

Citadelles

Un jeu de cartes de Bruno Faidutti

Pour 3 à 7 joueurs – Durée 1 h environ

Matériel

- 64 cartes de Quartiers
- 8 cartes de Personnages
- 7 cartes d'aide de jeu, une carte « Couronne »
- 30 pièces d'or

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.

- Religion : bleu
- Noblesse: jaune
- Commerce et artisanat: vert
- Soldatesque: rouge
- Prestige : violet

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.

Les cartes de personnage

Il y a huit cartes de personnages :

- L'Assassin
- L'Évêque
- Le Voleur
- Le Marchand
- Le Magicien
- L'Architecte
- Le Roi
- Le Condottiere

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.

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 visible. 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 livre!.

Le joueur qui a la cartes « 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.

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*.

* 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.

◆ **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.

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

A 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.

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

Jeu à trois joueurs

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

Jeu à sept joueurs

À sept joueurs, le dernier joueur, à la droite du Roi, ne reçoit qu'une carte de personnage. Il prend alors la carte face 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.

Citadelles est un jeu de Bruno Faidutti

faidutti@free.fr – <http://faidutti.free.fr>

Illustration de la boîte : Florence Magnin

Illustrations des cartes : Julien Delval – Florence Magnin – Jean-Louis Mourier – Didier Graffet

Création graphique : Cyrille Daujean

Suivi de fabrication : Nicolas Hutter

Remerciements de l'auteur :

je remercie tous ceux qui ont aidé à tester et mettre au point ce jeu, et notamment Nadine Bernard, Pascal Bernard, Maud Bissonnet, Scarlett Bocchi, Frank Branham, David Calvo & Muriel Sitruk, Brent & Maryann Carter, Fabienne Cazalis, Pitt Crandlemire, Isabelle Duvaux, Thierry Fau, Nathalie Grégoire, 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 Svellov, Irène Villa, pour ne citer que les plus assidus, les plus constructifs, les plus enthousiastes et les plus mignonnes.

Je remercie également tous les participants aux V^é Rencontres Ludopathiques ainsi que Alan Moon et tous les participants au X^m Gathering of Friends (bien que je n'y aie pas été moi-même, mais c'est loin l'Amérique).

Je remercie Marcel-André Casasola-Merkle, car j'ai emprunté l'un des mécanismes de « Citadelles » à son jeu « Verräter ».

Je remercie enfin tout particulièrement Cyrille Daujean, qui a plus fait que moi pour que ce jeu voit le jour.

Citadelles est un jeu édité par MultiSim.

MultiSim, 13 Passage du Clos Bruneau, 75005 PARIS - FRANCE - info@multisim.com - <http://www.multisim.com>

Fabriqué par CARTA MUNDI – Belgique

Annexes

Règles pour 2 et 3 joueurs

Ces règles ont été développées par Andreas Seyfarth, l'auteur de Manhattan, et l'équipe de Hans im Glück, pour la deuxième édition allemande du jeu.

2 joueurs :

Le joueur A, qui a la couronne, mélange les 8 cartes personnages 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 quatre cartes, en écarte une autre face cachée au centre de la table, et passe les deux 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 huit personnages et en place un, au hasard, face cachée au centre de la table. Il choisit pour lui l'une des sept cartes restantes, et place 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 deux 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.

Déroulement du jeu

Tout se passe comme dans le jeu classique pour 4 à 7 joueurs, mais chacun joue deux fois à chaque tour, pour ses deux personnages. On peut ainsi, par exemple, conserver l'argent gagné par le premier personnage pour bâtir un quartier dispendieux avec le second.

Ces règles supposent que l'on utilise aussi la variante selon laquelle, lorsque le roi est assassiné, le joueur qui avait pris le roi reçoit néanmoins la couronne.

Variantes

(Certaines de ces variantes figurent déjà dans les règles françaises, mais aucune ne se trouve dans les règles allemandes)

Variante 1 :

- Si le Roi est assassiné, le joueur qui avait pris la carte Roi devient quand même premier joueur.

Variante 2 :

- Si le premier joueur a choisi l'Assassin, il ne peut pas assassiner le Roi.

(Ces deux dernières variantes sont destinées à faire que la couronne tourne plus facilement)

Variante 3 : (jeu rapide)

- Jouer en 7, voire en six quartiers.

Variante 4 :

- Lorsque la carte couronne change de main, on boit à la santé du nouveau Roi ;
- Lorsqu'une taverne est bâtie, on boit à la santé de son bâtisseur ;
- Lorsqu'un joueur est volé, ou se fait détruire un quartier par le Condottiere, il boit pour oublier.

Variante 5 :

- Lorsqu'un joueur décide de piocher des cartes au début de son tour, il en pioche deux, puis se défausse d'une carte, qui n'est pas nécessairement l'une de celles piochées.

Variante 6 : La peste

- Le joueur qui prend la couronne au début de la partie prend également un pion noir, représentant la peste.
- Lorsque le joueur qui a la peste interagit (que ce soit en tant que méchant ou que victime) avec un autre joueur, par l'effet de l'Assassin, du Voleur ou du Condottiere, cet autre joueur prend le jeton peste.
- Au début de son tour, le joueur qui a la peste doit, s'il en a, se défausser d'une carte.

(d'après une idée de Peter Kürsters)