



CITADELLES (1ère édition)

[Retour présentation](#)

COMPOSITION DU JEU

30 jetons en plastic jaune
représentant des pièces d'or



7 cartes d'aide de jeu



identique recto verso

1 Assassin:

Assassine un autre personnage

2 Voleur:

Vole un autre personnage

3 Magicien:

Échange ses cartes avec un joueur ou
Échange des cartes de sa main avec la
pioche.

4 Roi:

Ses quartiers nobles rapportent
Deviens le premier joueur

5 Évêque:

Ses quartiers religieux rapportent
Est protégé contre le Condottière

6 Marchand:

Ses quartier marchands rapportent
Gagne une pièce d'or

7 Architecte:

Pioche deux cartes en plus
Bâtit jusqu'à trois quartier

8 Condottiere:

Ses quartiers militaires rapportent
Détruit un quartier

8 cartes de personnages



à dos rouge
(voir détail plus bas)

65 cartes de quartiers



à dos vert
(voir détail plus bas)

1 carte "couronne"



identique recto verso

REGLE DU JEU:

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 de Quartier, deux pièces d'or et une carte d'aide de jeu. Un joueur, tiré au sort, reçoit la carte "Couronne".

LES CARTES DE QUARTIER:

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

Chaque quartier a un coût de construction égal au nombre de pièces d'or figurant en haut à gauche de la carte, Chaque quartier violet a un effet sur le jeu (en faveur du joueur dans la cité duquel il est construit) qui est décrit sur la carte.

Gemme bleue = Religion



3 cartes



4 cartes



3 cartes



2 cartes

Gemme jaune = Noblesse



5 cartes



4 cartes



2 cartes

Gemme vert = Commerce et Artisanat



5 cartes



3 cartes



4 cartes



3 cartes



3 cartes



2 cartes

Gemme rouge = Soldatesque



3 cartes



3 cartes



3 cartes



2 cartes

Gemme violet = Prestige



Pour le décompte final des points, la cour des miracles est considérée comme un quartier de la couleur de votre choix. Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité si vous avez construit la cour des miracles au dernier tour de jeu.

1 carte



Le Donjon ne peut pas être détruit par le Condottiere.

2 cartes



Une fois par tour, vous pouvez vous défausser d'une carte quartier de votre main et recevoir une pièce d'or en contrepartie

1 carte



Une fois par tour, vous pouvez payer trois pièces d'or pour piocher trois cartes.

1 carte



Si vous choisissez de piocher des cartes au début de votre tour, vous en piochez trois, en choisissant une et défaussez les deux autres.

1 carte



Lorsque le Condottiere détruit un quartier, vous pouvez payer une pièce d'or pour le reprendre dans votre main. Vous ne pouvez pas faire cela si vous êtes vous-même Condottiere.

1 carte



Si vous choisissez de piocher des cartes au début de votre tour, vous en piochez deux et les conservez toutes les deux.

1 carte



Pour la perception des revenus, l'école de magie est considérée comme un quartier de la couleur de votre choix, elle vous rapporte donc si vous êtes, Roi, Evêque, Marchand ou Condottiere

1 carte



Cette réalisation de prestige (nul n'a jamais compris à quoi pouvait bien servir une université) coûte six pièces d'or à bâtir mais vaut huit points dans le décompte de fin de partie.

1 carte



Cette réalisation de prestige (on n'a pas vu de dragon dans le Royaume depuis bientôt mille ans) coûte six pièces d'or à bâtir mais vaut huit points dans le décompte de fin de partie.

1 carte

LES CARTES DE PERSONNAGES:

Il y a huit cartes de personnages



1 Assassin
L'Assassin peut tuer le personnage de son choix. Celui-ci ne pourra pas jouer ce tour-ci



2 Voleur
Le Voleur peut voler le trésor du personnage de son choix. Il ne peut voler ni l'Assassin, ni un personnage assassiné. Le vol prendra effet au début du tour du personnage volé.



3 Magicien
Au choix : Le Magicien peut échanger la totalité de ses cartes avec le joueur de son choix.
Ou : Le Magicien peut échanger des cartes de sa main contre le même nombre de cartes de la pioche.



4 Roi
Le roi prend la carte Couronne et choisira en premier son personnage au prochain tour. Chaque quartier noble qu'il possède lui rapporte une pièce d'or.



5 Evêque
L'Évêque ne peut pas être attaqué par le Condottière. Chaque quartier religieux qu'il possède lui rapporte une pièce d'or.



6 Marchand
Le Marchand reçoit une pièce d'or en plus au début de son tour. Chaque quartier marchand qu'il possède lui rapporte une pièce d'or.



7 Architecte
L'Architecte pioche deux cartes quartier en plus. il peut bâtir jusqu'à trois quartiers.



8 Condottiere
Le Condottiere peut détruire un quartier de son choix en payant à la banque le coût de construction du quartier moins un. Chaque quartier militaire qu'il possède lui rapporte une pièce d'or.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Les huit cartes de Personnages sont mélangées, faces cachées, et on en écarte un certain nombre qui sont mises de côté, sans les regarder de manière à laisser un nombre de cartes égal au nombre de joueurs + 1. Le joueur qui a la carte "Couronne" prend les cartes de personnage restantes et en choisit secrètement une, qu'il pose devant lui face cachée. Il fait ensuite passer le jeu de cartes 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.

Nombre de joueurs	Cartes écartées faces visibles	Carte écartée face cachée
3**	2*	1
4	2*	1
5	1*	1
6	0	1
7**	0	1

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

** Les règles particulières au jeu à 3 et 7 joueurs se trouvent à la fin de ce livret.

Le joueur qui a la Couronne est chargé d'appeler les personnages. Il les appelle dans l'ordre ci-dessous, Chaque fois qu'un personnage est appelé, le joueur qui l'avait choisi révèle sa carte de personnage, joue son tour, et remet sa carte de 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 passe au tour suivant.

Les joueurs jouent donc à tour de rôle, dans un ordre qui dépend des cartes qu'ils ont choisies.

Le tour de jeu d'un joueur se compose de deux phases:

- Il doit, au choix:

- soit prendre deux pièces d'or ;
- soit piocher deux cartes Quartiers, en choisir une et se défausser de l'autre sous la pioche.

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.

- Il peut:

Poser sur le plan de sa cité (devant lui) l'une de ses cartes Quartiers en payant le coût indiqué sur la carte. Un joueur ne peut jamais 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.

PRÉCISIONS SUR LES POUVOIRS DES PERSONNAGES

1 Assassin

Il annonce quel autre personnage il assassine. Le joueur qui a ce personnage ne se déclarera pas lorsque son personnage sera appelé, il ne dira rien et ne révélera sa carte qu'en dernier; pour annoncer qu'il avait été assassiné et qu'il a donc passé son tour.

2 Voleur

Il annonce quel personnage (autre que l'Assassin) il vole. Lorsque le joueur qui a ce personnage sera appelé et se révélera, le Voleur lui prendra toutes ses pièces d'or.

Le Voleur ne peut voler ni l'Assassin, ni le personnage que l'Assassin a assassiné.

3 Magicien

À n'importe quel moment de son tour*, il peut:

- soit échanger tout son jeu de cartes contre le jeu d'un autre joueur de son choix (même s'il n'a pas de cartes en main: il prend alors les cartes de l'autre joueur) .
- soit échanger un certain nombre de cartes de sa main contre le même nombre de cartes de la pioche. Les cartes défaussées sont mises sous la pioche.

4 Roi

Il reçoit une pièce d'or par quartier noble (jaune) dans sa cité*. Il reçoit immédiatement la carte "Couronne".

C'est désormais lui qui appellera les personnages et il choisira, au tour suivant, sa carte personnage en premier.

5 Évêque

Il reçoit une pièce d'or par quartier religieux (bleu) dans sa cité*. Il ne peut pas être attaqué par le Condottiere.

6 Marchand

Il reçoit au début de son tour une pièce d'or supplémentaire (il peut donc prendre soit trois pièces d'or, soit une carte et une pièce d'or). Il reçoit une pièce d'or par quartier marchand (vert) dans sa cité*.

7 Architecte

Au début de son tour; il pioche deux cartes Quartiers supplémentaires (il peut donc prendre en tout trois cartes ou deux cartes et deux pièces d'or). Il peut en outre bâtir jusqu'à trois quartiers.

8 Condottiere

Il reçoit une pièce d'or par quartier militaire (rouge) dans sa cité*.

À la fin de son tour, il peut attaquer une cité pour y détruire un quartier de son choix. Il peut détruire gratuitement un quartier de coût 1, ou peut détruire un quartier au coût plus élevé en payant le coût de ce quartier moins un (1 pièce d'or pour un quartier en coûtant 2, 2 pièces d'or pour un quartier en coûtant 3, etc.).

Le Condottiere peut éventuellement attaquer sa propre cité.

Le Condottiere ne peut pas attaquer une cité déjà terminée, avec ses huit quartiers.

* 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'argent pour construire), ou après avoir construit si le nouveau quartier lui rapporte).

Tous les revenus des quartiers doivent cependant être pris en une seule fois: un joueur qui les a pris en début de tour 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 en se référant à la table de décompte des points de victoire.

DÉCOMPTÉ 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.

JEU A TROIS JOUEURS

A trois joueurs, on joue sans l'Assassin, et jusqu'à un total de dix quartiers et non huit.

JEU A SEPT JOUEURS

A sept joueurs, le dernier joueur, à la droite du roi, ne reçoit qu'une carte de personnage. Il prend alors la carte cachée écartée par le premier joueur, choisit parmi les deux cartes et écarte, face cachée, celle qu'il ne prend pas.

PARTIES RAPIDES

Jouer en sept, voire en six quartiers, et non en huit.

VARIANTE

Lorsque le Roi est assassiné, il ne joue pas mais prend quand même la Couronne et choisira son personnage en premier au tour suivant.



[Retour présentation](#)