

UN GIOCO DI BRUNO FAIDUTTI

# CITADELS™

## INTRODUZIONE

In *Citadels* i giocatori competono per diventare il prossimo Mastro Costruttore del regno erigendo la città medievale più imponente. A tale scopo, i giocatori dovranno accumulare monete d'oro e assicurarsi i servizi di personaggi di vario tipo.

Ogni giocatore costruisce la sua città giocando dalla sua mano una serie di carte quartiere che alla fine della partita avranno un valore in punti pari al loro costo.

La partita termina alla fine del round in cui un giocatore possiede sette quartieri all'interno della sua città.

## CONTENUTO



27 CARTE PERSONAGGIO



84 CARTE QUARTIERE



1 CORONA DI PLASTICA



22 MONETE  
D'ORO



27 CARTE PROMEROGIA  
PERSONAGGIO



5 CARTE INDICATORE  
CAPACITÀ



8 CARTE  
CONSULTAZIONE

# LA VOSTRA PRIMA PARTITA

Per la vostra prima partita, mettete da parte le carte elencate di seguito e tutte e 54 le carte quartiere con queste icone nell'angolo in basso a sinistra:



Nessun'altra carta sarà usata nella prima partita.

## PERSONAGGI

- |                 |                |
|-----------------|----------------|
| 1. Assassina    | 5. Vescovo     |
| 2. Ladro        | 6. Mercante    |
| 3. Incantatrice | 7. Architetto  |
| 4. Re           | 8. Condottiero |

## QUARTIERI UNICI

- |                        |                        |
|------------------------|------------------------|
| 1. Porta dei Draghi    | 8. Sala delle Mappe    |
| 2. Fabbrica            | 9. Cava                |
| 3. Quartiere Stregato  | 10. Scuola di Magia    |
| 4. Tesoreria Imperiale | 11. Fucina             |
| 5. Rocca               | 12. Statua             |
| 6. Laboratorio         | 13. Covo di Ladri      |
| 7. Biblioteca          | 14. Pozzo dei Desideri |

Se conoscete già *Citadels*, potete liberamente usare gli scenari a pagina 9 o le regole di personalizzazione a pagina 8 per comporre la vostra combinazione di personaggi e quartieri **UNICI**.

**Nota:** Nelle partite da 3 o 8 giocatori si usano 9 personaggi (vedi pagine 7-8).



## SCHEMA DI PREPARAZIONE (PARTITA A 6 GIOCATORI)



### AREA DI GIOCO DEL GIOCATORE INCORONATO



## PREPARAZIONE DELLA PRIMA PARTITA

I passi di preparazione presentati qui vanno applicati soltanto alla vostra prima partita. Per i passi di preparazione completi delle partite successive, vedi "Preparazione Completa" a pagina 8.

Per preparare la vostra prima partita svolgete i passi seguenti:

1. Prendete le carte promemoria personaggio corrispondenti agli otto personaggi della lista di sinistra e collocateli al centro del tavolo, in ordine di rango. Queste carte fungono da promemoria per indicare quali personaggi sono usati in questa partita.
2. Prendete le 14 carte quartiere **UNICHE** della lista a sinistra e mescolatele con i 54 quartieri base. Distribuite quattro carte a faccia in giù a ogni giocatore. Queste carte formano le mani di partenza dei giocatori.
3. Le carte quartiere rimanenti vanno a formare una pila da collocare a faccia in giù al centro del tavolo per comporre il mazzo dei quartieri; poi create la banca collocando tutte le monete d'oro al centro del tavolo.
4. Ogni giocatore prende due monete d'oro dalla banca. Queste monete d'oro appartengono al giocatore e rimangono nella sua riserva personale finché non le usa.
5. Il giocatore più vecchio prende la corona e le otto carte personaggio della lista a sinistra.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Le regole che seguono si applicano alle partite a 4-8 giocatori. I cambiamenti alle regole per le partite a 2 e a 3 giocatori sono descritti a pagina 7.

**Citadels** si svolge in una serie di round. Ogni round inizia con la fase di selezione, nel corso della quale i giocatori si passano l'un l'altro le carte personaggio e scelgono un personaggio per quel round. Ogni carta personaggio possiede alcune capacità speciali, come rubare le monete d'oro di un giocatore o distruggere il quartiere di un altro giocatore. Dopo la fase di selezione si passa alla fase dei turni, in cui i giocatori accumulano risorse e costruiscono nuovi quartieri nelle loro città.

Il giocatore con la corona è noto come il **giocatore incoronato**; ha il compito di assicurarsi che ogni passo sia svolto nell'ordine giusto e di ricordare a ogni personaggio di svolgere il suo turno durante la fase dei turni.

## FASE DI SELEZIONE

Il giocatore incoronato raduna le carte personaggio in un mazzo e lo mescola. Ne scarta alcune a caso a **faccia in su** al centro del tavolo, poi ne scarta una a caso a **faccia in giù**. Il numero di carte a faccia in su da scartare dipende dal numero di giocatori che partecipano alla partita (vedi la tabella sottostante). Le carte scartate non si usano in questo round.

### FASE DI SELEZIONE CON 8 PERSONAGGI

Giocatori	Carte a Faccia in Su	Carte a Faccia in Giù
4	2	1
5	1	1
6	0	1
7	0	1*

**Importante:** Il personaggio di rango 4 (Re, Imperatore o Patrizio) non può essere incluso tra le carte scartate a faccia in su. Se viene scartata a faccia in su una di quelle carte, rimpiazzatela immediatamente con un'altra carta personaggio poi rimiscolate il personaggio sostituito nel mazzo dei personaggi.

Ora, il giocatore incoronato prende le carte personaggio rimanenti, le guarda e ne sceglie in segreto una da tenere. Poi passa le carte rimanenti al giocatore alla sua sinistra che, a sua volta, sceglie una carta e passa il resto delle carte alla sua sinistra, e così via. Si prosegue in questo modo finché ogni giocatore non ha scelto una carta personaggio. Dopo che l'ultimo giocatore ha scelto la sua carta, scarta l'unica carta non scelta a faccia in giù, accanto alle altre carte scartate.

\* **Regola Speciale per 7 Giocatori:** Dopo che il sesto giocatore ha passato l'ultima carta personaggio al settimo giocatore, il settimo giocatore prende anche la carta personaggio che era stata scartata a faccia in giù all'inizio del round. Sceglie uno di quei due personaggi e scarta l'altro a faccia in giù.

