlo) o después de construirlo (para ganar Monedas por el Distrito que acabas de construir).

1 – El Asesino



Di en voz alta el nombre de otro Personaje al que deseas asesinar. Cuando se anuncie el número del Personaje asesinado, el jugador que lo eligió debe permanecer en silencio y perder el turno de esta ronda, sin revelar su carta de Personaje.

2 – El Ladrón



Di en voz alta el nombre de otro Personaje al que deseas robar. Cuando se anuncie el número del Personaje robado, coges inmediatamente todas sus Monedas de oro. No puedes robar al Asesino ni al Personaje asesinado.

3 – El Mago



Puedes elegir uno de los siguientes efectos:

- Intercambiar todas las cartas de tu mano con todas las cartas de la mano de otro jugador, si no tienes ninguna carta en la mano, simplemente coges todas las cartas del otro jugador.
- Descarta cualquier número de cartas de tu mano, boca abajo, en la parte inferior del mazo de Distritos y roba después ese mismo número de cartas del mazo.

4 – El Rey



Ganas una Moneda de oro por cada Distrito **NOBLE** que haya en tu ciudad.

En algún momento de tu turno debes coger la Corona. Ahora eres el Jugador Coronado, así que debes anunciar a los Personajes en lo que resta de ronda, y serás el primero en escoger Personaje durante la siguiente ronda (y hasta que otro jugador elija al Rey).



Si eres asesinado, tienes que pasar en tu turno, al igual que cualquier otro Personaje. Al final de la ronda revela la carta del Rey y coge la Corona como su heredero.

5 – El Obispo



Ganas una Moneda de oro por cada Distrito **RELIGIOSO** que haya en tu ciudad.

Durante esta ronda, los Condotieros no pueden destruir tus Distritos. Si eres asesinado, el Condotiero puede destruir tus Distritos.

6 – El Mercader



Ganas una Moneda de oro por cada Distrito **COMERCIAL** que haya en tu ciudad.

Ganas una Moneda de oro adicional. Puedes usar esta capacidad independientemente del recurso que hayas adquirido este turno.

7 – El Arquitecto



Ganas 2 cartas adicionales. Puedes usar esta capacidad independientemente de los recursos que hayas adquirido este turno.

Puedes construir hasta 3 Distritos.

8 – El Condotiero



Ganas una Moneda de oro por cada Distrito **MILITAR** que haya en tu ciudad.

Puedes destruir un Distrito a tu elección pagando una Moneda de oro menos que su coste de construcción. Eso significa que puedes destruir un Distrito de coste 1 sin pagar nada, un Distrito de coste 2 pagando una Moneda de oro, un Distrito de coste 3 pagando 2 Monedas de oro, y así sucesivamente.

No puedes destruir Distritos de una ciudad completada, pero sí puedes destruir tus propios Distritos. Los Distritos destruidos se descartan, boca abajo, en la parte inferior del mazo de Distritos.

Referencia rápida

Tipos de Distritos



Religioso



Comercial



Noble



Único



Militar

Personajes

- 1 – El Asesino
- 2 – El Ladrón
- 3 – El Mago
- 4 – El Rey

- 5 – El Obispo
- 6 – El Mercader
- 7 – El Arquitecto
- 8 – El Condotiero

Fase de Selección

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

* Después de que el 6º jugador en escoger haya pasado el último Personaje al 7º jugador, éste coge también la carta de Personaje que se descartó boca abajo al principio de la ronda. Elige una de esas 2 cartas y descarta la otra boca abajo.

Créditos

Diseño de juego: Bruno Faidutti

Ilustraciones de Personajes: Jean-Louis Mourier • Ilustraciones de los Distritos: Julien Delval, Didier Graffet, Bjarne Hansen y Florence Magnin Ilustraciones interiores: Florence Magnin • Diseño gráfico original: Cyrille Daujean

Diseño gráfico de la presente edición: Edge Studio • Traducción: Darío Aguilar Pereira

Editor: Jose M. Rey

EDGE

Más información en
EDGEENT.COM

© Bruno Faidutti. Todos los derechos reservados. Edición en español de Edge Entertainment, Plaza Sacrificio 5 Local, 41018 Sevilla, España. Tel: (+34) 955 285 272. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China.
ATENCIÓN: No apropiado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas.