

BRUNO FAIDUTTI'S

CITADELS™



LIVRO DE REGRAS

INTRODUÇÃO

Em *Citadels*, cada jogador governa uma cidade e busca fazê-la prosperar com a construção de novos distritos. A partida termina assim que um dos jogadores constrói seu oitavo distrito, e o vencedor é aquele cuja cidade vale mais pontos.

No entanto, construir a cidade mais impressionante não é uma tarefa fácil. Somente influenciando nobres, comerciantes e outros personagens poderosos do reino é que você vai alcançar sucesso.

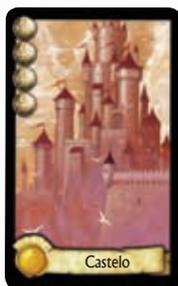
COMPONENTES

18 cartas de personagem 80 cartas de distrito
9 cartas de referência 30 moedas de ouro
Este livro de regras 1 Carta da Coroa

Cartas de Distrito

Essas cartas representam os diversos distritos que você pode adicionar à sua cidade. Cada carta de distrito possui um custo representado pela quantidade de moedas de ouro no topo da carta à esquerda. Para colocar uma carta de distrito em jogo, você deve pagar seu custo com as moedas de ouro.

Cada carta de distrito também apresenta um círculo colorido na parte inferior à esquerda que indica o tipo de distrito:



TIPOS DE DISTRITOS E SUAS CORES

COR	TIPO
Amarela	Nobre (renda do Rei)
Azul	Religioso (renda do Bispo)
Verde	Comercial (renda do Comerciante)
Vermelha	Militar (renda do Mercenário)
Roxa	Especial (benefícios especiais descritos na própria carta)

Das cartas de distrito da cor roxa, quatorze são **cartas bônus** identificadas por uma estrela branca. Remova essas cartas antes de jogar pela primeira vez. As regras de como usar as cartas bônus de distrito encontram-se na página 6.

Cartas de Personagem

Essas cartas representam os personagens que os jogadores tentarão influenciar durante cada rodada da partida. Há oito personagens básicos em *Citadels*, mas nesta edição há também 10 cartas bônus de personagem identificadas por uma estrela branca. Esses personagens bônus não são usados no jogo básico. Remova essas cartas antes de jogar pela primeira vez. Ensinares como usá-las na página 10.



Além da habilidade especial, cada carta de personagem possui um **número de classificação** de um a nove na parte superior da carta à esquerda.



Cartas de Referência

Cada jogador recebe uma carta de referência no início da partida. Elas são úteis para o andamento do jogo, principalmente durante as primeiras partidas.

Moedas de Ouro

Essas moedas representam a quantidade de ouro necessária para construir cartas de distrito. Coloque as moedas de ouro sobre a mesa no início da partida para formar o “banco”.

A Carta da Coroa

O jogador com a Coroa é o primeiro jogador a escolher uma carta de personagem na próxima rodada. A Coroa troca de dono toda vez que outro jogador escolhe o personagem do Rei.



PREPARAÇÃO DO JOGO BÁSICO

Para jogar *Citadels*, siga as etapas a seguir:

1. Remova as cartas bônus de personagem e de distrito (identificadas por uma estrela branca).
2. Embaralhe as oito cartas de personagem restantes para formar um baralho. Este é o **Baralho de Personagens**.
3. Embaralhe as cartas de distrito restantes para formar um baralho. Este é o **Baralho de Distritos**.
4. Cada jogador recebe quatro cartas de distrito aleatórias do Baralho de Distritos.
5. Cada jogador recebe duas moedas de ouro do banco.
6. O jogador mais velho recebe a Coroa.

COMO JOGAR

As regras a seguir são para uma partida com 4 a 6 jogadores. Para uma partida com 2, 3 ou 7 jogadores, veja as regras especiais nas páginas 8 e 9.

Uma partida de *Citadels* dura diversas rodadas, e cada rodada possui quatro etapas.