## FASE DEI TURNI

A differenza della fase di selezione, i giocatori non svolgono i loro turni in senso orario durante questa fase. Essi li svolgono, invece, in ordine crescente in base al rango del personaggio che hanno scelto, che compare nell'angolo in alto a sinistra di ogni carta personaggio. Il giocatore incoronato chiama ogni numero di personaggio in ordine crescente, a partire dal numero "1" (Assassina, Strega o Magistrato). Se un giocatore possiede la carta personaggio che viene chiamata, la rivela girandola a faccia in su e svolge il suo turno.



RANGO  
DELL'ASSASSINA

Durante il suo turno, il giocatore **deve** accumulare risorse. Può decidere se prendere due monete d'oro dalla banca o se pescare due carte quartiere dal mazzo scegliendone una da tenere e scartando l'altra mettendola a faccia in giù in fondo al mazzo.

Dopo avere accumulato risorse, il giocatore **può** costruire un quartiere nella sua città. Per farlo gioca una carta dalla sua mano a faccia in su davanti a sé e paga alla banca un ammontare di monete d'oro pari al costo di costruzione del quartiere. Un giocatore ha un limite di costruzione di un quartiere per turno e non può costruire un quartiere che sia identico (vale a dire che abbia lo stesso nome) a un quartiere già presente nella sua città.

Dopo che il giocatore che ha rivelato il personaggio chiamato ha svolto il suo turno, oppure se nessun giocatore ha rivelato il personaggio chiamato, il giocatore incoronato continua a chiamare il personaggio successivo in ordine crescente, e così via finché non avrà chiamato tutti i personaggi, dopodiché avrà inizio un nuovo round con la fase di selezione.

## CAPACITÀ DEI PERSONAGGI

Un giocatore **può** usare le capacità del suo personaggio solo una volta per turno, nel momento specificato. Se nessun momento è specificato, il giocatore può usare la capacità in qualsiasi momento durante il suo turno. Alcuni personaggi possiedono capacità che forniscono risorse per i quartieri di un certo tipo nella loro città. Queste capacità possono fornire monete d'oro o carte, come specificato nella capacità di ciascun personaggio. Come promemoria, il numero di rango di questi personaggi compare su una gemma del colore del tipo di quartiere corrispondente.

Le capacità dei personaggi sono spiegate in dettaglio alle pagine 10-14. Queste capacità sono il cuore del gioco, quindi assicuratevi di conoscerle bene prima che la partita inizi.

## QUARTIERI

Esistono cinque tipi di quartieri, indicati dai colori e dalle icone mostrate di seguito. Le capacità di alcuni personaggi e alcuni effetti che forniscono punti alla fine della partita fanno riferimento ai tipi di quartiere.



NOBILIARE



RELIGIOSO



MERCANTILE



MILITARE



UNICO

Ogni quartiere **UNICO** possiede un effetto, descritto sulla sua carta. Questi effetti possono fare molte cose, come fornirvi più risorse di un certo tipo o farvi guadagnare dei punti aggiuntivi alla fine della partita. Gli effetti dei quartieri sono facoltativi, a meno che non siano usati i termini "devi" o "non puoi" (o altre loro varianti).

## TERMINI DI GIOCO IMPORTANTI

**Distruggere:** Quando un quartiere è distrutto, va scartato a faccia in giù in fondo al mazzo dei quartieri.

**Ottenere:** Quando un giocatore ottiene monete d'oro, le prende dalla banca e le aggiunge alla sua riserva; quando un giocatore ottiene delle carte, le pesca dal mazzo e le aggiunge alla sua mano.

**Pescare:** Quando un giocatore pesca delle carte, le pesca dalla cima del mazzo dei quartieri. Tutti gli effetti di pesca specificano un numero di carte da tenere: le altre carte vanno scartate a faccia in giù in fondo al mazzo dei quartieri.

**Scartare:** Durante la fase di selezione viene scartato un certo numero di carte personaggio (a faccia in su e a faccia in giù) in base al numero di giocatori che partecipano alla partita. Le carte personaggio scartate non sono in gioco per quel round. Quando una carta quartiere viene scartata, deve essere collocata a faccia in giù in fondo al mazzo dei quartieri.

## TESTO DELLE REGOLE SULLE CARTE

In *Citadels* i testi delle regole che compaiono sulle carte sono un breve riassunto dell'effetto della carta. Per le regole complete della capacità di un personaggio, vedi "Capacità dei Personaggi nel Dettaglio" alle pagine 10-14 per i chiarimenti sugli effetti dei quartieri, vedi "Chiarimenti sui Quartieri" a pagina 15. Se il testo di una carta sembra entrare in conflitto con il testo alle pagine 10-15, il testo del regolamento ha la precedenza.

## ESEMPIO DI TURNO

Fabio ha appena finito il suo turno come Architetto. Il prossimo personaggio chiamato è il Condottiero. Serena ha scelto il Condottiero durante la fase di selezione, quindi gira la carta personaggio a faccia in su e svolge il suo turno.

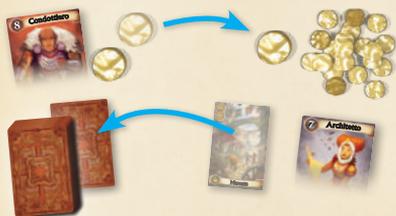
1. In precedenza, durante il round, Simona era il Ladro e aveva scelto di derubare il Condottiero. Ora che il Condottiero è stato rivelato, Simona prende tutte le monete d'oro dalla riserva di Serena.



2. Poi Serena accumula risorse. Per cercare di recuperare parte delle monete perdute, sceglie di ottenere due monete d'oro dalla banca.



3. Fabio sembra essere in testa, quindi Serena decide di pagare una moneta d'oro per distruggere il suo Mercato, che viene scartato a faccia in giù in fondo al mazzo.



4. Ora sceglie di ottenere le monete d'oro dei suoi quartieri **MILITARI**. Possiede la Prigione e la Scuola di Magia, che in questo caso può considerare come un quartiere **MILITARE**, quindi ottiene altre due monete d'oro dalla banca. Ora ha tre monete d'oro nella sua riserva.



