

Citadelles

• TROISIÈME ÉDITION •



Règles du Jeu

Citadelles

Un jeu de cartes de Bruno Faidutti

Illustration de la boîte et des règles
Florence Magnin

Illustration des cartes
Julien Delval • Florence Magnin • Jean-Louis Mourier • Didier Craffet • Jesper Eising

Création graphique et réalisation
Cyrille Daujean et David Ardila

Graphisme additionnel
Edge Studio

Remerciements de l'auteur :

Je remercie tous ceux qui m'ont aidé à tester et mettre au point ce jeu, et notamment Nadine Bernard, Maud Bissonnet, Scarlett Bocchi, Frank Branham, David Calvo, Brent et 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 des Pallières, Jean-Marc Pauty, Pierre Rosenthal, Fred Savart, Mik Svellø, Irène Villa, pour ne citer que les plus assidus, les plus constructifs et les plus mignonnes. Pour toutes les cartes de cette édition, je remercie Ben Baldanza, Peter Küsters, Gary Wong, Andrea Nawratil, Christoph Heinzl, Stefanie Kethers, Alexander Klein, Johannan D egann, Gary Wong, Holger Traczynski, Holger Baumgartner et Adrien Martinot.

Je remercie aussi Marcel-André Casasola-Merkle, l'auteur de Verräter, jeu auquel j'ai emprunté l'un des mécanismes de Citadelles.
Je remercie enfin et surtout Cyrille Daujean, qui a fait plus que moi pour que ce jeu voie le jour.

Citadelles © est un jeu édité par

millennium

6, rue du Casse
31240 saint Jean

Matériel

- 82 cartes Quartier
- 8 cartes d'aide de jeu
- 30 pièces d'or (environ)
- 18 cartes Personnage
- 1 carte Couronne

Le jeu classique

Ces règles s'appliquent pour 4 à 7 joueurs. Le jeu à 2 ou 3 joueurs utilise des règles spéciales que vous trouverez page 7. Le jeu à 8 n'est possible qu'en utilisant les personnages optionnels et ses règles se trouvent page 8 de ce livret.

Principe et mise en place

Chaque joueur est à la tête d'une cité qu'il doit développer pour la rendre plus riche et plus prestigieuse. Les quartiers des cités sont représentés par des cartes. Lorsqu'un joueur place le huitième quartier de sa cité, on finit le tour et la partie est terminée.

Au début du jeu, chaque joueur reçoit quatre cartes Quartier, deux pièces d'or et une carte d'aide de jeu. Un joueur, tiré au sort, reçoit la carte « Couronne ».

Les cartes Personnage

Il y a huit cartes Personnage :

- | | |
|----------------|-------------------|
| 1- L'Assassin | 5- L'Évêque |
| 2- Le Voleur | 6- Le Marchand |
| 3- Le Magicien | 7- L'Architecte |
| 4- Le Roi | 8- Le Condottiere |

Les cartes Quartier

Chaque quartier a, en bas à gauche, une gemme de couleur qui indique sa catégorie.

- Religion > bleu
- Commerce > vert
- Merveille > violet
- Noblesse > jaune
- Soldatesque > rouge

Chaque quartier a un coût de construction égal au nombre de pièces d'or figurant en haut à gauche de sa carte.

Chaque quartier violet, ou Merveille, a un effet sur le jeu, en faveur du joueur dans la cité duquel il est construit. Cet effet est décrit sur la carte.

Déroulement d'un tour de jeu :

Chaque tour se compose de deux phases distinctes. Les joueurs, en sens horaire, choisissent tout d'abord un personnage. Chacun joue ensuite à son tour, dans l'ordre des numéros des personnages.

1- Choix des personnages

Les huit cartes Personnage sont mélangées, face cachée. On en écarte ensuite un certain nombre, certaines face cachée et d'autres face visible, qui ne seront pas utilisées ce tour-ci. C'est parmi les cartes restantes que les joueurs pourront choisir leur personnage ce tour-ci.

Nombre de joueurs	Cartes écartées face visible	Carte écartée face cachée avant le choix des personnages	Carte écartée face cachée après le choix des personnages
4	2*	1	1
5	1*	1	1
6	0	1	1
7	0	1	1**

* Le Roi ne doit pas être parmi les cartes écartées face visible. Si le Roi est tiré, il est immédiatement remplacé par une autre carte et les cartes sont remélangées. En revanche, rien n'empêche que le Roi soit la carte écartée face cachée.

