



**РАЗДЕЛЯЙ И ВЛАСТВУЙ**

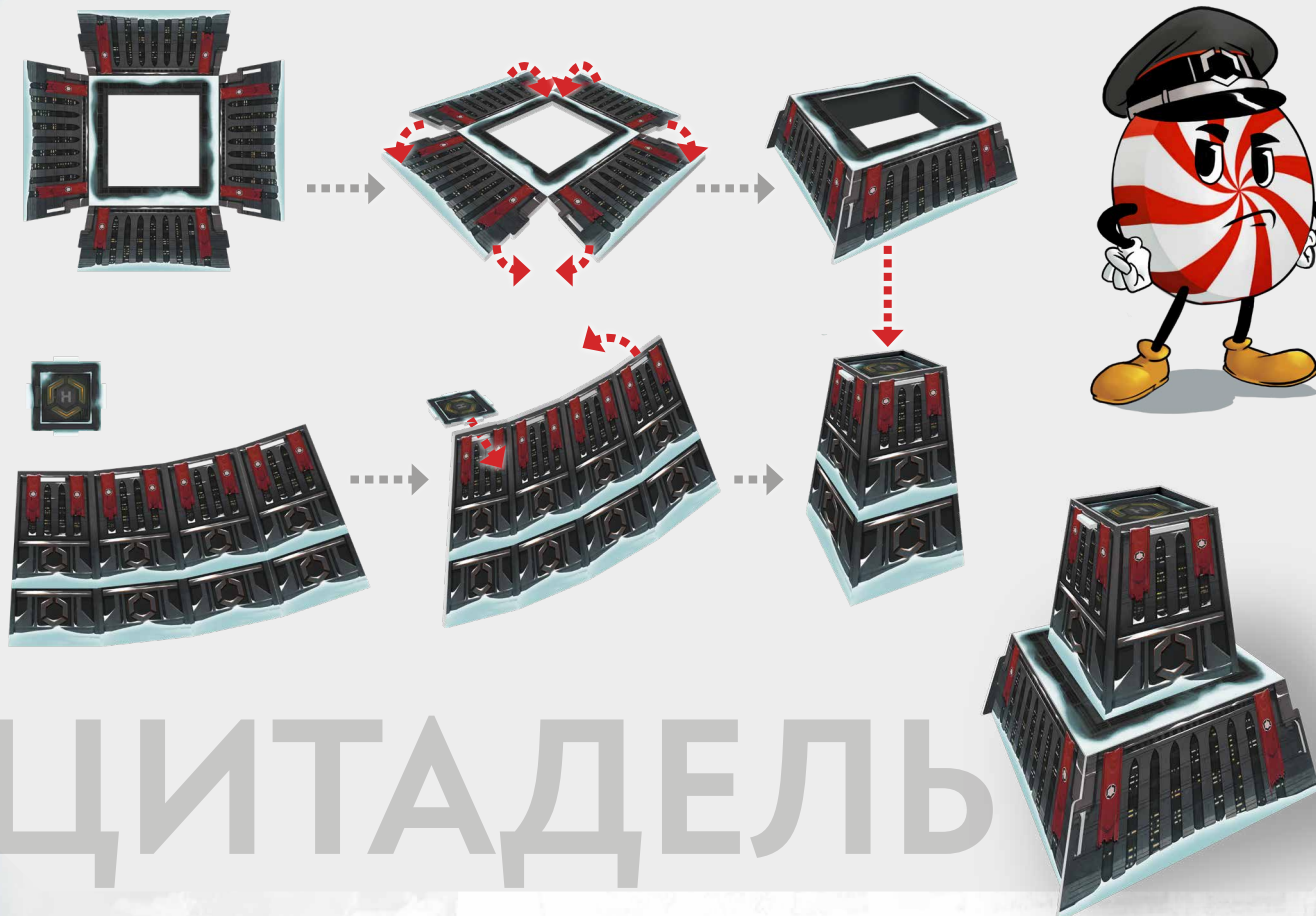


# ЦИТАДЕЛЬ

# Цитадель

Добро пожаловать в Цитадель! Внушающая ужас твердыня Чистокровных возвышается над заснеженной пустошью Старого Лондона, и каждая банда выживших в округе мечтает проникнуть внутрь в надежде разжиться ценными припасами. В этом деле им не помешает удача, ведь стены Цитадели патрулирует тяжеловооружённый дрон «Егерь», открывающий огонь по всем неожиданным гостям. Удастся ли вам покорить Цитадель?