5. Paga tre monete d'oro per costruire una Caserma, collocandola nella sua città accanto agli altri suoi quartieri. Ha già usato la capacità di ottenere monete d'oro del suo personaggio, quindi non ottiene altre monete d'oro per la sua Caserma in questo turno. Dato che ha usato le sue capacità e costruito il suo quartiere per questo turno, il suo turno termina.



Il Condottiero era l'ultimo personaggio del round, quindi questo round è finito. Il giocatore incoronato raduna tutte le carte, le mescola e si prepara alla fase di selezione successiva.

## FINE DELLA PARTITA

Non appena una città è composta da sette quartieri, è stata completata; la partita termina quando il round attuale finisce. Una città può avere più di sette quartieri.

Quando la partita termina, i giocatori calcolano i loro punteggi nel modo seguente:

- Un giocatore ottiene un numero di punti pari al costo di costruzione di ogni suo quartiere.
- Se la città di un giocatore possiede almeno un quartiere per ogni tipo, quel giocatore guadagna 3 punti.
- Il giocatore che ha completato per primo la sua città guadagna 4 punti.
- Ogni altro giocatore che ha completato la sua città guadagna 2 punti.
- Ogni giocatore guadagna i punti extra forniti dai suoi quartieri UNICI.

I giocatori confrontano poi i loro punteggi: quello che ha ottenuto il punteggio più alto è il vincitore. In caso di parità, il giocatore in parità che ha rivelato il **personaggio con il rango più alto** nel corso dell'ultimo round (ad esempio, il rango 8 è più alto di 3) è il vincitore.

### PROMEMORIA

- Il numero di monete d'oro nella riserva di un giocatore e il numero di carte nella mano di un giocatore sono informazioni aperte.
- La quantità di monete d'oro è infinita. Se la banca esaurisce le monete d'oro, i giocatori possono usare dei sostitutivi, come, per esempio, delle monete vere e proprie.
- Non c'è limite al numero di carte nella mano di un giocatore.

## ESEMPI DI PUNTEGGI DI FINE PARTITA

### CITTÀ DI FABIO



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

1 quartiere di ogni tipo (il Quartiere Stregato conta come quartiere militare)

Primo a completare la città

### CITTÀ DI SERENA



$$3 + 2 + 3 + 3 + 2 + 6 + 6 + 2 + 2 = 29$$

Città completata, ma non per primo

Punti extra della Porta dei Draghi

Serena  
Vince!

## PARTITE A 2-3 GIOCATORI

Nelle partite a 2 o 3 giocatori, ogni giocatore gioca con **due personaggi**. La partita si svolge normalmente, tranne per il fatto che ogni giocatore svolge due turni in ogni round (un turno per ogni personaggio). Ogni giocatore ha soltanto una riserva di monete d'oro e una città, e ogni personaggio applica le sue capacità soltanto durante il proprio turno. Per esempio, se un giocatore possiede l'Architetto e il Condottiero, può tenere da parte un quartiere pescato durante il turno del suo Architetto e costruirlo successivamente in quel round, durante il turno del suo Condottiero. Tuttavia, la capacità dell'Architetto di costruire più di un quartiere non si applica durante il turno del Condottiero.

### CAMBIAMENTI ALLE REGOLE PER 2 GIOCATORI

#### PREPARAZIONE

Il mazzo dei personaggi include personaggi di rango 1-8 (l'Imperatore non può essere usato nelle partite a 2 giocatori).

#### FASE DI SELEZIONE

Il giocatore incoronato raduna le carte personaggio in un mazzo e lo mescola. Ne scarta una casuale a faccia in giù al centro del tavolo. Poi prende le sette carte rimanenti, ne sceglie una in segreto per se stesso e passa le sei carte rimanenti al suo avversario.

Per le selezioni rimanenti di questo round, ogni giocatore sceglie due carte personaggio: ne tiene una e ne scarta un'altra a faccia in giù, accanto alle altre carte scartate, poi passa le carte rimanenti al suo avversario. Si prosegue in questo modo finché non rimane più alcun personaggio.

#### FINE DELLA PARTITA

Non appena una città è composta da otto quartieri, è stata completata; la partita termina non appena il round attuale finisce.

## FORMA DELLE GEMME SULLE CARTE

La forma della gemma su ogni carta personaggio e quartiere indica in quale versione del gioco la carta è comparsa per la prima volta e non ha nessun effetto sulle meccaniche di gioco.



CITADELS GIOCO  
ORIGINALE



ESPANSIONE  
THE DARK CITY



CITADELS  
(EDIZIONE 2016)

### CAMBIAMENTI ALLE REGOLE PER 3 GIOCATORI

#### PREPARAZIONE

Il mazzo dei personaggi include personaggi di rango 1-9.

#### FASE DI SELEZIONE

Il giocatore incoronato raduna le carte personaggio in un mazzo e le mescola. Ne scarta una a caso a faccia in giù al centro del tavolo. Poi prende le otto carte rimanenti, ne sceglie una in segreto per se stesso e passa le sette carte restanti al giocatore alla sua sinistra; quel giocatore sceglie a sua volta una carta e passa le sei carte rimanenti al giocatore alla sua sinistra, che a sua volta sceglie una carta.

Ora, dopo che ogni giocatore ha scelto una carta, il terzo giocatore scarta una carta a caso tra le cinque carte rimanenti, mettendola a faccia in giù accanto all'altra carta scartata. Poi passa le quattro carte rimanenti al giocatore incoronato. Ogni giocatore a turno sceglie una seconda carta personaggio e l'ultima carta non scelta viene scartata a faccia in giù accanto alle altre carte scartate.

#### FINE DELLA PARTITA

Non appena una città è composta da otto quartieri, è completata; la partita termina quando il round attuale finisce.

## REGOLE DI PERSONALIZZAZIONE

Dopo avere provato la partita base, potete aggiungere maggiore varietà al gioco utilizzando personaggi e quartieri **UNICI** diversi. A pagina 9 sono presentati alcuni scenari; in alternativa, i giocatori stessi possono decidere quali personaggi e quartieri **UNICI** usare nel gioco applicando le regole di personalizzazione seguenti.