** À 7 joueurs, le dernier joueur, à la droite de celui qui a la Couronne, ne reçoit qu'une seule carte Personnage. Il prend alors la carte face cachée écartée par le premier joueur, choisit parmi les deux et écarte, face cachée, celle qu'il ne prend pas.

Le joueur qui a la Couronne prend les cartes Personnage restantes et en choisit secrètement une, qu'il pose devant lui face cachée. Il passe ensuite le jeu de cartes Personnage à son voisin de gauche, qui fait de même, et ainsi de suite. Lorsque le dernier joueur a pris l'une des deux dernières cartes, il place la carte restante, face cachée, avec les cartes écartées au début du tour.

2- Tours des joueurs

Le joueur qui a la Couronne est chargé d'appeler les personnages, dans l'ordre de leurs numéros. Chaque fois qu'un personnage est appelé, le joueur qui l'avait choisi révèle sa carte Personnage, joue son tour et remet sa carte Personnage avec celles de l'écart. Si personne n'avait choisi ce personnage, on appelle le personnage suivant.

Lorsque tous les joueurs ont joué, on reprend les huit cartes Personnage et on les mélange pour passer au tour suivant.

Les joueurs jouent donc à tour de rôle, non pas dans le sens horaire habituel mais selon un ordre qui dépend des cartes Personnage qu'ils ont choisies.

Lorsque le personnage d'un joueur est appelé, le joueur joue son tour comme suit :

- **Il doit d'abord, au choix :**
 - soit prendre deux pièces d'or
 - soit piocher deux cartes Quartier, en choisir une et se défausser de l'autre sous la pioche¹.
- Il peut ensuite poser dans sa cité (devant lui) l'une de ses cartes Quartier en payant à la banque le coût indiqué sur la carte. Un joueur ne peut pas avoir deux quartiers de même nom (deux Châteaux, deux Marchés) dans sa cité.

Chacun des personnages dispose en outre d'un pouvoir spécial pouvant être utilisé pendant son tour de jeu.

Les pouvoirs des personnages

1- Assassin

Vous annoncez quel autre personnage vous assassinez. Le joueur qui a ce personnage ne doit pas réagir, et ne se déclarera pas non plus lorsque son personnage sera appelé. Il ne révélera sa carte qu'en dernier, pour annoncer qu'il avait été assassiné et qu'il a donc passé son tour.

2- Voleur

Vous annoncez quel autre personnage vous volez. Lorsque le joueur qui a ce personnage sera appelé et se révélera, vous lui prendrez toutes ses pièces d'or. Le Voleur ne peut voler ni l'Assassin, ni le personnage assassiné.

3- Magicien

À n'importe quel moment de votre tour², vous pouvez au choix :

- soit échanger toutes les cartes de votre main (pas celles de votre cité !) contre toutes les cartes de la main d'un autre joueur (vous pouvez faire cela même si vous n'avez pas de carte en main, et vous prenez alors les cartes de l'autre joueur).
- soit vous défausser d'un certain nombre de cartes de votre main, les placer sous la pioche, et piocher le même nombre de cartes en échange.

¹ Cela concerne uniquement cette carte. Les autres cartes qu'un joueur peut être amené à piocher (par exemple s'il est Architecte ou Magicien) sont prises directement sur la pioche, sans possibilité de choisir.

4- Roi

Vous recevez une pièce d'or par quartier Noble (jaune) dans votre cité². Vous prenez immédiatement la carte Couronne. C'est désormais vous qui appellerez les personnages et, au tour suivant, vous choisirez votre personnage en premier. Si aucun joueur n'a choisi le Roi, le Roi précédent conserve la Couronne.

Si le Roi est assassiné, il passe son tour comme n'importe quel personnage. Néanmoins, après que tous les autres joueurs ont joué, lorsqu'il annonce qu'il était Roi et a été assassiné, il prend la carte Couronne. Ce sera donc lui qui choisira son personnage en premier au tour suivant.

5- Évêque

Vous recevez une pièce d'or par quartier Religieux (bleu) dans votre cité². Vous ne pouvez pas être attaqué par le Condottiere.

6- Marchand

Vous recevez, au début de votre tour, une pièce d'or supplémentaire - vous pouvez donc prendre soit trois pièces d'or, soit une carte et une pièce d'or. Vous recevez en outre une pièce d'or par quartier Commerçant (vert) dans votre cité².