## СХЕМА СБОРКИ ЦИТАДЕЛИ



## Создатели игры

**Автор игры:** Томмазо Баттиста  
**Разработчики:** Лука Бернардини, Микеле Морозини  
**Переводчик:** Луиджи де Фео  
**Редактор:** Франк Кальканьо  
**Арт-директор:** Андреа Коллетти  
**Концепт-художники:** Джованни Пирротта, Симоне де Паолис  
**Графические дизайнеры:** Паоло Шиппо, Диего Фонсека  
**Ведущий 3D-скульптор:** Фернандо Арментано  
**3D-скульптор:** Томмазо Инчекки  
**Веб-редактор:** Лука Бернардини  
**Реклама:** Эмилиано Каретти  
**Менеджер Kickstarter:** Андреа Коллетти  
**Отдел заказов:** Микеле Мирицио, Марко Презентино  
**Производство:** Фабио Брагеттони  
**Тестировщики:** Дарио Аджоли, Маурицио Пиканца, Валерио Сальви, Саверио де Челья, Джованни Бенфатто, Даниэле Вендиттоцци, Кьяра Спаньолетто, Лука Бенедетти, Джанни Пунцо, Франческо Пика, Лоренцо Меуччи, Лука Франческанжели

## Русское издание

**Общее руководство:** Андрей Адамов  
**Главный редактор:** Валентина Лончакова  
**Редакторы:** Евгений Мажуховский, Стасиано Ансия  
**Переводчик:** Олеся Шамарина  
**Корректор:** Анастасия Ефремова  
**Дизайнер-верстальщик:** Мара Дарко



LUDUS MAGNUS  
STUDIO

D.E.I.: Цитадель — Правила v.1.4  
© 2023 — Ludus Magnus s.r.l.  
ludusmagnusstudio.com  
cardpirates.ru

# Альтернативные лидеры + дрон «Егерь»


Это дополнение включает в себя 4 альтернативных лидера фракций из базовой игры и 1 лидера Чистокровных (эта фракция входит в состав дополнения «Старый Лондон»). У каждого из этих лидеров есть фигурка и жетон, который выкладывается на планшет фракции. На **шаге 20 подготовки к игре** участники, выбравшие данные фракции, должны решить, какого лидера будут использовать в партии.

## Нейтан — 1 жетон + 1 фигурка



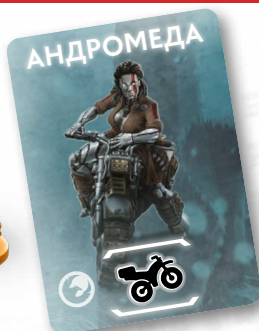
## Навык Нейтана

### Нейтан Ауксилия

**Вымогательство:** когда вы совершаете действие  и Нейтан при этом находится в зоне, в которой вы обладаете большинством, снизьте стоимость покупаемой на рынке карты на 1 ресурс за каждый аванпост в этой зоне, который соответствует цвету рынка (стоимость не может стать меньше 0).




## Андромеда — 1 жетон + 1 фигурка



## Навык Андромеды

### Андромеда Разорители

**Мотоциклистка:** когда вы совершаете действие  с участием Андромеды (одной или вместе с 1 сборщиком и не более), можете переместить её на 2 зоны или меньше. Вы должны завершить это перемещение в зоне, в которой будете обладать большинством, но можете игнорировать правило большинства в зоне, через которую переместились.