Etapa Um: Remover Personagens

Retire uma carta aleatória do Baralho de Personagens e, sem olhar seu conteúdo, coloque-a no centro da mesa com a face virada para baixo. Essa carta não será usada durante esta rodada.

Em seguida, retire cartas do Baralho de Personagens de acordo com o número de jogadores (veja a tabela na próxima página) e coloque-as no centro da mesa com as faces viradas para cima. Essas cartas não serão usadas durante esta rodada.

Regra Especial: Se você retirar a carta do Rei para ficar com a face para cima, troque-a imediatamente por outra carta aleatória do Baralho de Personagens. Embaralhe a carta do Rei com as demais cartas do Baralho de Personagens.

CARTAS COM AS FACES PARA CIMA PARA 4 A 7 JOGADORES

Número de jogadores	Número de cartas com a face para cima
4	2
5	1
6-7	0

Etapa Dois: Escolher Personagens

O jogador que possui a Coroa neste turno pega o Baralho de Personagens, olha as cartas e **secretamente** escolhe um dos personagens disponíveis. A seguir, este jogador passa as cartas de personagem restantes para o jogador à sua esquerda que, secretamente, também escolhe uma carta e passa as cartas restantes para o jogador à sua esquerda e assim por diante. Este processo continua até que todos os jogadores tenham escolhido uma carta do Baralho de Personagens. Após o último jogador ter escolhido sua carta, a carta que não foi escolhida é colocada no centro da mesa com a face virada para baixo.

Etapa Três: Turnos dos Jogadores

Uma vez que todos os jogadores escolheram uma carta de personagem, o jogador com a Coroa chama o nome dos personagens, um por vez, de acordo com a ordem numérica de classificação. Sendo assim, o jogador chama primeiro o “Assassino” (1), depois o “Ladrão” (2) etc. Se nenhum dos jogadores revelar o personagem escolhido, o jogador simplesmente chama o próximo personagem de acordo com a ordem numérica de classificação.

Quando o nome da sua carta de personagem é chamado, você deve revelar sua carta de personagem, colocá-la a sua frente com a face virada para cima e realizar seu turno. Quando seu turno terminar, o jogador com a Coroa chama o nome da

próxima carta de personagem. O jogo prossegue da mesma maneira com os demais personagens de acordo com a ordem numérica de classificação, permitindo que todos os jogadores tenham um turno (com exceção do jogador cujo personagem foi morto pelo Assassino – ver página 7).

Em Seu Turno

Em seu turno, primeiro você deve realizar uma ação e depois você pode construir uma carta de distrito.

1) Realizar uma Ação: no início do seu turno, você **deve** fazer **uma** das seguintes ações:

- Pegar duas moedas de ouro do banco ou
- Pegar duas cartas de distrito do Baralho de Distritos: escolha uma dessas cartas para sua mão e a outra é colocada embaixo do Baralho de Distritos.

2) Construir uma Carta de Distrito: Após ter realizado uma ação, você pode construir uma carta de distrito em sua cidade (ou seja, colocar a carta da sua mão sobre a mesa, à sua frente). Para isso, você deve pagar o custo do distrito em moedas de ouro para o banco. Se preferir, você pode não construir uma carta de distrito.

O custo em ouro para construir uma carta de distrito equivale à quantidade de moedas de ouro localizadas na parte superior da carta à esquerda.

Você não pode construir um distrito de maneira que passe a ter dois distritos idênticos em sua cidade (duas cartas de “Castelo”, duas cartas de “Mercado” etc.).

Os Personagens e Suas Habilidades Especiais

Cada personagem apresenta uma habilidade especial também conhecida como **poder**. Você pode usar o poder de seu personagem somente **uma vez** durante seu turno. O poder especial de cada personagem encontra-se resumido em suas respectivas cartas e explicado com mais detalhes ao

final deste livro de regras. Certifique-se de que você está familiarizado com os poderes detalhados antes da primeira partida.