7- Architecte

Au début de votre tour, vous piochez deux cartes Quartier supplémentaires - vous pouvez donc prendre un total de trois cartes, ou deux cartes et deux pièces d'or. Vous pouvez en outre bâtir jusqu'à trois quartiers durant votre tour.

8- Condottiere

Vous recevez une pièce d'or par quartier Soldatesque (rouge) dans votre cité². À la fin de votre tour, vous pouvez attaquer une cité pour y détruire un quartier de votre choix. Vous pouvez détruire gratuitement un quartier de coût 1, ou détruire un quartier de coût plus élevé en payant le coût de ce quartier moins un (1 pièce d'or pour un quartier en coûtant 2 à construire, 2 pièces d'or pour un quartier en coûtant 3, etc.). Le Condottiere peut éventuellement attaquer sa propre cité. Le Condottiere ne peut attaquer une cité déjà terminée, avec ses huit quartiers.

² Ces actions peuvent être effectuées à n'importe quel moment du tour, au choix du joueur. Ainsi, un joueur peut prendre les revenus de ses quartiers avant de construire (s'il a besoin d'or pour construire) ou après avoir construit (si le nouveau quartier lui rapporte). Tous les revenus des quartiers doivent cependant être perçus en une seule fois. Un joueur qui les a pris avant de construire ne pourra pas recevoir de revenu pour le quartier qu'il construit ce tour-ci.

Victoire

Lorsqu'un joueur construit son huitième et dernier quartier, on termine le tour en cours et la partie est terminée. Chaque joueur compte ses points comme suit :

Décompte des points de victoire

- ◆ Coût de construction total des quartiers de la cité
- ◆ + 3 si la cité comprend des quartiers des cinq couleurs différentes
- ◆ + 4 pour le premier joueur ayant posé son huitième quartier
- ◆ + 2 pour les autres joueurs ayant huit quartiers

Parties plus courtes

Jouez en sept, voire en six quartiers, et non en huit. Ceci est particulièrement indiqué à 6 ou 7 joueurs.

Règles pour 2 et 3 joueurs

À 2 ou 3 joueurs, chacun jouera avec deux personnages. Le jeu se déroule normalement, mais chaque joueur joue deux fois par tour, une fois pour chacun de ses personnages. Chaque joueur n'a, comme dans le jeu classique, qu'une seule main de cartes Quartier, qu'une seule cité, qu'un seul stock d'or. Un joueur peut donc, par exemple, utiliser l'or gagné par son premier personnage pour construire un quartier onéreux avec son second personnage. Dans cette configuration, la première phase du jeu - choix des personnages - se déroule comme suit :

2 joueurs :

- Le joueur A, qui a la Couronne, mélange les 8 cartes Personnage et en écarte une au hasard, face cachée, au centre de la table. Il choisit l'une des 7 cartes restantes pour lui, et passe donc 6 cartes au joueur B.
- Le joueur B choisit une carte pour lui et en écarte une autre, face cachée, au centre de la table. Il repasse les 4 cartes restantes au joueur A.
- Le joueur A choisit pour lui l'une des 4 cartes, en écarte une autre, face cachée, au centre de la table, et passe les 2 dernières cartes au joueur B.
- Le joueur B choisit l'une des cartes et écarte l'autre, face cachée, au centre de la table.
- Chaque joueur a donc deux personnages. Ayant la Couronne, le joueur A commence ensuite à appeler les personnages.

3 joueurs :

- Le joueur A, qui a la Couronne, mélange les 8 cartes Personnage et en place une au hasard, face cachée, au centre de la table. Il choisit pour lui l'une des 7 cartes restantes, et passe 6 cartes au joueur B.
- Le joueur B choisit une carte et en passe 5 au joueur C, qui en choisit une avant de repasser les 4 cartes restantes au joueur A, et ainsi de suite.
- Lorsque tous les joueurs ont choisi leurs 2 cartes, le joueur C place face cachée au centre de la table la dernière carte Personnage. Ayant la Couronne, le joueur A commence ensuite à appeler les personnages.

Nouveaux personnages

(Pour joueurs expérimentés)

Cette édition de *Citadelles* comprend 10 personnages supplémentaires - dont le numéro est inscrit sur une gemme octogonale - destinés à renouveler le jeu sans le rendre plus complexe. Certains d'entre eux - la Reine et l'Artiste - peuvent permettre de jouer à *Citadelles* avec 8 joueurs. Ils peuvent être utilisés de deux manières :

8 personnages :

Avant de commencer la partie, les joueurs décident de remplacer un ou deux des personnages du jeu classique par les nouveaux personnages portant les mêmes numéros. Vous pouvez ainsi, par exemple, remplacer le Marchand (n°6) par l'Alchimiste (n°6).