## Аргайл — 1 жетон + 1 фигурка



## Навык Аргайла

### Аргайл Убежище 42

**Бригадир:** перед совершением действия  с участием Аргайла вы можете удалить с поля 1 нейтральный мост по своему выбору и поместить его так, чтобы один из его концов располагался в зоне крыши, в которой находится Аргайл, и с соблюдением всех прочих правил базовой игры.



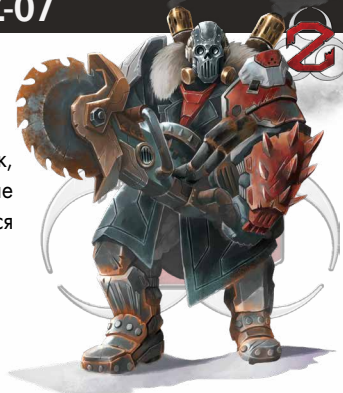
Z-07 — 1 жетон + 1 фигурка



Навык Z-07

**Z-07**  
**Ферма-Z**

**Инстинкт убийцы:** каждый противник, у которого есть хотя бы 1 сборщик в зоне с Z-07, в конце своей фазы ⚡ становится целью действия ☠.



Ахав — 1 жетон + 1 фигурка



Навык Ахав

**Ахав**  
**Чистокровные**

**Неоспоримая власть:** во время вашей фазы ⚡, если вы совершаете действие 🏠 с участием Ахав, то всегда обладаете большинством в зоне с Ахавом до конца этой фазы ⚡.



Дрон «Егерь»

Если один из участников решил сыграть за фракцию Чистокровных, он может выбрать Егеря в качестве её стартового дрона.

- Если этот игрок выбрал Егеря, добавьте в игру жетон дрона «Егерь» (**шаг 3 подготовки к игре**), а также соответствующие карты дрона для рынков (**шаг 8 подготовки к игре**).
- Дрон «Егерь» подчиняется всем указанным в базовой игре правилам для дронов, и у него есть описанный ниже эффект активации.



**Егерь — Вооружённый страж:** вы можете переместить Егеря на 2 зоны или меньше. Кроме того, вы можете переместить вместе с ним своих юнитов из зоны, из которой он начал перемещение или через которые переместился. Затем каждый противник, у которого есть хотя бы 1 сборщик в зоне, в которой находится этот дрон, или в связанной с ней зоне, становится целью действия ☠ (каждый противник в порядке инициативы выбирает зону, в которой станет целью этого действия).


# Режим «Цитадель»

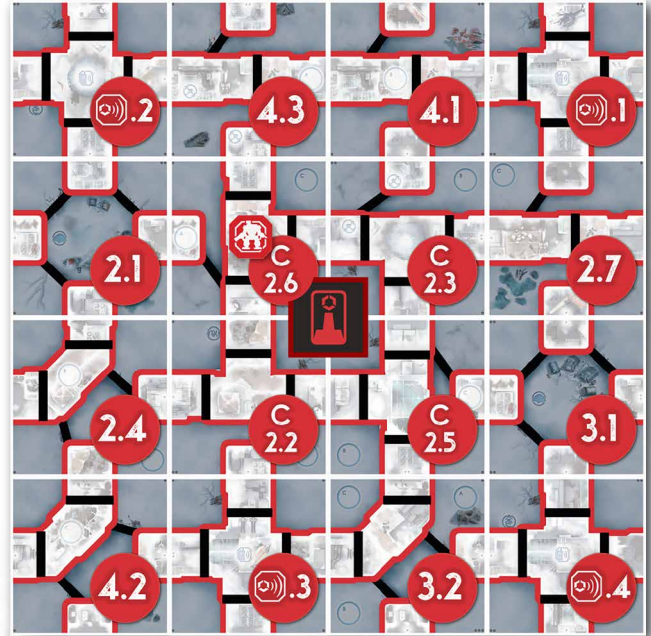
Для Чистокровных Цитадель — один из краеугольных камней в фундаменте их могущества, ведь именно здесь хранятся секреты, которые простым смертным знать не положено. Не пора ли взять инициативу в свои руки и раскрыть утаённую правду? Другого шанса обрести свободу вам может и не выпасть. Готовы ли вы бросить вызов деспотии Чистокровных?

