BRUNO FAIDUTTI'S

CITADELS™

DUEL



Spielanleitung

Z-MAN games

Guillaume Montiage
& Manuel Rozoy

asmodee®

Willkommen

Willkommen bei *Citadels™ Duel*, dem großen Duell der Baumeister. Hier zeigt sich, wer mit Ehrgeiz und Raffinesse die Zukunft der Königsstadt gestalten wird. Zwei rivalisierende Baumeister wetteifern um den Ausbau der Stadtbezirke, um möglichst großen Reichtum und Ruhm zu erlangen.

Errichte prächtige Gebäude in verschiedenen Bezirken – von geschäftigen Handelszentren bis hin zu imposanten Militärfestungen – und gewinne einflussreiche Persönlichkeiten wie die schlaue Königin, die gefährliche Assassine und die skrupellose Kriegsherrin für deine Seite. Aber Vorsicht! Deine Verbündeten können jederzeit von der Konkurrenz abgeworben werden. Behalte daher deinen Rivalen im Auge und handle entschlossen.

Wer nach der Fertigstellung des letzten Gebäudes die meisten Reichtümer angehäuft hat, trägt den Sieg davon.



Scannt diesen Code für ein Erklärvideo.

Spielmaterial



16 Basis-Gebäudeplättchen
(4 Militär, 4 Religion,
4 Handel, 4 Adel)



10 einzigartige Gebäudeplättchen
(vom Gebäudetyp Einzigartig)



4 Start-Gebäudeplättchen
(1 Militär, 1 Religion,
1 Handel, 1 Adel)



Umschlag zur Aufbewahrung der Start-Plättchen



1 Königsrat-Tableau



2 Plättchenhalter



1 Königsgarde-Figur



25 Goldmünzen



9 „Sitz im Königsrat“
-Marker



9 Charakterkarten



2 Übersichts-
karten



Beutel für
Basis-
Plättchen



Beutel für
einzigartige
Plättchen

Spielaufbau

1. **Spielfarben wählen:** Wählt je eine Spielfarbe: schwarz oder weiß. Nehmt euch dann jeweils die Übersichtskarte und den Plättchenhalter in eurer gewählten Farbe. Stellt eure Plättchenhalter vor euch.

   HINWEIS: Falls ihr zum ersten Mal spielt, baut die beiden Plättchenhalter zusammen, indem ihr die Seiten nach hinten klappt und sie mit dem Querbalken befestigt. Steckt dann die Ablage für eure Plättchen ein.

2. **Start-Gebäude auslegen:** Legt die 4 Start-Gebäudeplättchen (↗) in den schwarzen Beutel und mischt sie gut durch. Zieht dann 2 zufällige Plättchen aus dem Beutel und legt sie in einer Reihe zwischen euch in die Mitte des Tisches. Die übrigen 2 kommen zurück in die Spielschachtel. Dreht jeweils das Gebäudeplättchen, das näher bei euch liegt, auf die Seite, die eurer Spielfarbe entspricht. Dies gibt an, wer welches Gebäude kontrolliert.

3. **Einzigartige Gebäude ziehen (siehe Seite 14–15):** Legt alle einzigartigen Gebäudeplättchen in den lila Beutel und mischt sie gut durch. Dann zieht ihr beide jeweils 3 zufällige Plättchen aus dem Beutel, wählt je 2 davon aus und stellt sie in euren Plättchenhalter. Das dritte kommt zurück in den Beutel. Falls ihr zum ersten Mal spielt, könnt ihr auch beide jeweils 2 zufällige Plättchen ziehen und sie alle behalten.

4. **Basis-Gebäudeauslage bilden:** Mischt alle Basis-Gebäudeplättchen. Bildet aus ihnen 4 Stapel mit je 4 Plättchen und legt sie in eine Reihe neben die Spielfläche. Dies ist die Gebäudeauslage.

5. **Königsrat aufbauen:** Legt das Königsrat-Tableau auf die andere Seite der Spielfläche. Stellt die Königsgarde in die Mitte und platziert 8 der 9 „Sitz im Königsrat“-Marker um sie herum – 4 mit der schwarzen Seite nach oben und 4 mit der weißen. Werft den letzten Marker wie eine Münze und legt ihn mit der zufällig bestimmten Seite nach oben auf den verbleibenden Platz.



