

Projet de développement Java

Présentation du jeu *Citadelles*

P. Albers

10 septembre 2023

Citadelles est un jeu de plateau créé en 2000 par Bruno Faidutti aux éditions *Edge Entertainment*. La présentation du jeu décrite ici correspond à la quatrième édition. Vous trouverez sur Moodle le livret complet du jeu en version pdf.

Deux à huit joueurs s'affrontent pour construire le plus rapidement possible la plus prestigieuse cité. Pour cela, chaque joueur devra construire des quartiers, ayant chacun des coûts différents.

Comme dans un jeu de rôle, chaque joueur doit se mettre dans la peau d'un personnage, à ceci près que les joueurs changent de personnage à chaque tour de jeu. Ces personnages ont chacun des pouvoirs particuliers : la meilleure stratégie est de choisir un personnage au bon moment du jeu.

1 Les quartiers

La quatrième édition de *Citadelles* comportent 84 quartiers, répartis en 5 catégories : religieux, militaires, nobles, commerçants et merveilles. Les quartiers sont présents plusieurs fois, à part les merveilles qui sont uniques. Une cité ne doit pas contenir deux quartiers identiques (sauf exception).

Chaque quartier possède un nom et un coût de construction. Seuls les quartiers *merveilles* possèdent chacun des effets particuliers liés au coût de construction, à la perception des revenus ou encore au calcul des points.

1.1 Les quartiers religieux, militaires, nobles et commerçants

Quartiers religieux			Quartiers militaires		
nom	coût	nombre	nom	coût	nombre
temple	1	3	tour de guet	1	3
église	2	3	prison	2	3
monastère	3	3	caserne	3	3
cathédrale	5	2	forteresse	5	2
TOTAL		11	TOTAL		11

Quartiers nobles			Quartiers commerçants		
nom	coût	nombre	nom	coût	nombre
manoir	3	5	taverne	1	5
château	4	4	échope	2	3
palais	5	3	marché	2	4
TOTAL		12	comptoir	3	3
			port	4	3
			hôtel de ville	5	2
			TOTAL		20

1.2 Les merveilles

Il y a 30 merveilles différentes ayant chacune un effet différent.

Basilique *effet : calcul des points, coût de construction : 4*

À la fin de la partie, marquez 1 point supplémentaire pour chaque quartier au coût de construction impair dans votre cité.

Bibliothèque *effet : revenu (cartes quartier), coût de construction : 6*

Si vous choisissez de piocher des cartes au début du tour, conservez-les toutes.

Capitole *effet : calcul des points, coût de construction : 5*

À la fin de la partie, marquez 3 points supplémentaires si vous avez au moins 3 quartiers du même type (couleur) dans votre cité. Vous ne pouvez utiliser l'effet du capitole qu'une seule fois.

Carrière *effet : construction, coût de construction : 5*

Vous pouvez bâtir des quartiers identiques à d'autres quartiers de votre cité. Le propriétaire de la carrière peut bâtir autant de quartiers identiques qu'il le souhaite, mais ne peut pas utiliser *le pouvoir* de l'Échevin, du Diplomate ou du Capitaine pour acquérir des quartiers identiques.

Catacombes *effet : construction & calcul des points, coût de construction : 0*

Les catacombes ne peuvent pas être bâties. À la fin de la partie, si vous avez les catacombes dans votre main, marquez 3 points supplémentaires.

Chantier *effet : construction, coût de construction : 3*

Pour bâtir un quartier, vous pouvez détruire le chantier au lieu de payer le coût de construction. L'Échevin ne peut pas confisquer un quartier bâti en détruisant le chantier.

Cours des Miracles *effet : calcul des points, coût de construction : 2*

Pour le calcul du score final, la Cour des Miracles est considérée comme un quartier de type (couleur) de votre choix. Dans la cas où le propriétaire la considère comme un quartier noble, militaire, marchand ou religieux, la Cour des Miracles ne peut plus être considérée comme une merveille.

Donjon *effet : pouvoir, coût de construction : 3*

Le Donjon ne peut être affecté par les pouvoirs des personnages de rang 8.

Dracoport *effet : calcul des points, coût de construction : 6*

Marquez 2 points supplémentaires à la fin de la partie.

École de Magie *effet : revenu (or), coût de construction : 6*

Pour la perception des revenus des personnages, l'École de Magie est considérée comme un quartier du type (couleur) de votre choix.

Écuries *effet : construction, coût de construction : 2*

Vous pouvez bâtir les Écuries sans qu'elles comptent dans votre permis de construire. Si les Écuries sont confisquées par l'Échevin, il peut quand même bâtir un autre quartier que celui-ci.