Etapa Quatro: Final da Rodada

Após todos os personagens terem sido chamados, cada jogador devolve sua carta de personagem para o Baralho de Personagens, que é novamente embaralhado, e uma nova rodada se inicia.

FIM DA PARTIDA

Quando um jogador constrói seu oitavo distrito, a partida termina assim que a rodada atual chegar ao fim. Utilize o critério de pontuação a seguir para determinar quantos pontos cada jogador recebe:

1. A quantidade de pontos que um jogador recebe equivale à soma dos custos em ouro de todas as cartas de distrito que ele possui em sua cidade ao final da partida.
2. Se um jogador tem pelo menos um distrito de cada uma das cinco cores, ele recebe três pontos.
3. Se um jogador foi o primeiro a construir oito distritos, ele recebe quatro pontos.
4. Todos os outros jogadores que conseguiram fazer oito distritos no final da partida recebem dois pontos.

Vence o jogador com o maior número de pontos. Em caso de empate, compare o total de pontos recebidos somente em função do item 1 de pontuação. Se der novo empate, o jogador com a maior quantidade de moedas de ouro vence a partida.

Nota: Os jogadores **podem** fazer mais do que oito distritos em suas cidades caso possam pagar pelos custos das cartas.



OUTRAS REGRAS

Mais algumas regras são apresentadas abaixo, inclusive as regras especiais para partidas com dois, três, sete e oito jogadores.

Partidas com Dois ou Três Jogadores

Em uma partida com dois ou três jogadores, todos os jogadores jogam com dois personagens cada. A partida é jogada normalmente, porém cada jogador agora tem dois turnos por rodada (um turno para cada personagem). Os jogadores não precisam separar suas moedas de ouro ou seus distritos entre seus personagens já que os jogadores possuem apenas uma cidade. Um jogador pode, por exemplo, guardar as moedas de ouro ganhas por seu primeiro personagem para construir um distrito mais valioso com seu segundo personagem.

Em uma partida com dois ou três jogadores, as regras para a preparação do Baralho dos Personagens e para a escolha das cartas de personagem mudam da seguinte forma:

Partida Com Dois Jogadores

1. O jogador com a Coroa (Jogador A) embaralha o Baralho de Personagens e coloca uma carta de personagem aleatória no centro da mesa com a face virada para baixo. Ele secretamente escolhe uma carta de personagem das cartas restantes e passa as seis cartas de personagem restantes para o outro jogador (Jogador B).
2. O Jogador B escolhe uma carta do Baralho de Personagens para si e em seguida escolhe outra carta de personagem e a coloca no centro da mesa com a face virada para baixo. O jogador B passa as quatro cartas de personagem restantes para o Jogador A.
3. O Jogador A escolhe uma das quatro cartas de personagem restantes para si e em seguida escolhe outra carta de personagem e a coloca no centro da mesa com a face virada para baixo. O jogador A

passa as duas cartas de personagem restantes para o Jogador B.

4. O Jogador B escolhe uma das duas cartas de personagem e coloca a última carta no centro da mesa com a face virada para baixo.

Partida Com Três Jogadores

O jogador com a Coroa pega o Baralho de Personagens e coloca uma carta de personagem aleatória no centro da mesa com a face virada para baixo. Em seguida, o jogador escolhe um personagem para si.

O jogador passa as cartas de personagem restantes para o jogador à sua esquerda que, por sua vez, também escolhe uma carta e passa as cartas de personagem restantes para o jogador à sua esquerda e assim por diante. Este processo continua até que todos os jogadores tenham escolhido duas cartas do Baralho de Personagens. O último jogador escolhe uma das duas cartas de personagem restantes e coloca a última carta no centro da mesa com a face virada para baixo.

Partida Com Sete Jogadores

Uma partida de *Citadels* com sete jogadores é muito parecida com uma partida normal, com uma exceção:

Durante a etapa de “Escolher Personagens” de uma partida com sete jogadores, quando o sétimo jogador recebe a última carta de personagem do sexto jogador, ele secretamente olha o conteúdo da carta de personagem no centro da mesa com a face virada para baixo. Ele escolhe uma dessas duas cartas e coloca a outra no centro da mesa com a face virada para baixo sem que nenhum outro jogador veja seu conteúdo.