Режим «Цитадель» — это альтернативный режим игры, в котором могут участвовать до 4 игроков. При этом за фракцию Чистокровных (из дополнения «Старый Лондон») в этом режиме играть нельзя.

## Подготовка к игре

Если вы решили сыграть в этом режиме, внесите описанные ниже изменения в подготовку к игре.

- **Шаг 1 подготовки к игре:** замените квадраты районов 2.2, 2.3, 2.5 и 2.6 из базовой игры на 4 квадрата районов из этого дополнения. Составьте игровое поле в соответствии с рисунком справа. Обратите внимание, что квадраты районов Цитадели должны располагаться именно так, как указано на рисунке, а остальные квадраты можете выложить в случайном порядке. Размеры игрового поля, как и в базовой игре, зависят от количества участников. Наконец, поместите собранную объёмную модель Цитадели в центр районов Цитадели, как указано на рисунке справа.
- **Шаг 8 подготовки к игре:** после подготовки рынков по базовым правилам разделите карты действий Ахава по рубашкам на 2 колоды: одна — для раундов 1 и 2 (**А**), другая — для раундов 3 и 4 (**Б**). Затем перемешайте каждую колоду отдельно. После этого откройте 4 верхние карты колоды для раундов 1 и 2 и выложите их рядом с ней.
- **Шаг 11 подготовки к игре:** случайным образом возьмите 4 карты миссий Цитадели (**В**) и положите их лицевой стороной вверх в верхний ряд на планшете миссий. Пятая карта в этой партии вам не понадобится — уберите её в коробку. Положите 4 стандартные карты миссий лицевой стороной вверх в нижний ряд на планшете миссий. Наконец, положите карту «Контроль над Цитаделью» (**Г**) рядом с игровым полем.
- **Шаг 23 подготовки к игре:** перед началом партии перемешайте все карты активации Егеря (**Д**) и сформируйте из них колоду. Положите её лицевой стороной вниз рядом с планшетом первого игрока. Поставьте фигурку Егеря в зону с его символом , а фигурку Ахава — в соседнюю зону двора.



## Карты миссий Цитадели — 5 штук



## Карты активации Егеря — 6 штук



## Карты действий Ахава

8 карт для раундов  $\boxtimes 1$   $\boxtimes 2$  + 8 карт для раундов  $\boxtimes 3$   $\boxtimes 4$



## «Контроль над Цитаделью» 1 карта



## ПРАВИЛА ЦИТАДЕЛИ

В режиме «Цитадель» фракции сражаются за контроль над стенами Цитадели, чтобы получить возможность прорваться сквозь оборонительные фортификации и раздобыть как можно больше припасов и ценной информации. При этом им следует избегать вооружённого дрона «Егерь», который патрулирует стены крепости. С другой стороны, встреча с капитаном Ахавом, харизматичным лидером Чистокровных, может оказаться весьма удачной... если он посчитает это сотрудничество выгодным для своих тайных целей.

### Действия Ахава

Ахав помогает фракциям выполнять миссии, но поддерживает только тех, кто проявит себя должным образом. Картами действий Ахава может воспользоваться любой игрок: на каждой карте указано условие, которое ему нужно выполнить, чтобы применить её эффект. За одну фазу ⚡ каждая фракция может использовать только 1 карту действия Ахава.

Чтобы использовать карту действия Ахава, выберите одну из доступных карт, условия которой у вас выполнены, и сыграйте её, положив на ваш планшет фракции в одну из двух ячеек текущей фазы.

Когда вы разыгрываете карту действия Ахава, считайте его фигурку юнитом вашей фракции (который добавляет +1 к показателю большинства в зоне с ним) до конца текущей фазы действий — это может оказаться полезным для открытия жетонов преимуществ и выполнения миссий.