Fontaine aux Souhais *effet : calcul des points, coût de construction : 5*

À la fin de la partie, marquez 1 point supplémentaire par merveille dans votre cité, y compris la Fontaine aux Souhais.

Forge *effet : revenu (cartes quartier), coût de construction : 5*

Une fois par tour, vous pouvez payer 2 pièces d'or pour piocher 3 cartes.

Grande Muraille *effet : pouvoir, coût de construction : 6*

Les personnages de rang 8 doivent payer 1 pièce d'or supplémentaire pour affecter un quartier de votre cité. La Grande Muraille n'affecte pas le coût de construction des quartiers de la cité du Diplomate quand il utilise son pouvoir.

Hospice *effet : fin tour, coût de construction : 4*

Si vous n'avez aucune pièce d'or dans votre trésor à la fin de votre tour, gagnez 1 pièce d'or. Si la Sorcière ne reprend pas son tour de jeu, elle ne le termine donc pas et ne peut pas utiliser l'effet de l'Hospice à la fin de son tour. L'Alchimiste utilise l'effet de l'Hospice avant d'appliquer son propre pouvoir.

Laboratoire *effet : fin tour, coût de construction : 5*

Une fois par tour, vous pouvez défausser 1 carte pour recevoir 2 pièces d'or.

Manufacture *effet : construction, coût de construction : 5*

Payez 1 pièce d'or de moins lorsque vous bâtissez une autre merveille.

Mine d'Or *effet : revenu (or), coût de construction : 6*

Si vous choisissez de recevoir des pièces d'or en début de tour, prenez-en 1 supplémentaire.

Monument *effet : construction, coût de construction : 4*

Vous ne pouvez pas bâtir le Monument si vous avez déjà au moins 5 quartiers dans votre cité. Le Monument compte comme 2 quartiers pour compléter votre cité.

Musée *effet : fin de tour, coût de construction : 4*

Une fois par tour, vous pouvez placer une carte de votre main, face cachée, sous le Musée. À la fin de la partie, marquez 1 point supplémentaire par carte sous le Musée. Si le Musée est déplacé d'une cité à une autre, il conserve toutes les cartes qui étaient dessous. Si le Musée est détruit, les cartes sont défaussées, face cachée, sous la pioche.

Nécropole *effet : construction, coût de construction : 5*

Pour bâtir la nécropole, vous pouvez détruire un quartier de votre cité au lieu de payer son coût de construction. Le Bailli ne peut pas confisquer la Nécropole sans payer son coût de construction.

Observatoire *effet : revenu (cartes quartier), coût de construction : 4*

Si vous choisissez de piocher des cartes au début de votre tour, vous choisissez la carte parmi 3 cartes au lieu de 2.

Parc *effet : fin de tour, coût de construction : 6*

Si vous n'avez aucune carte en main à la fin de votre tour, piochez 2 cartes. Si la Sorcière ne reprend pas son tour, elle ne peut pas utiliser l'effet du Parc à la fin de son tour.

Poudrière *effet : fin de tour, coût de construction : 3*

Durant votre tour, vous pouvez détruire simultanément la Poudrière et un autre quartier de votre choix. Vous ne pouvez pas détruire un quartier d'une cité complète.

Salles des Cartes *effet : calcul des points, coût de construction : 5*

À la fin de la partie, marquez 1 point supplémentaire par carte dans votre main.

Statue Équestre *effet : calcul des points, coût de construction : 3*

Si vous détenez le Couronne à la fin de la partie, marquez 5 points supplémentaires.

Théâtre *effet : sélection, coût de construction : 6*

À la fin de la phase de sélection, vous pouvez échanger votre carte Personnage face cachée avec celle d'un autre joueur. Le propriétaire du Théâtre choisit avec qui il fait l'échange, sans avoir vu aucune des cartes des autres joueurs. Les cartes échangées en peuvent être révélées aux autres joueurs avant d'être appelées. Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, le propriétaire

du Théâtre choisit la carte Personnage parmi les deux cartes du joueur choisi pour l'échange, sans les regarder.

Tour d'Ivoire effet : calcul des points, coût de construction : 5

Si la Tour d'Ivoire est votre unique merveille à la fin de la partie, marquez 5 points supplémentaires. Si la Cour des Miracles et la Tour d'Ivoire sont les deux seules merveilles d'une cité, et que le joueur décide de considérer la Cour des Miracles comme n'étant pas plus une merveille, alors il peut bénéficier du bonus de la Tour d'Ivoire.

Trésor Impérial effet : calcul des points, coût de construction : 5

À la fin de la partie, marquez 1 point supplémentaire par pièce d'or dans votre trésor.