Partida Mais Curta

Se os jogadores concordarem, é possível realizar uma partida mais curta, jogando-se até sete distritos em vez de oito.



CARTAS BÔNUS

Esta edição de *Citadels* inclui 10 cartas bônus de personagem e 14 cartas bônus de distrito da cor roxa, todas identificadas por uma estrela branca. Essas cartas bônus podem ser adicionadas ao jogo para partidas mais divertidas e variadas.

Personagens Bônus

As cartas de Personagem Bônus são utilizadas da seguinte forma:

Antes da partida começar, os jogadores podem decidir remover **uma ou duas** cartas dos oitos personagens originais e substituí-las pelas cartas bônus de personagem com o mesmo número de classificação. Por exemplo, os jogadores podem decidir remover o Comerciante (6) e substituí-lo pelo Alquimista (6).

Se vocês decidirem utilizar um dos personagens de classificação 9 em uma partida com quatro a sete jogadores, vocês devem colocar uma quantidade de cartas aleatórias com as faces viradas para cima no início de cada rodada, como detalhado no quadro abaixo.

CARTAS COM AS FACES PARA CIMA PARA 4 A 7 JOGADORES EM UMA PARTIDA COM 9 PERSONAGENS

Número de jogadores	Número de cartas com a face para cima
4	3
5	2
6	1
7	0

É possível jogar *Citadels* com **oito** jogadores utilizando uma carta de personagem de classificação 9. Em uma partida com oito jogadores, basta utilizar a regra para uma partida com sete jogadores em que o último jogador pode escolher entre a carta de personagem restante e a carta de personagem no centro da mesa com a face virada para baixo.

Distritos Bônus

Antes da partida começar, os jogadores podem decidir adicionar de 2 a 3 cartas de distrito da cor roxa ao Baralho de Distritos dentre as 14 cartas bônus de distrito disponíveis. Caso os jogadores prefiram utilizar mais do que 2 ou 3 cartas bônus de distrito, uma carta de distrito da cor roxa do jogo básico deve ser removida para cada carta bônus de distrito adicional utilizada.

CARTAS DE DISTRITO

Os efeitos de certas cartas de distrito precisam de uma explicação mais detalhada:

Torre do Sino

A habilidade da Torre do Sino afeta a pontuação final de uma partida da seguinte forma:

Os bônus são ganhos pela construção de sete distritos em vez de oito. Se um ou mais jogadores possuem sete distritos quando a Torre do Sino é construída, todos esses jogadores recebem os quatro pontos de bônus por satisfazerem simultaneamente a condição que leva ao final da partida. Se a Torre do Sino é o sétimo distrito de um jogador, este e os demais jogadores com sete distritos recebem quatro pontos de bônus por satisfazerem simultaneamente a condição que leva ao final da partida. Os jogadores subsequentes que construirão sete distritos antes da rodada (e da partida) terminar recebem dois pontos de bônus.

Observatório e Biblioteca

A habilidade do Observatório permite que o jogador compre três cartas e fique somente com uma. A habilidade da Biblioteca permite que o jogador fique com as duas cartas que ele comprar. Se o mesmo jogador possui o Observatório e a Biblioteca, essas cartas permitem que ele compre três cartas e que fique com duas delas.



Pedreira

A habilidade da Pedreira é acionada quando um jogador constrói um distrito. Portanto, se a Pedreira for destruída, seu proprietário não perde nenhum distrito duplicado que já tiver construído. O proprietário da Pedreira pode construir vários distritos duplicados, mas não podem existir mais que **dois** distritos idênticos em sua cidade.

Cemitério

A habilidade do Cemitério não pode ser usada para evitar sua destruição. Uma vez destruído, o Cemitério não pode mais ser usado e sua habilidade é anulada.