Prima che la partita cominci, scegliete un cast di otto personaggi, uno per rango, da 1 a 8. Saranno i personaggi che userete in questa partita; rimettete tutte le altre carte personaggio nella scatola del gioco. Inoltre, prima che la partita inizi, scegliete 14 quartieri **UNICI** dai costi di costruzione variabili da utilizzare in questa partita. Preparate il mazzo dei quartieri mescolando i quartieri **UNICI** scelti con i 54 quartieri base. Poi rimettete i quartieri **UNICI** inutilizzati nella scatola del gioco. I passi completi della preparazione sono elencati nella sezione "Preparazione Completa".

## USARE 9 PERSONAGGI

L'uso del personaggio di rango 9 è necessario nelle partite a 3 o a 8 giocatori e facoltativo in quelle a 4-7 giocatori. La Regina non può essere usata nelle partite con meno di 5 giocatori.

### FASE DI SELEZIONE CON 9 PERSONAGGI

Giocatori	Carte a Faccia in Su	Carte a Faccia in Giù
4	3	1
5	2	1
6	1	1
7	0	1
8	0	1*

\* In una partita a 8 giocatori, la "regola speciale per 7 giocatori" si applica allottavo giocatore (vedi pagina 3).

## PREPARAZIONE COMPLETA

1. Scegliere il cast dei personaggi.
2. Collocare le carte promemoria personaggio al centro del tavolo.
3. Scegliere 14 quartieri **UNICI** da aggiungere ai 54 quartieri base.
4. Mescolare le carte quartiere e distribuire quattro carte a faccia in giù a ogni giocatore.
5. Collocare al centro del tavolo il mazzo dei quartieri a faccia in giù e le monete d'oro che formeranno la banca.
6. Ogni giocatore prende due monete d'oro dalla banca.
7. Il giocatore più vecchio prende la corona.
8. Proseguire effettuando la "Fase di Selezione" (vedi pagina 3) e poi la "Fase dei Turni" (vedi pagina 4).



## SCENARI

Serve ispirazione per alcune partite personalizzate? Provate questi scenari prestabiliti. (I personaggi di rango 9 sono richiesti solo nelle partite a 3 o a 8 giocatori, sono opzionali nelle altre partite.)

### DIGNITARI SUBDOLI

Ingannate, depistate e superate in astuzia i vostri avversari senza cascare nelle loro sinistre macchinazioni.

PERSONAGGI	
1. Magistrato ●	6. Alchimista ◆
2. Ricattatrice ●	7. Navigatrice ◆
3. Mago ◆	8. Sceriffo ●
4. Re ●	(9. Regina)* ◆
5. Abate ◆	

QUARTIERI UNICI	
1. Porta dei Draghi ●	8. Ostello dei Poveri ◆
2. Impalcatura ●	9. Cripta Segreta ●
3. Miniera d'Oro ●	10. Fucina ●
4. Quartiere Stregato ●	11. Stalle ●
5. Laboratorio ●	12. Teatro ●
6. Necropoli ●	13. Covo di Ladri ●
7. Parco ◆	14. Pozzo dei Desideri ◆

### EMISSARI ILLUSTRI

Difendete i vostri averi e raccogliete risorse in modi non convenzionali.

PERSONAGGI	
1. Strega ◆	6. Mercante ●
2. Spia ●	7. Studiosa ●
3. Veggente ●	8. Diplomatica ◆
4. Imperatore † ◆	(9. Artista) ◆
5. Vescovo ●	

QUARTIERI UNICI	
1. Capitale ●	8. Biblioteca ●
2. Fabbrica ◆	9. Osservatorio ●
3. Impalcatura ●	10. Parco ◆
4. Grande Muraglia ●	11. Ostello dei Poveri ◆
5. Quartiere Stregato ●	12. Cava ◆
6. Torre d'Avorio ●	13. Scuola di Magia ●
7. Rocca ●	14. Fucina ●

### NOBILI CORROTTI

Uno scontro senza limiti, aperto alle aggressioni brutali. Sconsigliato ai deboli di cuore...

PERSONAGGI	
1. Assassina ●	6. Venditore ●
2. Ladro ●	7. Architetto ●
3. Incantatrice ●	8. Condottiero ●
4. Patrizio ●	(9. Esattore) ●
5. Cardinale ●	

QUARTIERI UNICI	
1. Armeria ◆	8. Monumento ●
2. Basilica ●	9. Museo ◆
3. Porta dei Draghi ●	10. Scuola di Magia ●
4. Miniera d'Oro ●	11. Stalle ●
5. Tesoreria Imperiale ◆	12. Statua ●
6. Torre d'Avorio ●	13. Covo di Ladri ●
7. Sala delle Mappe ◆	14. Pozzo dei Desideri ◆

\* La Regina non può essere usata nelle partite a 3-4 giocatori; se usate uno scenario che include la Regina in una partita a 3-4 giocatori, sostituirla con l'Artista o con l'Esattore.

† L'Imperatore non può essere usato nelle partite a 2 giocatori; se usate uno scenario che include l'Imperatore in una partita a 2 giocatori, sostituitelo con il Re o con il Patrizio.

● = Gioco Originale ◆ = Espansione The Dark City ● = Citadels (Edizione 2016)



## CAPACITÀ DEI PERSONAGGI NEL DETTAGLIO

Questa sezione spiega le capacità di ogni personaggio in tutti i dettagli. Ricordate che le capacità dei personaggi sono facoltative (a meno che le parole "deve" o "non può", o le loro varianti, non siano usate in questa sezione delle regole) e ogni capacità può essere usata soltanto una volta per turno al momento specificato; se nessun momento è specificato, la capacità può essere usata **in qualsiasi momento** durante il proprio turno. Questo include anche le capacità che forniscono risorse in base ai quartieri della vostra città. Per esempio, se siete il Vescovo, potete scegliere di ottenere monete d'oro prima di costruire un nuovo quartiere (se avete bisogno di oro per costruire quel quartiere) o dopo la costruzione (per ottenere oro da un quartiere **RELIGIOSO** appena costruito).



### Assassina



Dichiarate il nome di un altro personaggio che desiderate uccidere. Quando il personaggio ucciso viene chiamato a svolgere il suo turno, deve rimanere in silenzio e saltare il suo intero turno per questo round senza rivelare la sua carta personaggio.



### Strega



Per prima cosa dovete accumulare risorse, poi dovete dichiarare il nome di un altro personaggio che desiderate stregare, e il vostro turno entra in pausa. In questo momento non potete costruire, e gli unici effetti dei quartieri che potete usare sono quelli che si applicano quando accumulate risorse (Miniera d'Oro, Biblioteca o Osservatorio).