Все действия на карте Ахава вы должны совершать с участием самого Ахава (одним или с любым количеством юнитов). Ахав может использовать мосты и подъёмники: как нейтральные, так и принадлежащие другим фракциям. То же самое могут делать и юниты, которые перемещаются вместе с ним.

В фазе обновления удалите из игры (и уберите в коробку) все карты действий Ахава, которые лежат на планшетах фракций или выложены в открытую рядом с его колодой, — в этой партии их больше нельзя будет использовать.

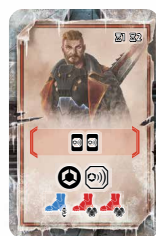
В начале нового раунда откройте 4 верхние карты колоды, соответствующей текущему раунду.

Как и в случае с обычными картами действий, каждый символ на карте действий Ахава не является обязательным — вы сами решите, совершать ли указанное действие.

### Карты действий Ахава для раундов ⌚ ⌚2



**Условие:** если вы построили хотя бы 2 убежища.  
**Эффект:** совершите 🛡️ 🛡️ ⚡ ⚡ ⚡.



**Условие:** если у вас есть хотя бы 2 карты дронов (карты, лежащие лицевой стороной вниз, и карты в корзине также считаются).  
**Эффект:** поместите любого дрона в зону с Ахавом и совершите ⚡ ⚡ ⚡.



**Условие:** если в вашем запасе есть хотя бы 3 техноэлемента.  
**Эффект:** совершите 🛠️ 🛠️ ⚡ ⚡ ⚡.



**Условие:** если ваш лидер находится в зоне с аванпостом.  
**Эффект:** откройте следующую карту активации Егеря, примените её эффекты и совершите 🛡️ ⚡ ⚡ ⚡.



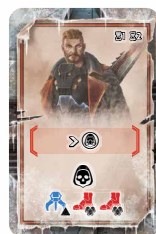
**Условие:** если ваш лидер находится в зоне крыши.  
**Эффект:** поместите вашего лидера в зону с Ахавом и совершите ⚡ 🛡️ ⚡ ⚡.



**Условие:** если вы купили хотя бы 2 карты рынка.  
**Эффект:** совершите 🛒️ ⚡ ⚡ ⚡.



**Условие:** если вы обладаете большинством в зоне с хотя бы 1 сооружением.  
**Эффект:** совершите 🛠️ ⚡ ⚡ ⚡.



**Условие:** если среди всех игроков у вас больше всего размещённых на поле сборщиков.  
**Эффект:** совершите 🛒️ ⚡ ⚡ ⚡.

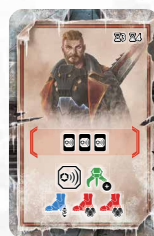


## Карты действий Ахава для раундов 3 4



**Условие:** если в вашем запасе есть хотя бы 3 энергоячейки.

**Эффект:** совершите .



**Условие:** если у вас есть хотя бы 3 карты дронов (карты, лежащие лицевой стороной вниз, и карты в корзине также считаются).

**Эффект:** совершите .



**Условие:** если вы контролируете хотя бы 3 аванпоста.

**Эффект:** совершите .



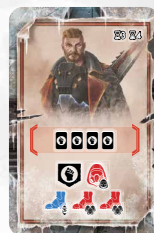
**Условие:** если ваш лидер находится в зоне с аванпостом.

**Эффект:** поместите вашего лидера в зону с Ахавом и совершите .



**Условие:** если ваш лидер находится в зоне крыши.

**Эффект:** откройте следующие 2 карты активации Егеря, примените их эффекты и совершите .



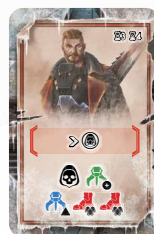
**Условие:** если вы купили хотя бы 4 карты рынка.

**Эффект:** совершите .



**Условие:** если вы обладаете большинством в 2 зонах с хотя бы 1 сооружением в каждой.

**Эффект:** совершите .



**Условие:** если среди всех игроков у вас больше всего размещённых на поле сборщиков.

**Эффект:** совершите .

## Активация Егеря

Первый игрок в порядке инициативы перед каждой фазой ⚡ своего хода открывает верхнюю карту колоды активации Егеря и применяет указанные на ней эффекты слева направо.