Tripot effet : construction, coût de construction : 6

Vous pouvez payer tout ou partie du coût de construction du Tripot en cartes de votre main, au prix de 1 carte pour 1 pièce d'or. Si le Tripot est confisqué par l'Échevin, le joueur n'est remboursé que de l'or qu'il a dépensé, pas des cartes.

2 Les personnages

La quatrième édition de *Citadelles* comportent 27 personnages différents. Chaque personnage possède un rang allant de 1 à 9 ; il y a 3 personnages différents de chaque rang.

Le joueur peut décider ou non d'utiliser une seule fois par tour les pouvoirs des personnages. Le pouvoir peut être utilisé avant ou après la construction de quartier selon les cas.

2.1 Les personnages de rang 1

Assassin Annoncez le personnage que vous assassinez. Si un joueur a ce personnage, il ne doit pas réagir tout de suite, mais lorsque le personnage assassiné sera appelé. Le personnage assassiné passe son tour.

Sorcière Recevez tout d'abord vos ressources (cartes ou pièces d'or). Ensuite, annoncez le personnage que vous ensorcelez, puis interrompez votre tour. Vous ne pouvez donc pas à ce moment bâtir de quartiers, et les seules merveilles que vous pouvez utiliser sont celles qui font effet lorsque vous recevez vos ressources (Mine d'Or, Bibliothèque, Observatoire).

Lorsque le personnage ensorcelé est appelé, le joueur le révèle, reçoit ses ressources, et son tour se termine. Il ne peut ni bâtir de quartier, ni utiliser les pouvoirs du personnage (pas même ceux qui rapportent des ressources supplémentaires, comme l'or de la Marchande). Les seules merveilles qu'il puisse utiliser sont, là aussi, celles qui font effet lorsqu'il reçoit des ressources en début de tour.

Vous reprenez alors votre tour interrompu, comme si vous étiez le personnage ensorcelé. Vous bénéficiez des pouvoirs de ce personnage, y compris ceux qui apportent des ressources supplémentaires, les effets passifs (comme la protection de l'Évêque contre les personnages de rang 8) et les restrictions (comme l'impossibilité de construire pour la navigatrice). Vous jouez avec les cartes de votre main, payez avec votre or, percevez des revenus pour votre cité et construisez des quartiers pour votre cité. Vous ne pouvez donc pas utiliser les effets des Merveilles de la cité du joueur ensorcelé, mais pouvez utiliser ceux des vôtres.

Si la Maître-Chanteuse est ensorcelée, c'est la Sorcière qui place les jetons Menace, qui reçoit l'or des joueurs menacés, et qui décide de révéler ou non le jeton d'un joueur qui n'a pas payé.

Si le Roi ou le Patricien est ensorcelé, il prend quand même la Couronne. Si l'empereur est ensorcelé, en revanche, c'est la Sorcière qui décide à qui donner la Couronne et qui prend une ressource de ce joueur.

Si le personnage ensorcelé n'est pas en jeu ce tour-ci, votre tour ne reprend pas.

Échevin Prenez trois jetons Mandat de Réquisition et placez-les, face cachée, devant 3 jetons Personnage de votre choix. Seul l'un de ces jetons est un mandat de Réquisition signé et effectif visant un personnage, les deux autres sont sans effet.

Si, durant son tour, le personnage visé par le mandat signé paie pour bâtir un quartier, vous pourrez révéler le mandat en le retournant face visible. Vous confisquez alors le quartier qui allait être bâti pour le mettre directement et gratuitement dans votre cité.

Le quartier confisqué n'est pas ajouté à la cité du joueur ciblé, mais il compte quand même dans son permis de construire. Le joueur dont le quartier est confisqué récupère l'or payé à la banque pour le bâtir. Si un joueur peut bâtir plus d'un quartier durant son tour, vous ne pouvez confisquer que le premier quartier qu'il bâtit.

Vous ne pouvez pas confisquer un quartier si vous en avez déjà un indentique dans votre cité.

2.2 Les personnages de rang 2

Voleur Annoncez le personnage que vous volez. Si un joueur a ce personnage, il ne doit pas réagir. Lorsque le personnage volé sera appelé et révélé, vous lui prendrez toutes ces pièces d'or. Vous ne pouvez voler ni le personnage de rang 1 (Assassin, Sorcière ou Échevin), ni le personnage assassiné ou ensorcelé.

Espion Désignez un autre joueur et choisissez un type quartier (Noble, Militaire, Religieux, Commerçant ou Merveille), puis regardez les cartes de ce joueur. Pour chaque carte de sa main du type que vous avez choisi, il vous donne 1 pièce d'or et vous piochez 1 carte Quartier (de la pioche, pas de sa main).