6 **Allgemeinen Vorrat bilden:** Legt alle Goldmünzen neben dem Königsrat-Tableau griffbereit.

7 **Startgold verteilen:** Wenn du 5 Sitze im Königsrat hast, erhältst du 2 Gold aus dem allgemeinen Vorrat und legst sie in deinen persönlichen Vorrat. Hast du nur 4 Sitze im Königsrat, erhältst du 4 Gold.

8 **Charakterstapel auslegen:** Legt die 9 Charakterkarten als verdeckten Stapel neben das Königsrat-Tableau.

Grundlagen

Charakterfähigkeiten

Jeder Charakter hat Fähigkeiten. Mit ihnen kannst du Gold erhalten, Gebäude bauen oder übernehmen, oder auch Sitze im Königsrat gewinnen, wenn du den Charakter spielst. Manche Fähigkeiten werden stärker, je mehr Gebäude eines bestimmten Typs du kontrollierst. Es gibt folgende Gebäudetypen: **Adel**, **Religion**, **Handel**, **Militär** und **Einzigartig**.



Manche Charaktere haben mehrere Fähigkeiten, die durch ein „und“ oder ein „oder“ getrennt sind. Wenn du eine Karte mit „oder“-Fähigkeiten spielst, musst du dir eine davon aussuchen. Spielst du eine Karte mit „und“-Fähigkeiten, handelst du sie alle von oben nach unten ab. Fähigkeiten sind immer freiwillig. Das heißt, du kannst auch einzelne auslassen.

Manche Charaktere wie der **Abt**, der **Baumeister** und die **Kriegsherrin** haben Fähigkeiten, mit denen sie Kosten senken können. Du kannst damit Kosten bis auf 0 senken.

Gold erhalten

Wenn du durch eine Fähigkeit Goldmünzen erhältst, nimm sie dir aus dem allgemeinen Vorrat. Ist dieser leer, kannst du kein Gold erhalten. Wenn du Goldmünzen bezahlst, lege sie aus deinem persönlichen Vorrat in den allgemeinen.

Gebäude bauen

Zu Beginn des Spiels kontrolliert ihr beide je 1 Gebäude. Die Rahmenfarbe eines Plättchens gibt an, wer das Gebäude kontrolliert. Immer wenn du ein Gebäude bauen darfst, wählst du ein Basis-Plättchen (aus der Auslage) oder ein einzigartiges Plättchen (von deinem Plättchenhalter) und bezahlst seine Kosten.



Anschließend legst du das Plättchen mit deiner Spielfarbe nach oben in die Stadt. Es muss mit seiner vollen Seitenlänge an ein bereits ausliegendes Gebäude angelegt werden. Das kann auch ein Gebäude deines Rivalen sein.

Bezirksbonus – Nachdem du ein Gebäude gebaut hast, nimm für jedes angrenzende Gebäude desselben Typs 1 Goldmünze aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie auf das neue Gebäude. Zu den angrenzenden Gebäuden zählen auch die Gebäude deines Rivalen. Gebäude, die sich nur diagonal berühren, zählen nicht als angrenzend.

Stadtgrenzen – Die Stadt kann maximal 4 × 4 Plättchen groß werden. Alle gebauten Gebäude müssen in dieses Raster passen. Dabei steht es euch frei, in beliebige Richtungen an die Start-Gebäude anzubauen.



Einzigartige Gebäude – Immer wenn du ein Gebäude bauen darfst, hast du die Möglichkeit, eines deiner 2 einzigartigen Gebäude zu bauen anstelle eines Basis-Gebäudes aus der Auslage. Jedes einzigartige Gebäude hat eine besondere Fähigkeit. Manche werden einmalig nach dem Bauen des Gebäudes aktiv, andere geben dir eine andauernde Fähigkeit.