9 personnages :

Si vous choisissez la Reine ou l'Artiste, qui portent le n°9 et ne remplacent aucun des personnages classiques, vous avez en tout 9 personnages, ce qui permet de jouer jusqu'à 8 joueurs. Les cartes écartées en début de tour deviennent alors :

Nombre de joueurs	Cartes écartées face visible	Carte écartée face cachée avant le choix des personnages	Carte écartée face cachée après le choix des personnages
4	3	1	1
5	2	1	1
6	1	1	1
7	0	1	1
8*	0	1	1

* Jouez comme dans une partie à 7, mais avec 8 personnages.

Les pouvoirs des nouveaux personnages

1- Sorcière

Après avoir normalement pris vos deux pièces d'or ou votre carte, vous annoncez quel autre personnage vous ensorcelez, et votre tour se termine sans que vous puissiez bâtir de quartier. Lorsque le personnage ensorcelé est appelé, le joueur qui a ce personnage se révèle, prend normalement ses deux pièces d'or ou sa carte, et son tour se termine. Vous achevez alors son tour comme si c'était vous qui aviez son personnage, bénéficiant de tous les pouvoirs du personnage ensorcelé (y compris la pièce d'or supplémentaire du Marchand ou les deux cartes de l'Architecte) et pouvant construire dans votre propre cité.

Si le Roi est ensorcelé, le joueur qui a le Roi prend néanmoins la Couronne. Si personne n'a choisi le personnage ensorcelé, la Sorcière ne terminera pas son tour. Le Voleur ne peut voler ni la Sorcière, ni le personnage ensorcelé.

2- Bailli

Chaque joueur qui bâtit un ou plusieurs quartiers dans sa cité doit, à la fin de son tour, vous donner une pièce d'or, s'il lui en reste. Si l'Assassin a bâti un quartier dans sa cité, et s'il lui reste de l'or, il doit vous donner une pièce d'or au moment où vous révélez le Bailli.

3- Sorcier

Vous pouvez regarder la main de cartes d'un autre joueur et en choisir une. Vous pouvez soit mettre la carte choisie dans votre main, soit la poser dans votre cité en en payant normalement son coût, mais cela ne compte pas comme le quartier que vous pouvez bâtir ce tour-ci. Vous pouvez donc bâtir en tout deux quartiers, un de votre main et celui que vous prenez dans la main d'un autre joueur. Vous pouvez bâtir un quartier de même nom qu'un quartier déjà présent dans votre cité.

4- Empereur

Vous recevez une pièce d'or par quartier Noble (jaune) dans votre cité. Vous prenez la Couronne et la donnez à un autre joueur de votre choix, qui doit vous donner en paiement, selon son choix, une pièce d'or ou une carte Quartier de sa main. Vous pouvez donner la Couronne à un joueur qui n'a ni or ni cartes, mais vous ne recevez alors aucun paiement. Vous ne pouvez ni prendre la Couronne pour vous-même, ni la laisser au joueur qui l'avait auparavant. Comme le Roi, l'Empereur ne doit pas se trouver parmi les cartes écartées face visible.

Note : Tous les effets qui concernent le Roi s'appliquent à l'Empereur, excepté lorsque cela est évidemment impossible.

5- Abbé

Vous recevez une pièce d'or par quartier Religieux (bleu) dans votre cité. Le joueur le plus riche doit vous donner une pièce d'or. S'il y a égalité, ou si vous-même êtes le plus riche, vous ne recevez rien.

6- Alchimiste

Vous récupérez immédiatement l'or que vous dépensez pour bâtir un quartier - cela signifie que vous ne le dépensez pas réellement, mais ne pouvez cependant pas bâtir de quartier coûtant plus que vous ne pourriez payer. Vous ne récupérez pas l'or que vous payez pour d'autres raisons (au Bailli par exemple).

7- Navigateur

Après avoir normalement pris deux pièces d'or ou une carte, vous pouvez, au choix, soit prendre quatre pièces d'or supplémentaires à la banque, soit piocher quatre cartes. Votre tour s'arrête ensuite, et vous ne pouvez bâtir aucun quartier.