Quando il personaggio stregato viene chiamato a svolgere il suo turno, accumula risorse e poi il suo turno termina immediatamente. Non può costruire nessun quartiere e non può usare nessuna capacità del personaggio, nemmeno quelle che forniscono risorse "extra" (come le monete d'oro extra del Mercante). Gli unici effetti dei quartieri che il giocatore stregato può usare sono quelli che si applicano quando si accumulano risorse.

Ora riprendete il vostro turno come se foste il giocatore stregato; usate le capacità di quel personaggio, incluse quelle che forniscono risorse extra, le capacità passive (come la protezione del Vescovo contro i personaggi di rango 8 o l'incremento del limite di

costruzione dell'Architetto) e le restrizioni (come l'incapacità della Navigatrice di costruire quartieri). Giocate con le carte della **vostra** mano, pagate con le monete d'oro della **vostra** riserva, ottenete risorse dai quartieri della **vostra** città e costruite nuovi quartieri nella **vostra** città. Non potete usare gli effetti dei quartieri **UNICI** posseduti dal giocatore stregato.

Se la Ricattatrice è stregata, siete voi ad assegnare le carte indicatore minaccia, a ricevere il riscatto dai giocatori minacciati e a decidere di rivelare la carta indicatore minaccia se il giocatore bersaglio non paga.

Se il Re o il Patrizio è stregato, è comunque lui a prendere la corona. Se l'Imperatore è stregato, siete voi a scegliere a chi dare la corona e a prendere la risorsa da quel giocatore.

Se il personaggio stregato non è in gioco in questo round, non riprendete il vostro turno.



### Magistrato



Prendete le tre carte indicatore mandato, guardatele e assegnatele a faccia in giù a tre diverse carte promemoria personaggio di vostra scelta. Una delle carte indicatore mostra su un lato il mandato firmato; soltanto il giocatore contrassegnato con il mandato firmato sarà bersagliato.



RETRO CARTA  
INDICATORE MANDATO



MANDATO  
FIRMATO



MANDATO  
NON FIRMATO

Se il giocatore bersaglio paga per costruire un quartiere durante il suo turno, **potete** rivelare la sua carta indicatore mandato girandola a faccia in su. Se lo fate, gli confiscate quel quartiere e lo costruite invece nella vostra città **gratuitamente**.

Il quartiere confiscato non entra mai nella città del giocatore bersagliato, ma conta ai fini di determinare il limite di costruzione del giocatore bersagliato per quel turno. Il giocatore bersagliato riprende tutte le monete d'oro pagate per quel quartiere. Se è in grado di costruire più di un quartiere durante il suo turno, potete confiscare solo il primo quartiere di cui paga la costruzione.

**Nota:** Non potete confiscare un quartiere se avete già un quartiere identico (con lo stesso nome) nella vostra città.

2

## Ladro



Dichiarate il nome di un altro personaggio che desiderate derubare. Quando un giocatore rivela quel personaggio per svolgere il suo turno, prendete immediatamente tutte le sue monete d'oro.

Non potete derubare il personaggio di rango 1 (Assassina, Strega o Magistrato), il personaggio ucciso o il personaggio stregato.

2

## Spia



Scegliete un altro giocatore e dichiarate un tipo di quartiere (**NOBILIARE**, **RELIGIOSO**, **MERCANTILE**, **MILITARE** o **UNICO**). Poi guardate le carte nella mano di quel giocatore. Per ogni carta della sua mano corrispondente al tipo di quartiere dichiarato, prendete una moneta d'oro dalla riserva di quel giocatore e pescate una carta dal mazzo.

Se il giocatore di cui avete guardato la mano possiede un numero di carte del quartiere corrispondente superiore alle monete d'oro nella sua riserva, prendete tutte le monete d'oro della sua riserva e ottenete comunque le carte previste per ognuno dei quartieri corrispondenti.

2

## Ricattatrice



Prendete le due carte indicatore minaccia, guardatele e assegnatele a faccia in giù a due diverse carte promemoria personaggio di vostra scelta. Una delle carte mostra su un lato un pizzo con un fiore; entrambi i giocatori sono minacciati, ma soltanto il giocatore contrassegnato con il fiore è bersagliato.



RETRO CARTA  
INDICATORE MINACCIA



PIZZO CON IL  
FIORE



PIZZO NON  
CONTRASSEGNA TO

Quando un giocatore minacciato viene chiamato a svolgere il suo turno, deve immediatamente accumulare risorse e poi risolvere la minaccia: può pagare il pizzo cedendovi metà delle sue monete d'oro (arrotondata per difetto), nel qual caso rimuove la sua carta indicatore minaccia **senza rivelarla**. Un giocatore minacciato che possiede solo una moneta d'oro nella sua riserva può pagare il pizzo cedendovi zero monete d'oro. Se non vi paga, **potete** rivelare la sua carta indicatore minaccia girandola a faccia in su. Se rivelate il pizzo con il fiore, prendete immediatamente tutte le sue monete d'oro.

Un giocatore minacciato deve risolvere la minaccia prima di poter usare qualsiasi sua capacità del personaggio o costruire quartieri; gli unici effetti dei quartieri che può usare prima di risolvere la minaccia sono quelli che si applicano quando si accumulano risorse (Miniera d'Oro, Biblioteca o Osservatorio).

Non potete assegnare nessuna carta indicatore minaccia ai personaggi di rango 1 (Assassina, Strega o Magistrato), al personaggio ucciso o al personaggio stregato. Potete assegnare le carte indicatore minaccia ai personaggi a cui sono state assegnate carte indicatore mandato.

3

## Incantatrice



Potete scegliere uno degli effetti seguenti:

- Scambiate la vostra intera mano di carte con la mano di carte di un altro giocatore; se nella vostra mano non c'è nessuna carta, prendete semplicemente le carte dell'altro giocatore.
- Scartate un qualsiasi numero di carte dalla vostra mano a faccia in giù collocandole in fondo al mazzo dei quartieri per pescare un pari numero di carte da quel mazzo.

3

## Mago



Guardate la mano di carte di un altro giocatore e scegliete una di quelle carte. Poi scegliete se pagare per costruire immediatamente la carta scelta nella vostra città o aggiungerla alla vostra mano. Se la costruite immediatamente, non conta al fine di determinare il vostro limite di costruzione; questo significa che potete costruire un altro quartiere in questo turno.