OS PERSONAGENS

Em *Citadels*, cada personagem possui um poder especial único. Você pode utilizar o poder de seu personagem **uma vez** a qualquer momento de seu turno. Porém, você nunca é obrigado a usar um poder especial caso não queira. O poder de cada personagem encontra-se resumido em sua carta e está detalhado nas páginas seguintes.

Nota: Os personagens que recebem renda de certos tipos de distritos em suas cidades (o Rei, o Imperador, o Bispo, o Abade, o Comerciante, o Mercenário e o Diplomata) podem usar seus poderes para receber ouro a qualquer momento de seus turnos. Dessa forma, os jogadores podem receber suas rendas antes de construir novos distritos (caso precisem de ouro para construir os distritos) ou depois de construírem novos distritos (para receber a renda do distrito recém-construído na cidade). Você não pode, entretanto, receber nestes dois momentos.



1) Assassino

Anuncie o título de outro personagem que você deseja matar. O jogador cujo personagem foi assassinado não deve dizer nada e deve permanecer em silêncio quando o personagem assassinado for chamado para realizar seu turno. O personagem assassinado perde seu turno.



2) Ladrão

Anuncie o título de um personagem de quem você deseja roubar. Quando o jogador que possui este personagem é chamado para realizar seu turno, o Ladrão rouba todas as suas moedas de ouro imediatamente. Você não pode roubar do Assassino ou do alvo do Assassino.



3) Mago

A qualquer momento durante seu turno, você pode escolher uma das duas opções:

- Trocar todas as cartas da sua mão (e não as cartas em sua cidade) com as cartas da mão de outro jogador (isto se aplica mesmo se você não tem nenhuma carta em sua mão e, neste caso, você simplesmente pega as cartas do outro jogador).
- Colocar qualquer quantidade de cartas da sua mão embaixo do Baralho de Distritos com as faces viradas para baixo e comprar a mesma quantidade de cartas do topo do Baralho de Distritos.



4) Rei

Você recebe uma moeda de ouro para cada distrito nobre (amarelo) em sua cidade.

Quando o Rei é chamado, você imediatamente recebe a Coroa. Agora, você passa a chamar os personagens e será o primeiro jogador a escolher seu personagem na próxima rodada. Se não houver Rei durante a próxima rodada, você mantém a Coroa. Se for assassinado, você perde seu turno como qualquer outro personagem. No entanto, após o último jogador ter realizado seu turno, quando todos souberem que você tinha a carta de personagem do Rei assassinado, você recebe a Coroa (como herdeiro do Rei).



5) Bispo

Você recebe uma moeda de ouro para cada distrito religioso (azul) em sua cidade. Seus distritos não podem ser destruídos/trocados pelo Mercenário/Diplomata.



6) Comerciante

Você recebe uma moeda de ouro para cada distrito comercial (verde) em sua cidade. Após realizar uma ação, você recebe uma moeda de ouro adicional.



7) Arquiteto

Após realizar uma ação, você compra duas cartas de distrito adicionais e coloca ambas em sua mão. Você pode construir até três distritos durante seu turno.



8) Mercenário

Você recebe uma moeda de ouro para cada distrito militar (vermelho) em sua cidade. Ao final de seu turno, você pode destruir um distrito à sua escolha pagando uma moeda de ouro a menos que o custo do distrito. Dessa forma, você pode destruir um distrito que custa uma moeda de ouro de graça, um distrito que custa duas moedas de ouro por apenas uma moeda ou um distrito que custa seis moedas de ouro por cinco moedas de ouro e assim por diante. Você pode destruir um de seus distritos. No entanto, você não pode destruir um distrito em uma cidade com oito distritos (ou sete distritos caso a Torre do Sino esteja em jogo).