Si le joueur a moins d'or que de cartes Quartier du type choisi, vous prenez tout son or et piochez quand même 1 carte pour chaque Quartier correspondante.

Maître-Chanteuse Prenez les 2 jetons Menace et placez-les devant 2 jetons Personnage de votre choix. L'un de ces jetons, marqué d'une fleur, désigne votre véritable cible, mais les deux joueurs sont menacés. Bien sûr, vous disposez les jetons de telle manière à ce que les autres joueurs ne voient pas le côté où il y a la fleur.

Lorsqu'un joueur menacé est appelé, il commence son tour et reçoit d'abord ses ressources (cartes ou pièces d'or). Ensuite, il peut décider de vous payer la moitié de son or, arrondi à l'inférieur, pour retirer le jeton Menace sans le révéler. Un joueur menacé qui n'a qu'1 pièce d'or peut donc retirer la menace sans avoir à payer. Si le joueur décide de ne pas payer, la maître-chanteuse peut révéler le jeton. Si c'est celui à la fleur, le joueur menacé lui donne tout son or.

Un joueur menacé doit traiter la menace avant d'utiliser les pouvoirs de son personnage ; les seuls quartiers dont il puisse utiliser les effets sont ceux qui affectent les ressources reçues (Mine d'Or, Bibliothèque, Observatoire).

Vous ne pouvez menacer ni le personnage de rang 1 (Assassin, Sorcière ou Échevin) ni le personnage assassiné ou ensorcelé, mais vous pouvez menacer un personnage auquel l'Échevin a assigné un jeton Mandat.

2.3 Les personnages de rang 3

Magicienne Vous pouvez au choix :

- soit échanger toutes les cartes de votre main avec celles d'un autre joueur ; si vous n'avez aucune carte en main, vous prenez simplement les cartes de l'autre joueur,
- soit défausser un certain nombre de cartes de votre main, les placer sous la pioche et piocher le même nombre de cartes du dessus de la pioche.

Sorcier Regardez la main de cartes d'un autre joueur et choisissez-en une. Vous pouvez soit mettre la carte dans votre main, soit la bâtir dans votre cité en en payant normalement le coût, mais elle ne compte pas dans votre permis de construire. Vous pouvez donc bâtir deux quartiers, un de votre main et celui que vous prenez dans la main d'un autre joueur.

Vous pouvez ignorer l'interdiction de bâtir un quartier identique (de même nom) à un quartier déjà présent dans votre cité.

Voyante Prenez 1 carte au hasard de la main de chaque autre joueur, et ajoutez ces cartes à la votre. Ensuite, donnez 1 carte de votre main à chacun des joueurs auxquels vous en avez pris une. Si un joueur n'a pas de carte en main, vous ne lui en prenez donc pas et ne lui en donnez pas non plus.

Vous pouvez librement rendre à un joueur la carte que vous lui avez prise, lui donner l'une de celles prises à un autre joueur, ou lui donner l'une de celles que vous aviez déjà en main. Vous pouvez bâtir deux quartiers durant votre tour.

2.4 Les personnages de rang 4

Roi Recevez une pièce d'or pour chaque quartier Noble dans votre cité.

Vous devez prendre la Couronne. C'est désormais vous qui appellerez les personnages. En outre, au prochain tour, et aux tours suivants jusqu'à ce qu'un autre joueur révèle le Roi, vous choisirez votre personnage en premier.

Si vous êtes assassiné, vous passez votre tour comme n'importe quel personnage. Néanmoins, après que tous les autres joueurs ont joué, vous révélez que vous aviez choisi le Roi et, en tant qu'héritier du Roi assassiné, prenez la Couronne.

Si vous êtes ensorcelé, vous prenez quand même la Couronne.

Si le Roi est écarté face visible en début de tour, remplacez-le par le personnage suivant et mélangez-le avec les personnages restants.

Empereur Recevez une pièce d'or pour chaque quartier Noble dans votre cité.

Vous devez prendre la Couronne à son propriétaire et la donner à un autre joueur de votre choix qui vous donne en paiement selon son choix, 1 pièce d'or ou 1 carte Quartier, au hasard, 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.

Si vous êtes assassiné, vous passez votre tour comme n'importe quel personnage. Néanmoins, après que tous les autres joueurs ont joué, vous révélez que vous aviez choisi l'Empereur et, en tant que son conseiller donnez la Couronne à un autre joueur.

Si l'Empereur est écarté face visible en début de tour, remplacez-le par le personnage suivant et mélangez-le avec les personnages restants.