Durante questo turno, potete costruire quartieri identici a qualsiasi altro quartiere già presente nella vostra città.

3

## Veggente



Prendete una carta a caso dalla mano di ogni giocatore e aggiungete quelle carte alla vostra mano. Poi date una carta della vostra mano a ogni giocatore da cui avete preso una carta.

Se un giocatore non ha nessuna carta in mano, non prendete da lui nessuna carta e non gli date nessuna carta.

Le carte prese possono essere date e tenute in varie combinazioni diverse: potete dare a un giocatore la stessa carta che avete preso da lui, potete dare a un giocatore la carta che avete preso da un altro giocatore, oppure potete tenere una carta che avete preso e dare una carta della vostra mano originale.

Il vostro limite di costruzione per questo turno è due.

4

## Re



Ottenete una **moneta d'oro** per ogni quartiere **NOBILIARE** della vostra città.

A un certo punto, durante il vostro turno, dovete prendere la corona. Ora siete il giocatore incoronato, quindi sarete voi a chiamare i personaggi per il resto del round e sarete il primo a scegliere un personaggio durante il round successivo (finché un altro giocatore non sceglie il Re).

Se venite ucciso, saltate il vostro turno come ogni altro personaggio. Alla fine del round, rivelate la carta personaggio del Re e prendete la corona in qualità di erede del Re.

Se siete stregato, prendete comunque la corona.

**Nota:** Se il Re viene scartato a faccia in su all'inizio della fase di selezione, scartate un altro personaggio a caso a faccia in su al suo posto e rimescolate il Re nel mazzo dei personaggi.

4

## Imperatore



Ottenete una **moneta d'oro** per ogni quartiere **NOBILIARE** della vostra città.

A un certo punto, durante il vostro turno, dovete prendere la corona dal giocatore che la possiede e consegnarla a un giocatore diverso (purché non siate voi). Scegliete se prendere una moneta d'oro dalla sua riserva o una carta

casuale dalla sua mano. Se non possiede nessuna moneta d'oro nella riserva e nessuna carta in mano, non prendete niente.

Se venite ucciso, saltate il turno come qualsiasi altro personaggio. Alla fine del round, rivelate la carta personaggio dell'Imperatore e, in qualità di consigliere dell'Imperatore, prendete la corona dal personaggio che la possiede e consegnatela a un giocatore diverso (purché non siate voi). Non prendete una risorsa dal giocatore appena incoronato.

**Nota:** Se l'Imperatore viene scartato a faccia in su all'inizio della fase di selezione, scartate un altro personaggio a caso a faccia in su al suo posto e rimescolate l'Imperatore nel mazzo dei personaggi.

**Nota:** L'Imperatore non può essere usato in una partita a 2 giocatori.

4

## Patrizio



Ottenete una **carta** per ogni quartiere **NOBILIARE** della vostra città.

A un certo punto, durante il vostro turno, dovete prendere la corona. Ora siete il giocatore incoronato, quindi sarete voi a chiamare i personaggi per il resto del round e sarete il primo a scegliere un personaggio durante il round successivo (finché un altro giocatore non sceglie il Patrizio).

Se venite ucciso, saltate il vostro turno come ogni altro personaggio. Alla fine del round, rivelate la carta personaggio del Patrizio e prendete la corona in qualità di erede del Patrizio.

Se siete stregato, prendete comunque la corona.

**Nota:** Se il Patrizio viene scartato a faccia in su all'inizio della fase di selezione, scartate un altro personaggio a caso a faccia in su al suo posto e rimescolate il Patrizio nel mazzo dei personaggi.

5

## Vescovo



Ottenete una **moneta d'oro** per ogni quartiere **RELIGIOSO** della vostra città.

Durante questo round, il personaggio di rango 8 (Condottiero, Diplomatica o Sceriffo) non può usare la sua capacità sui vostri quartieri.

Se venite uccisi, il personaggio di rango 8

può usare la sua capacità sui vostri quartieri. Analogamente, se siete stregati, il personaggio di rango 8 **non può** usare la sua capacità sui quartieri della Strega, ma **può** usare la sua capacità sui quartieri del Vescovo.



Ottenete una **moneta d'oro** o una carta per ogni quartiere **RELIGIOSO** della vostra città. Potete scegliere una qualsiasi combinazione delle due risorse; per esempio, se possedete tre quartieri **RELIGIOSI**, potete usare questa capacità per ottenere tre monete d'oro e zero carte, due monete d'oro e una carta, una moneta d'oro e due carte o zero monete d'oro e tre carte. Dovete dichiarare la combinazione di risorse che desiderate prendere prima di prenderle.

Se in un qualsiasi momento durante il vostro turno non siete il giocatore con il maggior numero di monete d'oro, il giocatore più ricco deve darvi una moneta d'oro dalla sua riserva. Se più giocatori sono in parità come giocatori più ricchi, siete voi a scegliere quale dei giocatori in parità deve fornirvi una sua moneta d'oro. Se anche voi siete tra i giocatori in parità come giocatori più ricchi, non ricevete nessuna moneta d'oro.



Ottenete una **carta** per ogni quartiere **RELIGIOSO** della vostra città.

Se volete costruire un quartiere ma non avete abbastanza monete d'oro per farlo, potete prendere le monete d'oro rimanenti da un giocatore. Per ogni moneta d'oro che prendete, dovete dare a quel giocatore una carta dalla vostra mano. Poi dovete pagare per costruire quel quartiere nella vostra città.

Un giocatore non può negarvi le sue monete d'oro e voi non potete prendere più monete d'oro di quelle richieste per costruire il quartiere desiderato.



Ottenete una **moneta d'oro** per ogni quartiere **MERCANTILE** della vostra città.

Ottenete una moneta d'oro extra. Potete usare questa capacità a prescindere da quale risorsa avete accumulato in questo turno.



Alla fine del vostro turno, ottenete indietro tutte le monete d'oro che avete pagato per costruire quartieri in questo turno, ma non quelle che avete pagato per altri motivi (come l'effetto della Fucina o la tassa dell'Esattore). Questo significa a tutti gli effetti che potete costruire i vostri quartieri "gratuitamente", ma solo se avete abbastanza monete d'oro per costruirli.