PERSONAGENS BÔNUS



1) Bruxa

Após realizar uma ação, anuncie o título de outro personagem que deseja enfeitiçar e seu turno termina. Quando o personagem enfeitiçado é chamado, o jogador deve mostrar sua carta de personagem, realizar uma ação e terminar seu turno imediatamente. O personagem enfeitiçado **não** pode usar a habilidade de seu personagem antes de você tomar o controle. A partir daí, você assume o turno desse jogador como se estivesse jogando com o personagem enfeitiçado e usando todos os poderes do personagem em sua cidade (por exemplo, o bônus de moedas de ouro do Comerciante, a proteção do Bispo contra o ataque do Mercenário, as duas cartas bônus do Arquiteto etc.). Você ainda constrói distritos com as cartas da sua mão e paga o custo com suas próprias moedas (incluindo impostos).

Se o Rei for enfeitiçado, o jogador com a carta do Rei ainda recebe a Coroa. Se o personagem enfeitiçado não estiver em jogo, você não assume o turno do personagem. O Ladrão não pode roubar da Bruxa ou de um personagem enfeitiçado.



2) Coletor de Impostos

Toda vez que outro jogador construir um ou mais distritos em sua cidade, este jogador deve pagar uma moeda de ouro a você ao final do turno (se ele tiver alguma moeda). Se o Assassino já tiver construído um distrito nesta rodada, seu jogador deverá pagar uma moeda de ouro a você quando você revelar o Coletor de Impostos.



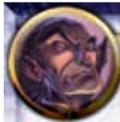
3) Feiticeiro

Você pode olhar as cartas da mão de outro jogador e pegar uma das cartas. Você pode colocar essa carta em sua mão ou pagar seu custo para construí-la em sua cidade. Se você construir esse distrito em sua cidade, ele não contará no limite de construir um distrito, ou seja, é possível construir mais um distrito. Durante este turno, você pode construir cartas de distrito idênticas a outro distrito em sua cidade.



4) Imperador

Você recebe uma moeda de ouro para cada distrito nobre (amarelo) em sua cidade. Ao ser chamado, você imediatamente pega a Coroa do jogador que a possui e a entrega para outro jogador (mas não para si próprio). O jogador que recebe a Coroa decide dar a você uma moeda de ouro ou uma carta de distrito da mão dele. Se o jogador não tem ouro ou cartas de distrito em sua mão, ele não precisa dar nada a você. Se o Imperador for assassinado, a Coroa fica com quem está. *(Observe que, assim como o Rei, O Imperador não pode ser uma das cartas de personagem que é descartada com a face virada para cima.)*



5) Abade

Você recebe uma moeda de ouro para cada distrito religioso (azul) em sua cidade. O jogador com mais moedas de ouro deve entregar uma moeda a você. Em caso de empate ou se você tem a maior quantidade de moedas de ouro, você não recebe nenhuma moeda.



6) Alquimista

Ao final de seu turno, você recebe de volta todas as moedas que você usou para construir cartas de distrito neste turno, com exceção das moedas de ouro gastas por outros motivos (como pagamento ao Coletor de Impostos, por exemplo). **Você não pode gastar mais moedas de ouro do que possui durante seu turno.**



7) Navegador

Após realizar sua ação, você pode receber quatro moedas de ouro adicionais ou comprar quatro cartas de Distrito adicionais. **Você não pode construir nenhum distrito nesta rodada.**



8) Diplomata

Você recebe um ouro para cada distrito militar (vermelho) em sua cidade. Ao final de seu turno, você pode pegar um distrito da cidade de outro jogador em troca de um distrito de sua cidade. Se o distrito que você pegou tem um custo maior do que o distrito que você deu, você deve pagar a diferença em ouro ao jogador com o qual realizou a troca. Você não pode trocar a Torre do Castelo, nenhum distrito da cidade do Bispo ou nenhum distrito de uma cidade com oito distritos (sete distritos se a Torre do Sino estiver em jogo).

Nota: Ao usar o Diplomata em sua partida, você deve remover o Cemitério do baralho já que ambas as cartas não podem ser usadas em uma mesma partida.