Die Königsgarde



Zwei Charaktere – der König und die Kriegsherrin – können die Königsgarde zu einem beliebigen Gebäude in der Stadt schicken. Die Königsgarde **bewacht** dieses und alle angrenzenden Gebäude. Wer die Gebäude kontrolliert, spielt dabei keine Rolle. Ein bewachtes Gebäude kann nicht zum Ziel des Diebs, des Diplomaten oder der Kriegsherrin werden.

Unbewachte Gebäude
Ein Gebäude, das weder die Königsgarde enthält noch an das Gebäude mit der Königsgarde angrenzt, gilt als **unbewachtes** Gebäude.

Sitze im Königsrat gewinnen

Manche Charaktere haben Fähigkeiten, mit denen du Sitze im Königsrat gewinnen, also einen der „Sitz im Königsrat“-Marker auf deine Spielfarbe drehen kannst. Sitze im Königsrat können dir in der letzten Phase der Runde einen Vorteil verschaffen. Am Ende des Spiels geben sie Siegpunkte.

Symbol für Sitze im Königsrat
Auf Charakterkarten werden die Sitze im Königsrat durch eine schwarz-weiße Rose dargestellt.



Die Spielrunde

Citadels Duel wird über mehrere Runden gespielt.
Jede Runde ist in 3 Phasen unterteilt:

1. **Auswahlphase**
2. **Aktionsphase**
3. **Bauphase**

1. Auswahlphase

a. Mischt die 9 Charakterkarten und teilt jeweils 4 Karten an euch beide aus. Legt die übrige Charakterkarte verdeckt auf einen Ablagestapel neben dem Königsrat-Tableau.

b. Wähle 2 Karten, die du behalten willst, und gib die anderen 2 Karten an deinen Rivalen weiter.

c. Wirf 1 der 4 Charakterkarten auf deiner Hand verdeckt ab.

2. Aktionsphase

In der Aktionsphase werden alle Charaktere nach Nummern aufgerufen. Es beginnt der Charakter mit der 1 (Assassine), dann folgt der Charakter mit der 2 (Dieb) und so weiter. Wenn ein Charakter aufgerufen wird und du seine Charakterkarte auf der Hand hast, lege sie vor dich und handle ihre Charakterfähigkeiten ab. Falls niemand von euch den Charakter auf der Hand hat, wird er übersprungen.

Ruft alle Charaktere der Reihe nach auf und spielt oder überspringt sie, bis ihr bei der 9 (Königin) angelangt seid.

3. Bauphase

In der Bauphase überprüft ihr, wer die Mehrheit im Königsrat hat. Die Person mit der Mehrheit erhält 3 Gold **und** baut ein Gebäude. Die andere Person kann anschließend **entweder** 2 Gold erhalten **oder** ein Gebäude bauen. Ihr könnt Gebäude nur dann bauen, wenn ihr ihre Kosten bezahlen könnt. (Charaktere geben in dieser Phase keinen Rabatt.) Danach beginnt eine neue Runde wieder mit der Auswahlphase.

Ende des Spiels

Sobald die Stadt aus 4 × 4 Gebäuden besteht, endet das Spiel. Der Bezirksbonus und die Fähigkeiten des zuletzt gebauten Gebäudes werden noch abgehandelt.

Danach folgt die Endwertung. Du erhältst:

- Siegpunkte in Höhe der Kosten aller Gebäude, die du kontrollierst.
- 1 Siegpunkt für jede Goldmünze auf den Gebäuden, die du kontrollierst.
- 1 Siegpunkt für je 2 Sitze im Königsrat, die du innehast.

Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer die meisten Goldmünzen in seinem persönlichen Vorrat hat. Herrscht auch dort Gleichstand, entscheidet die Mehrheit im Königsrat.



Charakterfähigkeiten



Die Assassine (1)

Wenn du die Assassine spielst, nenne einen Charakter. Falls dein Rivale den genannten Charakter auf der Hand hat, wird der Charakter ermordet. Das heißt, er wird abgeworfen und seine Fähigkeiten werden in dieser Runde nicht abgehandelt.



Der Dieb (2)

Wenn du den Dieb spielst, nenne einen Charakter. Falls dein Rivale den genannten Charakter auf der Hand hat, darfst du insgesamt 3 Goldmünzen stehlen. Nimm sie in beliebiger Kombination aus dem persönlichen Vorrat deines Rivalen und/oder von unbewachten Gebäuden.