Note : l'Empereur ne doit pas être utilisé dans les parties à 2 joueurs.

Patricien Recevez une pièce d'or pour chaque quartier Noble dans votre cité.

Vous devez prendre la Couronne. C'est désormais vous qui appellerez les personnages. En outre, au prochain tour, et aux tours suivants jusqu'à ce qu'un autre joueur révèle le Patricien, vous choisirez votre personnage en premier.

Si vous êtes assassiné, vous passez votre tour comme n'importe quel personnage. Néanmoins, après que tous les autres joueurs ont joué, vous révélez que vous aviez choisi le Patricien et, en tant qu'héritier du Patricien assassiné, prenez la Couronne.

Si vous êtes ensorcelé, vous prenez quand même la Couronne.

Si le Patricien est écarté face visible en début de tour, remplacez-le par le personnage suivant et mélangez-le avec les personnages restants.

2.5 Les personnages de rang 5

Évêque Recevez 1 pièce d'or pour chaque quartier religieux dans votre cité.

Vos quartiers ne peuvent pas être affectés par les pouvoirs des personnages de rang 8 (Condottiere, Diplomate, Capitaine).

Si vous êtes assassiné, vous n'êtes plus Évêque ; vous êtes mort, et vos Quartiers peuvent donc être la cible des personnages de rang 8. De même, si vous êtes ensorcelé, les quartiers de la Sorcière sont protégés contre les personnages de rang 8, mais pas les vôtres.

Abbé Pour chaque Quartier religieux dans votre cité, recevez 1 pièce d'or ou piochez 1 carte Quartier. Par exemple, si vous avez trois Quartiers religieux, vous pouvez choisir de recevoir 3 pièces d'or, 2 pièces d'or et 1 carte, 1 pièce d'or et 2 cartes, ou 3 cartes. Vous devez annoncer auparavant combien de chaque ressource vous allez prendre.

Au moment de votre choix durant votre tour, si vous n'êtes pas le joueur le plus riche, le joueur le plus riche doit vous donner 1 pièce d'or. En cas d'égalité, vous choisissez celui des joueurs les plus riches qui vous donne 1 pièce d'or.

Cardinal Piochez 1 carte Quartier pour chaque quartier religieux dans votre cité.

Si vous choisissez de bâtir un quartier, mais vous n'avez pas suffisamment d'or, vous pouvez prendre les pièces d'or manquantes à un autre joueur de votre choix. Pour chaque pièce ainsi prise, vous devez donner à ce joueur 1 carte de votre main.

Un joueur ne peut pas refuser que vous preniez son or, et vous ne pouvez pas prendre plus de pièces que nécessaire pour bâtir votre quartier. Vous devez prendre toutes les pièces d'or à un même joueur.

2.6 Les personnages de rang 6

Marchande Recevez 1 pièce d'or pour chaque quartier Commerçant dans votre cité.

Recevez 1 pièce d'or supplémentaire quel que soit le type de ressources (pièce d'or ou carte) que vous avez prises au début de votre tour.

Alchimiste À la fin de votre tour, tout l'or que vous avez dépensé pour bâtir des quartiers vous est rendu. L'or dépensé pour d'autres raisons (par exemple pour la Forge ou le Bailli) ne vous est pas rendu.

En pratique, cela signifie que vous pouvez bâtir gratuitement, mais uniquement si vous auriez eu assez d'argent pour payer le coût de construction.

Négociant Recevez 1 pièce d'or pour chaque quartier Commerçant de votre cité.

Durant votre tour, vous pouvez bâtir un quartier non Commerçant et autant de quartiers Commerçants que vous le souhaitez.

2.7 Les personnages de rang 7

Architecte Piochez 2 cartes Quartier et ajoutez-les à votre main.

Vous pouvez bâtir jusqu'à 3 quartiers durant votre tour.

Navigatrice Recevez 4 pièces d'or de la banque, ou piochez 4 cartes. Vous pouvez choisir l'un ou l'autre indépendamment des ressources prises en début de tour.

Vous ne pouvez bâtir aucun quartier durant votre tour, même ceux auxquels pourrait vous donner droit l'effet d'une Merveille.

Archiviste Piochez 7 cartes Quartier et choisissez-en une que vous ajoutez à votre main. Remettez les 6 autres dans la pioche et mélangez-la.

Vous pouvez bâtir jusqu'à 2 quartiers durant votre tour.

2.8 Les personnages de rang 8

Condottiere Recevez 1 pièce d'or pour chaque quartier Militaire dans votre cité.