9) Artista

Você pode “embelezar” um ou dois de seus distritos colocando uma moeda de ouro sobre cada um dos distritos que deseja “embelezar”. O valor de um distrito embelezado (assim como o custo para destruí-lo ou trocá-lo) é aumentado em uma moeda de ouro. Embelezar um distrito também aumenta a quantidade de pontos que você recebe ao final da partida. Pode haver somente uma moeda de ouro em cada distrito.



9) Rainha

Você recebe três moedas de ouro se estiver sentado ao lado do Rei (ou do Imperador). Se o Rei foi assassinado e estava sentado ao seu lado, você recebe três moedas de ouro quando esse fato for revelado (ou seja, imediatamente após seu turno). Lembre-se de que este poder especial está ligado à carta do Rei/Imperador, e não à Coroa.

Nota: Não utilize a Rainha em uma partida com menos de cinco jogadores.



Agradecimentos de Bruno Faidutti: Obrigado a todos que me ajudaram a testar e a ajustar este jogo, principalmente Nadine Bernard, Maud Bissonnet, Scarlett Bocchi, Frank Branham, David Calvo, Brent e Maryann Carter, Fabienne Cazalis, Pitt Crandlemire, Isabelle Duvaux, Thierry Fau, Philippe Keyaerts, David Kuznik, Serge Laget, Myriam Lemaire, Pierre Lemoigne, Tristan Lhomme, Hervé Marly, Bernard Mendiburu, Hélène Michaux, Steffan O'Sullivan, Philippe dès Pallières, Jean-Marc Pauty, Pierre Rosenthal, Fred Savart, Mik Svelløe e Irène Villa (coloco apenas os nomes dos jogadores mais assíduos, construtivos, e das garotas mais bonitas). Obrigado a todos os participantes do meu Vº Encontro Ludopático e ao Xº Encontro de amigos de Alan Moon. Obrigado a Marcel-André Casasola-Merkle, pois um dos sistemas principais de Citadels vem de seu jogo Verraeter. Obrigado a Ron Magin, Bernd Brunnhofer, Dirk Geilenkeuser e Volker Weitzel. Obrigado a todos que participaram do concurso de personagens de Ohne Furcht und Adel realizado pela Hans im Gluck, e principalmente a Bem Baldanza, Peter Küsters, Gary Wong, Andrea Navratil, Christoph Heinzl, Stefanie Kethers, Alexander Klein, Jonathan Degann, Holger Traczynski e Holger Baumgartner, cujas ideias inspiraram alguns dos novos personagens da expansão. Obrigado a Christian Petersen, da Fantasy Flight Games, que foi muito paciente com todas as dificuldades relacionadas aos direitos da versão em língua inglesa. E, acima de tudo, obrigado a Cyrille Daujean, cuja ajuda com criação, teste e apoio a este jogo foi inestimável.

Créditos

Criação:

Bruno Faidutti

Ilustrações:

Julien Delval, Florence Magnin, Jean-Louis Mourier, Jesper Ejsing, Bjarne Hansen

Design Gráfico:

Peter Wocken, Cyrille Daujean, Brian Schomburg, Scott Nicely, Richard Spicer, Christian T. Petersen

Edição & Regras:

Darrell Hardy, Christian T. Petersen

Tradução:

Michelle Trippo Martins Goulart

Galápagos Jogos:

Thiago Brito, Yuri Fang, David Preti e Renato Sasdelli.

© 2010 da Fantasy Flight Publishing Incorporated. Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios, sem a autorização prévia da editora. Citadels, The Dark City, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply e o logotipo FFG são marcas registradas da Fantasy Flight Publishing Incorporated. Fantasy Flight Games está localizada a 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, EUA, e o telefone para contato é +1-651-639-1905. Atenção: Não recomendável para menores de 3 anos por conter partes pequenas que podem ser engolidas.





FANTASY
FLIGHT
GAMES



galápagos
jogos

WWW.GALAPAGOSJOGOS.COM.BR