Der König (3)

Wenn du den König spielst, darfst du seine beiden Fähigkeiten abhandeln:

1. Gewinne 1 Sitz im Königsrat und 1 weiteren pro Adelsgebäude, das du kontrollierst.
2. Schicke die Königsgarde zu einem Gebäude deiner Wahl. Du darfst 1 Goldmünze aus dem allgemeinen Vorrat auf das Gebäude legen (allerdings nur, wenn du die Königsgarde tatsächlich bewegt hast).



Der Abt (4)

Wenn du den Abt spielst, darfst du seine beiden Fähigkeiten abhandeln:

1. Falls du weniger Goldmünzen als dein Rivale hast, muss er dir 1 Goldmünze geben.
2. Baue 1 Gebäude. Senke die Baukosten um 1 pro Religionsgebäude, das du kontrollierst. **Die Baukosten können dadurch auf 0 sinken.**



Der Kaufmann (5)

Wenn du den Kaufmann spielst, erhältst du 3 Goldmünzen. Lege dann auf bis zu 2 Handelsgebäude, die du kontrollierst, je 1 Goldmünze aus dem allgemeinen Vorrat.



Der Baumeister (6)

Wenn du den Baumeister spielst, kannst du bis zu 2 Gebäude bauen. Senke bei einem davon die Baukosten um 1. **Die Baukosten können dadurch auf 0 sinken.**





Der Diplomat (7)

Wenn du den Diplomaten spielst, darfst du **eine** seiner beiden Fähigkeiten abhandeln:

- Verliere X Sitze im Königsrat, um die Kontrolle über ein unbewachtes Gebäude mit Wert X zu übernehmen. Drehe dazu das Gebäudeplättchen auf die Seite, die deiner Spielfarbe entspricht. Wenn Goldmünzen auf dem Gebäude liegen, bleiben sie auch nach dem Umdrehen darauf.

  Hinweis: *Der Wert eines Gebäudes sind die Baukosten plus die Anzahl der Goldmünzen, die auf dem Gebäude liegen.*

- Gewinne 2 Sitze im Königsrat.



Die Kriegsherrin (8)

Wenn du die Kriegsherrin spielst, darfst du **eine** ihrer beiden Fähigkeiten abhandeln:

- Bezahle X Goldmünzen, um die Kontrolle über ein unbewachtes Gebäude mit Wert X zu übernehmen. Senke die Kosten um 1 pro Militärgebäude, das du kontrollierst. **Die Kosten können dadurch auf 0 sinken.** Drehe das Gebäudeplättchen auf die Seite, die deiner Spielfarbe entspricht. Wenn Goldmünzen auf dem Gebäude liegen, bleiben sie auch nach dem Umdrehen darauf.

  Hinweis: *Der Wert eines Gebäudes sind die Baukosten plus die Anzahl der Goldmünzen, die auf dem Gebäude liegen.*

- Schicke die Königsgarde zu einem Gebäude deiner Wahl.



Die Königin (9)

Wenn du die Königin spielst, gewinnst du 1 Sitz im Königsrat pro unterschiedlichem Gebäudetyp, den du kontrollierst (Adel, Religion, Handel, Militär und Einzigartig).

Einzigartige Gebäude



Waffenkammer – Nach dem Bau: Du darfst die Königsgarde hierhin bewegen.



Kapitol – Nach dem Bau: Gewinne 2 Sitze im Königsrat.



Schatzkammer – Nach dem Bau: Lege 2 zusätzliche Goldmünzen auf dieses Gebäude.



Elfenbeinturm – Dieses Gebäude kann nicht zum Ziel des Diebs, des Diplomaten oder der Kriegsherrin werden.



Bibliothek – Gebäude, die du baust, erhalten einen Bezirksbonus von 2 Goldmünzen pro angrenzendem Gebäude desselben Typs (statt normal 1 Goldmünze). Diese Fähigkeit zählt noch nicht für die Bibliothek selbst.