Vous pouvez détruire un quartier de votre choix dans une cité en payant son coût de construction moins 1. Vous pouvez donc détruire gratuitement un quartier de coût 1, ou payer 1 pièce d'or pour détruire un quartier de coût 2, *etc.*

Vous ne pouvez détruire un quartier d'une cité déjà complète. Vous pouvez détruire l'un de vos propres quartiers. Les quartiers détruits sont défaussés, face cachée, en dessous de la pioche.

Diplomate Recevez 1 pièce d'or pour chaque quartier Militaire dans votre cité.

Vous pouvez échanger un quartier de votre cité contre un quartier d'une autre cité. Si le quartier que vous prenez à 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. En revanche, si votre quartier à un coût plus élevé, l'autre joueur n'a pas à vous payer.

Vous ne pouvez pas prendre un quartier d'une cité complète ni un quartier identique à l'un des vôtres. En revanche, vous pouvez faire un échange même si votre cité est complète. Vous ne pouvez pas donner au joueur avec lequel vous faites l'échange un quartier identique à l'un des siens.

Capitaine Recevez 1 pièce d'or pour chaque quartier Militaire dans votre cité.

Vous pouvez prendre dans la cité d'un autre joueur un quartier dont le coût de construction est de 3 ou moins et le déplacer dans votre cité en payant le coût de construction à son propriétaire.

Vous ne pouvez pas prendre un quartier d'une cité complète ni un quartier identique à l'un des vôtres.

2.9 Les personnages de rang 9

Reine Recevez 3 pièces d'or si vous êtes assis à côté du joueur qui a choisi ce tour-ci le personnage de rang 4 (Roi, Empereur ou Patricien). Si ce joueur est assis de vous mais a été assassiné, vous recevez ces 3 pièces d'or après votre tour, lorsque cela est révélé.

Note : le Reine ne doit pas être utilisée dans les parties à moins de 5 joueurs.

Artiste Vous pouvez embellir un ou deux quartiers de votre cité en plaçant sur chacun d'entre eux 1 pièce d'or de votre trésor. Le coût de construction d'un quartier ainsi embelli est augmenté de 1. Il rapporte donc 1 point de plus en fin de partie, le Condottiere doit payer 1 pièce d'or de plus pour le détruire, *etc.* Chaque quartier ne peut être embelli qu'une fois, et il ne peut donc y avoir dessus que 1 seule pièce d'or.

Bailli Lorsque le Bailli est en jeu, les joueurs doivent payer une taxe lorsqu'ils bâtissent un quartier. Immédiatement après avoir bâti un quartier, un joueur doit payer 1 pièce d'or qui est placée sur le jeton Personnage du Bailli. Cette taxe est due même lorsque le joueur n'a pas eu à payer pour bâtir le quartier. Si un joueur bâtit plusieurs quartiers pendant son tour, il doit payer la taxe après avoir bâti chacun d'entre eux. Si, après avoir bâti un quartier, un joueur n'a plus d'or, il ne paie pas la taxe. Le Bailli lui-même ne la paie pas non plus.

À n'importe quel moment de votre tour, vous pouvez prendre tout l'or qui se trouve sur le jeton Bailli et l'ajouter à votre trésor.

Si le bailli n'est pas révélé durant un tour, parce qu'il était dans les cartes écartées, parce qu'il n'a pas été choisi ou parce qu'il a été assassiné, l'or qui se trouve sur le jeton y reste pour le tour suivant.

Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, un joueur qui choisit le Bailli doit payer la taxe lorsqu'il bâtit un quartier avec son autre personnage.

Lorsque l'Échevin confisque un quartier nouvellement bâti, c'est l'Échevin qui doit payer la taxe et non sa victime.

3 Les configurations du jeu

Lors d'une partie, les joueurs doivent choisir en début de partie, les Personnages et les Merveilles mis en jeu. Il faut choisir 8 ou 9 personnages de rang différents, et 14 Merveilles. Les Personnages et les Merveilles non choisies sont mis de côté.

On appelle *configuration* certaines combinaisons de ces choix. Les configurations suivantes sont proposées dans la quatrième édition du jeu.

3.1 La configuration de base

Cette configuration est proposée pour jouer une première partie afin de se familiariser avec le fonctionnement du jeu. C'est cette configuration que vous devrez implémenter dans la version de base du projet.

Rangs	Personnages
1	Assassin
2	Voleur
3	Magicienne
4	Roi
5	Évêque
6	Marchande
7	Architecte
8	Condottiere

Merveilles	
Bibliothèque	Forge
Carrière	Laboratoire
Cour des Miracles	Manufacture
Donjon	Salle des Cartes
Dracoport	Statue Équestre
École de Magie	Trésor Impérial
Fontaine aux Souhais	Tripot

3.2 Aristocrates Ambitieux

Cette configuration est axé sur le développement des cités. Plusieurs Personnages et Merveilles y permettent donc de bâtir plusieurs quartiers ou d'en confisquer.