В режиме «Цитадель» Егерь не считается обычным дроном и вы не можете управлять им.

Колоду активации Егеря удобнее держать рядом с планшетом первого игрока, поскольку именно он будет открывать новую карту в каждой фазе ⚡ текущего раунда.

Ниже приведён список эффектов Егеря.

- **Патрулирование** 🚶: Егерь перемещается в следующую зону по часовой стрелке. Каждая фракция, у которой есть хотя бы 1 сборщик в зоне с Егерем, становится целью действия 🎯.
- **Шквальный огонь** 🔫: Егерь не перемещается. Каждая фракция, у которой есть хотя бы 1 сборщик в зоне с Егерем или в соседней с ним зоне, становится целью действия 🎯 (каждый игрок в порядке инициативы выбирает зону, в которой станет целью этого действия).
- **Вытеснение** ➡️: Егерь перемещается в следующую зону по часовой стрелке. Каждый сборщик и лидер в зоне, в которой Егерь завершил перемещение, должен переместиться в следующую зону по часовой стрелке. Этот эффект не действует на Ахава.

Егерь перемещается по часовой стрелке только по зонам стен Цитадели и никогда не выходит за их пределы.

Эффекты «Патрулирование» и «Шквальный огонь» не действуют на Ахава и других лидеров.

Каждый раз, когда вы определяете новый порядок инициативы, перемешайте все карты активации Егеря, сформируйте из них новую колоду и положите её рядом с первым игроком по новому порядку инициативы.



## Контроль над Цитаделью

Цитадель — это особая зона, в которую вы не можете перемещать своих юнитов.

8 зон крыш, соседних с Цитаделью, — это стены Цитадели. Чтобы определить, контролирует ли какая-либо фракция Цитадель, подсчитайте всех юнитов в зонах стен Цитадели. Фракция с наибольшим показателем большинства в этих 8 зонах получает карту «Контроль над Цитаделью» 🗝️ и кладёт её рядом со своим планшетом фракции. Если никто не контролирует Цитадель, оставьте эту карту рядом с игровым полем (или верните её туда).



**Разграбление Цитадели:** владетель карты «Контроль над Цитаделью» один раз в каждой фазе ⚡ может отступить одним сборщиком, находящимся в зоне стены Цитадели, и немедленно получить 3 припаса. Чтобы отступить сборщиком, этот игрок должен поместить его в зону с нейтральным убежищем.

За одну фазу действий нельзя отступить больше чем одним сборщиком, чтобы получить больше припасов.

## Карты миссий Цитадели

### Цитадель

Если вы контролируете Цитадель, получите по 2 припаса за каждую зону крыши, в которой обладаете большинством, или по 1 припасу за каждую зону крыши, в которой обладаете большинством, если миссия выполнена с запозданием.



### Инфраструктура

Если вы контролируете Цитадель, получите по 3 припаса за каждую зону с хотя бы 1 сооружением, в которой обладаете большинством, или по 2 припаса за каждую зону с хотя бы 1 сооружением, в которой обладаете большинством, если миссия выполнена с запозданием.



### Нападение на Егеря

Получите по 5 припасов за зону с Егерем и каждую связанную с ней зону, в которых обладаете большинством, или по 2 припаса за зону с Егерем и каждую связанную с ней зону, в которых обладаете большинством, если миссия выполнена с запозданием.



### Союз

Если ваш лидер находится в зоне с Ахавом, получите по 3 припаса за каждого из 2 сборщиков в зонах стен Цитадели или по 1 припасу за каждого сборщика в зонах стен Цитадели, если миссия выполнена с запозданием.



### Аванпост

Если вы контролируете Цитадель, получите по 3 припаса за каждый аванпост, который вы контролируете, или по 2 припаса за каждый аванпост, который вы контролируете, если миссия выполнена с запозданием.