Spelunke – Nach dem Bau: Alle, die weniger als 3 Goldmünzen haben, erhalten 2 Goldmünzen aus dem allgemeinen Vorrat.



Zauberschule – Dieses Gebäude zählt für dich beim Abhandeln von Charakterfähigkeiten wie ein Gebäude eines beliebigen Typs.



Statue – Dieses Gebäude kostet 0, falls du es angrenzend an ein Gebäude baust, das 4 kostet und von dir kontrolliert wird.



Diebesgilde – Nach dem Bau: Nimm alle Goldmünzen von 1 unbewachten Gebäude und lege sie in deinen persönlichen Vorrat.



Wunschbrunnen – Nach dem Bau:
Du darfst 1 Gold aus deinem persönlichen Vorrat bezahlen, um ein weiteres Gebäude zu bauen (zahle dabei seine Kosten).

Credits

Original Citadels Design:
Bruno Faidutti

Game Design:
Guillaume Montiage und Manuel Rozoy

Additional Game Design:
Waleed Ma'arouf

Game Development:
Waleed Ma'arouf mit Benjamin Cichoski, Kevin Ellenburg, Brooks Flugaur-Leavitt, Daniel Mandel, Peyton Schwiebert und Jorge Zhang

Illustration: Damien Mammoliti, Graey Erb und Aldrey de Godoy

Cover Art: Aldrey de Godoy

Graphic Design: Randy Delven, Zack Marsh und Tony Mastrangeli

Creative Direction: Bree Woodward

Art Direction: Tony Mastrangeli

Sculpting: Luigi Terzi

Production: Guadalupe Gonzalez und Ellie Gentry

Copy Editing: Dan Varrette

Playtest Organizer: Drew Tschetter, Emile de Maat und Sloth O'Wheeler

Marketing: Britta Fisher, Krystal Rose und Preston Wing

Head of Studio: Mike Hummel

Z-Man Team: Randy Delven, Kevin Ellenburg, Britta Fisher, Ellie Gentry, Guadalupe Gonzalez, Mike Hummel, Waleed Ma'arouf, Zack Marsh, Tony Mastrangeli, Charlie McCarron, Krystal Rose, Preston Wing und Bree Woodward

Besonderer Dank: Justin Anger, Michael Blomberg, Bryan Bornmueller, Teresa Dery, Halley Feil, Eric Gajdostik, Thomas Gallecier, Laura Huls, Paul Klecker, Ellen Pahr, Luke Peterschmidt, Alex Schlee, Jacinda Wilson und Madeleine Wright

Dank der Autoren:
Wir bedanken uns bei Bruno Faidutti für sein Vertrauen und für die Chance, auf diesem zeitlosen Klassiker aufzubauen.

Playtesters: Jacques Bariot, Josh Beppler, Erwan Berthou, Mathieu Blayo, Arnaud Brachetti, Seb & Isaac Braun, Baptiste Cazes, Charles Chevalier, Ian Clévy, Fallon Crouse, Natacha Deshayes, Toma Duboc, Johannes Duckeck, Brooks Flugaur-Leavitt, Pierre Frey, David Ha, Brianna Harstad, Julian Horn, François Jourdain, Paul Klecker, Lorne Knutson, Patch & Zack Lochon, Seb Makhlouf, Chris Mercado, Cam Miller, Elisa Minch, Josh Moline, Antonin Mérieux, Sébastien Duverger Nédellec, Cristoph Noetzli, André Nordstrand, Joachim von Oetinger, Alexandar Ortloff-Tang, Patrice Pain, Léa Roulée, Gaby Rozoy, Étienne Schaeffer, Liv Sheppard, Kaden Sitrin, Kevin Van Sloun, Val Solor, Isaac Sorensen, Aaron Strunk, Split Perspective Studios, Marcus Toepper, Tai Tran, Sophie Viger, Steinar Watne, Alex Werner, Clarence Wethern und alle von Ludopathiques

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany:
Susanne Kraft, Benjamin Fischer, Max Breidenbach und Veronika Stallmann

Willkommen in der einzigartigen Welt der Spielenden

Anmelden und exklusive Vorteile genießen.

My asmodee players only*

*Für Spielefans