Rangs	Personnages
1	Échevin
2	Voleur
3	Sorcier
4	Patricien
5	Évêque
6	Négociant
7	Architecte
8	Capitaine.
(9)	Reine(*)

Merveilles	
Capitole	Grande Muraille
Carrière	Hospice
Chantier	Manufacture
Cours des Miracles	Nécropole
Donjon	Parc
École de Magie	Statue Équestre
Écuries	Tripot

(*) : Dans une partie à 3 ou 4 joueurs où la Reine ne peut pas être utilisée, remplacez-la par l'Artiste ou le Bailli.

3.3 Intrigants Subtils

Cette configuration permet une confrontation tout aussi violente que dans le jeu de base, mais par des moyens parfois plus subtils, voire franchement bizarres.

Rangs	Personnages
1	Sorcière
2	Maître-Chanteuse
3	Magicien
4	Empereur ^(*)
5	Abbé
6	Alchimiste
7	Architecte
8	Condottiere
(9)	Bailli

Merveilles	
Basilique	Mine d'Or
Carrière	Monument
Catacombes	Musée
Donjon	Nécropole
Dracoport	Parc
Forge	Poudrière
Hospice	Théâtre

(*) : Dans une partie à 2 ou 3 joueurs où l'Empereur ne peut pas être utilisé, remplacez-le par le Roi ou le Patricien.

3.4 Émissaires Illustres

Cette configuration est plutôt tranquille, peu agressive, avec de nombreux moyens de se protéger et de se procurer des ressources.

Rangs	Personnages
1	Sorcière
2	Espion
3	Voyante
4	Empereur ^(*)
5	Évêque
6	Marchande
7	Archiviste
8	Diplomate
(9)	Artiste

Merveilles	
Bibliothèque	Grande Muraille
Carrière	Hospice
Chantier	Manufacture
Cour des Miracles	Musée
Donjon	Observatoire
École de Magie	Parc
Forge	Tour d'Ivoire

(*) : Dans une partie à 2 ou 3 joueurs où l'Empereur ne peut pas être utilisé, remplacez-le par le Roi ou le Patricien.

3.5 Dignitaires Sournois

Cette configuration offre bien des occasions de bluffer, de manœuvrer, et de tenter de déjouer les intrigues adverses.

Rangs	Personnages
1	Échevin
2	Maître-chanteuse
3	Sorcier
4	Roi
5	Abbé
6	Alchimiste
7	Navigatrice
8	Capitaine
(9)	Reine ^(*)

Merveilles	
Catacombes	Hospice
Chantier	Laboratoire
Cour des Miracles	Manufacture
Dracoport	Nécropole
Écuries	Parc
Fontaine aux Souhaits	Théâtre
Forge	Tripot

(*) : Dans une partie à 3 ou 4 joueurs où la Reine ne peut pas être utilisée, remplacez-la par l'Artiste ou le Bailli.

3.6 Oligarques Tenaces

Cette configuration permet de faire d'astucieuses combinaisons afin de tirer le maximum de pouvoirs des Personnages et des Merveilles.

Rangs	Personnages
1	Assassin
2	Espion
3	Voyante
4	Roi
5	Cardinal
6	Négociant
7	Archiviste
8	Diplomate
(9)	Artiste

Merveilles	
Basilique	Fontaine aux Souhaits
Bibliothèque	Forge
Capitole	Laboratoire
Catacombes	Observatoire
Cour des Miracles	Salles des Cartes
École de Magie	Statue Équestre
Écuries	Trésor Impérial

3.7 Nobles Retors

Dans cette configuration, particulièrement violente, tous les coups sont permis.

Rangs	Personnages
1	Assassin
2	Voleur
3	Magicienne
4	Patricien
5	Cardinal
6	Marchande
7	Navigatrice
8	Condottiere
(9)	Bailli

Merveilles	
Basilique	Musée
Dracoport	Poudrière
École de Magie	Salles des Cartes
Fontaine aux Souhaits	Statue Équestre
Laboratoire	Tour d'Ivoire
Mine d'Or	Trésor Impérial
Monument	Tripot

4 Le déroulement d'une partie

4.1 Choix de la configuration

Avant de lancer la partie, il est nécessaire de déterminer le nombre de joueur, et de choisir les Personnages et les Merveilles afin de personnaliser les parties. Les personnages et les Merveilles ne peuvent être changées lors d'une partie.