8- Diplomate

Vous recevez une pièce d'or par quartier Soldatesque (rouge) dans votre cité. Vous pouvez échanger un quartier de votre cité contre un quartier d'une autre cité. Si le quartier que vous prenez a un coût supérieur à celui du quartier que vous cédez, vous devez payer la différence en or au joueur avec lequel vous faites l'échange (ce coût est modifié par la Grande Muraille et les ornements de l'Artiste). Vous ne pouvez pas prendre un Donjon, ni prendre un quartier dans la cité de l'Évêque.

Note 1 : Si vous jouez avec le Diplomate, retirez le Cimetière de votre jeu.

Note 2 : Tous les effets qui concernent le Condottiere s'appliquent au Diplomate, excepté lorsque cela est évidemment impossible.

9- Artiste

Vous pouvez décorer un ou deux quartiers de votre cité en plaçant sur chacun d'entre eux une pièce d'or. Le coût de construction du quartier, et le prix à payer pour le détruire, sont augmentés de 1. Il ne peut pas y avoir plus d'une pièce d'or sur un quartier.

9- Reine

Vous recevez trois pièces d'or de la banque si vous êtes assis à côté du joueur qui a pris la carte Roi ou Empereur. Si celui-ci était assis à vos côtés mais a été assassiné, vous recevez les trois pièces d'or après votre tour, lorsque cela est révélé.

Note : Ne pas utiliser la Reine dans une partie à moins de 5 joueurs.

Nouveaux quartiers

(Pour joueurs expérimentés)

Cette édition de *Citadelles* comprend 11 quartiers qui étaient inclus dans l'extension *La Cité Sombre*. Ils sont identifiables par l'étoile blanche figurant sur leur carte. Ces nouveaux quartiers violets ne sont pas destinés à être ajoutés en bloc au jeu. Cela ferait en effet un peu trop de Merveilles dans le jeu, et nuirait à son équilibre. Nous vous suggérons plutôt de retirer de votre jeu quelques quartiers violets dont vous vous êtes lassés, et de les remplacer par ceux qui vous intéressent le plus parmi les nouveaux quartiers.

Texte des cartes Quartier additionnelles

Salle des cartes

À la fin de la partie, vous marquez 1 point de victoire supplémentaire pour chaque carte dans votre main.

Hôpital

Si vous êtes assassiné, vous prenez quand même deux pièces d'or, ou une carte parmi deux, au début de votre tour, mais votre tour s'arrête ensuite.

Hospice

Si vous n'avez aucune pièce d'or à la fin de votre tour, recevez une pièce d'or de la banque.

Phare

Lorsque vous posez le Phare dans votre cité, prenez la pioche de cartes Quartier, choisissez-y une carte que vous ajoutez à votre main, puis remélanguez la pioche.

Parc

Si vous n'avez aucune carte en main à la fin de votre tour, piochez deux cartes.

Poudrière

Durant votre tour, vous pouvez détruire la Poudrière et une carte Quartier de votre choix dans la cité d'un autre joueur.

Salle de bal

Si vous avez la Couronne, tous les autres joueurs doivent vous appeler « Majesté », et vous dire « merci Majesté » lorsque vous les appelez. Un joueur qui oublie de le faire perd son tour.

Fabrique

Le coût que vous devez payer pour poser d'autres quartiers Merveille dans votre cité est réduit de 1.

Musée

À votre tour, vous pouvez placer une carte Quartier de votre main, face cachée, sous le Musée. À la fin de la partie, vous marquez 1 point de victoire supplémentaire pour chaque carte sous le Musée.

Beffroi

Lorsque vous posez le Beffroi dans votre cité, vous pouvez décider de réduire la durée de la partie, qui se jouera en sept quartiers et non huit.

Salle du trône

Chaque fois que la Couronne passe d'un joueur à un autre, vous recevez une pièce d'or de la banque.

Remarques

- N'utilisez pas l'Hôpital si vous jouez avec la Sorcière. Contrairement au Condottiere, la Poudrière peut être utilisée contre un joueur qui a fini sa cité, mais n'empêche pas la partie de se terminer à la fin du tour.
- Si le Musée est détruit, les cartes qui étaient en dessous sont défaussées. Ces cartes ne sont pas prises en compte pour déterminer le coût de destruction du Musée par le Condottiere.

- Si un joueur pose le Beffroi et décide que la partie se terminera à la fin du tour où un joueur posera son septième quartier, mais que le Beffroi est par la suite détruit, les conditions de victoire redeviennent normales.