Ottenete una **moneta d'oro** per ogni quartiere **MERCANTILE** della vostra città.

I quartieri **MERCANTILI** non contano al fine di determinare il vostro limite di costruzione per questo turno. Questo significa che, a tutti gli effetti, potete costruire qualsiasi numero di quartieri **MERCANTILI** in aggiunta al vostro limite di costruzione.



Ottenete due carte extra. Potete usare questa capacità a prescindere da quale risorsa avete accumulato in questo turno.

Il vostro limite di costruzione per questo turno è tre.



Scegliete se ottenere quattro monete d'oro o quattro carte. Potete usare questa capacità a prescindere da quale risorsa avete accumulato in questo turno.

Non potete costruire nessun quartiere durante il vostro turno, nemmeno quei quartieri che non contano ai fini di determinare il vostro limite di costruzione.



Pescate sette carte dal mazzo e sceglietene una da aggiungere alla vostra mano. Rimescolate le altre sei carte nel mazzo dei quartieri e collocate il mazzo a faccia in giù al centro del tavolo.

Il vostro limite di costruzione per questo turno è due.

8

**Condottiero**

Ottenete una **moneta d'oro** per ogni quartiere **MILITARE** della vostra città.

Potete distruggere un quartiere di vostra scelta pagando una moneta d'oro in meno rispetto al suo costo di costruzione. Quindi potete distruggere un quartiere di costo uno gratuitamente, un quartiere di costo due per una moneta d'oro, un quartiere di costo tre per due monete d'oro e così via.

Non potete distruggere un quartiere in una città completata, ma potete distruggere uno dei vostri stessi quartieri. I quartieri distrutti vanno scartati a faccia in giù in fondo al mazzo dei quartieri.

8

**Diplomatica**

Ottenete una **moneta d'oro** per ogni quartiere **MILITARE** della vostra città.

Potete scambiare un quartiere della città di un altro giocatore con un quartiere della vostra città. Se il quartiere dell'altro giocatore ha un costo superiore a quello del vostro quartiere, dovrete pagare a quel giocatore la differenza in monete d'oro dalla vostra riserva. Se il vostro quartiere ha un costo superiore al quartiere dell'altro giocatore, quel giocatore non vi deve nessuna moneta d'oro in cambio.

Non potete prendere, tramite lo scambio, un quartiere in una città completata o un quartiere identico a un quartiere già presente nella vostra città, ma potete cedere uno dei vostri quartieri se la vostra città è completata. Inoltre, il quartiere proveniente dalla vostra città non può essere identico a un quartiere già presente nella città dell'altro giocatore.

8

**Sceriffo**

Ottenete una **moneta d'oro** per ogni quartiere **MILITARE** della vostra città.

Potete requisire un quartiere del costo di costruzione pari o inferiore a tre dalla città di un altro giocatore pagando il proprietario con un ammontare di monete d'oro pari al suo costo di costruzione. Il quartiere requisito viene aggiunto alla vostra città.

Non potete requisire un quartiere in una città completata e non potete requisire un quartiere identico a un quartiere già presente nella vostra città.

9

**Regina**

Se siete seduti accanto al giocatore che ha rivelato il personaggio di rango 4 (Re, Imperatore o Patrizio), ottenete tre monete d'oro. Se questo personaggio è seduto accanto a voi, ma è stato ucciso dall'Assassina, ottenete tre monete d'oro quando quella carta è rivelata alla fine del round.

**Nota:** La Regina non può essere usata nelle partite con meno di cinque giocatori.

9

**Artista**

Potete abbellire fino a due dei vostri quartieri assegnando a ognuno di essi una moneta d'oro dalla vostra riserva. Il costo di un quartiere abbellito aumenta permanentemente di uno, quindi un quartiere abbellito fornisce un punto in più alla fine della partita, il Condottiero deve pagare una moneta d'oro in più per distruggere un quartiere abbellito ecc. (tenete la moneta d'oro sulla carta come promemoria). Un quartiere può essere abbellito soltanto una volta.

9

**Esattore**

Quando l'Esattore è uno dei personaggi in gioco, ai giocatori viene imposta una tassa di proprietà sulla costruzione dei quartieri. Subito dopo avere costruito un quartiere, un giocatore deve prendere una moneta d'oro dalla sua riserva e collocarla sulla carta promemoria personaggio dell'Esattore. Questo si applica anche quando un giocatore costruisce un quartiere per cui non ha pagato nulla. Se un giocatore costruisce più di un quartiere, deve pagare la tassa di proprietà per ogni quartiere costruito. Se a un giocatore non rimane nessuna moneta d'oro nella sua riserva dopo avere costruito un quartiere, non gli viene imposta nessuna tassa. Allo stesso Esattore non viene mai imposta una tassa.

In qualsiasi momento durante il vostro turno, potete prendere tutte le monete d'oro dalla carta promemoria personaggio dell'Esattore e aggiungerle alla vostra riserva.

Anche se l'Esattore non appare durante un round (perché non è stato scelto, è stato scartato all'inizio della fase di selezione o è stato ucciso dall'Assassina), ai giocatori viene sempre imposta una tassa, e ogni moneta d'oro rimasta sulla carta promemoria dell'Esattore permane fino al round successivo.

Nelle partite a 2 e 3 giocatori, al giocatore che sceglie l'Esattore come uno dei suoi personaggi viene comunque imposta una tassa per il suo altro personaggio.

Se il Magistrato confisca un quartiere a un giocatore, la tassa va imposta al Magistrato, non al suo bersaglio.

## CHIARIMENTI SUI QUARTIERI

Questa sezione chiarifica gli effetti di alcune carte quartiere specifiche. Ricordate che gli effetti dei quartieri sono facoltativi, a meno che non siano usate le parole "deve", "non può" o le loro varianti. Gli effetti limitati a "una volta per turno" possono essere usati solo durante il proprio turno.

Ci sono 11 quartieri religiosi, 11 quartieri militari, 12 quartieri nobiliari, 20 quartieri mercantili, e 30 quartieri unici.

### ARMERIA

Un quartiere di una città completata non può essere distrutto.

### CAPITALE

La Capitale può fornire punti extra soltanto una volta.

### CAVA

Il proprietario può costruire un qualsiasi numero di quartieri identici nella sua città, ma non può usare il Magistrato, la Diplomatica o lo Sceriffo per acquisire quartieri identici.

### COVO DI LADRI

Se confiscato dal Magistrato, il proprietario riceve indietro soltanto le monete d'oro spese, non le carte.

### GRANDE MURAGLIA

La Diplomatica non applica l'effetto della Grande Muraglia al quartiere che scambia **dalla** sua città.

### IMPALCATURA

Il Magistrato non può confiscare un quartiere costruito attraverso la distruzione dell'Impalcatura, ma può confiscare il prossimo quartiere che il giocatore bersaglio paga per costruire.

### MUSEO

Se il Museo viene scambiato o requisito, le carte assegnate rimangono con il Museo. Se il Museo

è distrutto, le carte assegnate vengono scartate e messe a faccia in giù in fondo al mazzo.

### NECROPOLI

Il Magistrato non può confiscare la Necropoli se essa è costruita senza pagarne il costo, ma può confiscare il prossimo quartiere che il giocatore bersaglio paga per costruire.

### OSTELLO DEI POVERI

Se il proprietario è la Strega e il suo turno non riprende, l'Ostello dei Poveri non può essere risolto. Se il proprietario è l'Alchimista con zero monete d'oro alla fine del suo turno, l'effetto dell'Ostello dei Poveri va applicato **prima** dell'effetto dell'Alchimista.

### PARCO

Se il proprietario è la Strega e il suo turno non riprende, il Parco non può essere risolto.

### QUARTIERE STREGATO

Alla fine della partita, se il proprietario del Quartiere Stregato sceglie di contare il suo tipo di quartiere come qualcosa di diverso da **UNICO**, il Quartiere Stregato non conta più come **UNICO**.

### SCUOLA DI MAGIA

L'Abate ottiene una risorsa a scelta **tra le due**.

### STALLE

Se le Stalle sono confiscate dal Magistrato, il giocatore può ancora costruire un altro quartiere in questo turno.

### TEATRO

Il proprietario sceglie con chi scambiare le carte, ma sceglie alla cieca, senza poter guardare la carta personaggio di nessuno. Le carte personaggio scambiate non vengono rivelate finché non vengono chiamate durante la fase dei turni, ma i giocatori coinvolti nello scambio possono guardarle per sapere chi è il loro nuovo personaggio. Nelle partite a 2 o 3 giocatori, il proprietario sceglie quale dei suoi due personaggi cedere e sceglie casualmente quale tra i personaggi del suo avversario ricevere in cambio.

### TORRE D'AVORIO

Se la Torre d'Avorio e il Quartiere Stregato sono i soli quartieri **UNICI** di una città e il proprietario sceglie di considerare il Quartiere Stregato come un tipo di quartiere diverso da **UNICO**, il proprietario guadagna punti extra per la Torre d'Avorio.

### FASE DI SELEZIONE CON 8 PERSONAGGI

Giocatori	Care a Faccia in Su	Carte a Faccia in giù
4	2	1
5	1	1
6	0	1
7	0	1*

\* **Regola Speciale con 7 Giocatori:** Dopo che il sesto giocatore ha passato l'ultima carta personaggio al settimo giocatore, il settimo giocatore prende anche la carta personaggio che era stata scartata a faccia in giù all'inizio del round. Sceglie uno di quei due personaggi e scarta l'altro a faccia in giù.

## RICONOSCIMENTI

**Design del Gioco:** Bruno Faidutti

**Sviluppo del Gioco:** Bruno Faidutti, Steven Kimball e Alexander Orloff

**Illustrazione di Copertina:** Simon Eckert

**Illustrazioni dei Personaggi:** Andrew Bosley

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

**Direzione Artistica:** Samuel R. Shimota

**Scultura della Corona:** Samuel R. Shimota con Jason Beaudoin

**Progetto Grafico:** Samuel R. Shimota

**Grafico Aggiuntivo:** Jasmine Radue

**Editore:** Steven Kimball

**Playtester Originali:** 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 Lemoigne, Tristan Lhomet, Hervé Marly, Bernard Mendiburu, Hélène Michaux, Steffan O'Sullivan,

### FASE DI SELEZIONE CON 9 PERSONAGGI

Giocatori	Care a Faccia in Su	Carte a Faccia in giù
4	3	1
5	2	1
6	1	1
7	0	1
8	0	1†

† Quando si gioca con 8 giocatori, la "Regola Speciale con 7 Giocatori" (qui a sinistra) si applica all'ottavo giocatore.

Philippe des Pallières, Jean-Marc Pauty, Pierre Rosenthal, Fred Savart, Mik Svellöv e Irène Villa

**Playtester Edizione 2016:** J. Tucker Adams, James Aoki, Jason Beaudoin, Joost E. Boere, Carolina Blanken, Andrea Busch, Christian Busch, Ryann Collins, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese e Julia Faeta, Alexander Drechsel, Marieke Franssen, Bram Hermesen, Anita Hilberdink, Colton Hoerner, Femke Hogenberk, Grace Holdinghaus, Andrew Janeba, Mark Jones, Nathan Karpinski, Paul Klecker, Kalar Komarec, Mark Larson, Adam Laughton, Ben Laughton, Ellie Laughton, Scott Lewis, Josh Lewis, Kortnee Lewis, Julia Lewis, Emile de Maat, James Meier, Charlie Morgan, Eelco Osnabrugge, Lee Peters, Martin Scrase, Gary Storkamp, Ryan Thompson, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Nikki Valens, Andrea Vereijken, Jason Walden, Nathan Wenban, Ben Wylie-van Eerd, Mike Youtz, e i giocatori del Ludopathic Gathering 2016 di Etourvy.

**Edizione Italiana**

**Traduzione:** Fiorenzo Delle Rupi

**Revisione:** Diana Buraschi, Aurora Casaro

**Supervisione:** Massimo Bianchini

**Adattamento Grafico:** Ilaria Borza

**Z-MAN**<sup>®</sup>  
games

1995 County Road B2 West  
Roseville MN 55113 USA  
(651) 639-1905  
info@ZManGames.com

© 2021 Z-Man Games. Z-Man Games è un ® di Z-Man Games. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. Citadels è un gioco distribuito in Italia da Asmodee Italia srl. Viale della Resistenza 58 - 42018 San Martino in Rio (RE). WWW.ASMODEE.IT