1. *déterminer le nombre de joueurs* : Le jeu *Citadelles* peut comporter de 4 à 8 joueurs. Des règles supplémentaires s'ajoutent pour des parties à 2 et 3 joueurs.
2. *choisir les Personnages* : Les parties à 2 joueurs ont nécessairement 8 Personnages. Les parties de 3 et 8 joueurs doivent quant à elles nécessairement comporter 9 Personnages. Les parties de 4 à 7 joueurs ont au choix 8 ou 9 Personnages.

Les **Personnages choisis doivent être tous de rang différent** : de 1 à 8 pour une partie avec 8 Personnages, et de 1 à 9 avec 9 Personnages.

3. *choisir des Merveilles* : Seules 14 merveilles sur les 30 sont à insérer dans la pioche : il faut donc également sélectionner les merveilles pour la partie.

Ces 14 Merveilles choisies sont mélangées aux 54 autres cartes Quartier (Noble, Commerçant, Militaire et Religieux), formant ainsi la pioche.

4. sélectionner le joueur qui a la Couronne :

Enfin, il faut sélectionner parmi le joueur qui aura la Couronne pour le premier tour. Les règles de *Citadelles* précisent que c'est au joueur le plus ancien de prendre la Couronne.

4.2 Attribution des cartes Personnage

Parties de 4 à 8 joueurs

Le joueur qui détient la Couronne mélange les 8 ou 9 cartes Personnage choisies. Il en écarte une face cachée, puis un certain nombre de cartes face visible en fonction du nombre de joueurs.

Les cartes écartées ne seront pas utilisées pour le tour. Le joueur possédant la Couronne choisit secrètement une des cartes parmi les cartes Personnage restantes, et la place devant lui face cachée. Il passe ensuite les cartes Personnage restantes à son voisin de gauche qui procède de la même manière, et ainsi de suite. Le dernier joueur place la dernière carte restante face cachée, avec la première carte écartée face cachée.

Partie avec 8 Personnages		
nombre de joueurs	cartes écartées face visible	carte écartée face cachée
4	2	1
5	1	1
6	0	1
7	0	1(*)

Partie avec 9 Personnages		
nombre de joueurs	cartes écartées face visible	carte écartée face cachée
4	3	1
5	2	1
6	1	1
7	0	1
8	0	1(*)

(*) **règle spéciale :** le dernier joueur (à droite de celui qui détient la Couronne) ne reçoit qu'une seule carte. Il prend alors la première carte écartée face cachée, choisit l'un des deux personnages et écarte l'autre face cachée.

Le personnage de rang 4 ne doit pas apparaître dans les cartes écartées face visible. Si c'est le cas, la carte Personnage de rang 4 est remplacée par une autre carte Personnage et les cartes restantes sont remélangées.

Parties à 2 joueurs

Choisissez 8 personnages de rang 1 à 8. L'Empereur ne doit pas être utilisé dans une partie à 2 joueurs.

Le joueur qui détient la Couronne écarte une carte face cachée, en choisit une et passe les cartes au deuxième joueur. Ensuite, chacun à son tour choisit 2 cartes, une qu'il écarte face cachée, et une qu'il garde dans sa main, et jusqu'à ce qu'il ne reste plus de carte Personnage.

Parties à 3 joueurs

Choisissez 9 personnages de rang 1 à 9. Le joueur qui détient la Couronne écarte une carte face cachée, en choisit une et passe les cartes au deuxième joueur. Ensuite, le deuxième joueur en choisit une et passe les cartes au troisième joueur. Ce dernier en choisit lui aussi une et écarte une carte face cachée. Puis de nouveau chaque joueur choisit une carte, et la dernière carte est écartée face cachée.

4.3 Tour des joueurs

Les tours des joueurs ne se succèdent pas dans le sens habituel des aiguilles d'une montre, mais dans l'**ordre croissant des rangs des Personnages**. Dans le jeu de plateau, le joueur qui détient la Couronne appelle les Personnages les uns après les autres en commençant donc par le rang 1 (Assassin, Sorcière ou Échevin), et ainsi de suite. Dans cette version électronique, c'est l'application qui appellera les Personnages.

Lorsqu'un Personnage est appelé, le joueur qui l'a choisi révèle la carte Personnage et commence à jouer. Chaque joueur :

1. reçoit des ressources en choisissant :
 - soit de recevoir 2 pièces d'or de la banque, ou
 - soit de piocher 2 cartes Quartier, en conserver une et remettre l'autre sous la pioche.
2. puis (de manière indifférente si aucune précision n'est indiquée) :
 - reçoit les ressources spécifiques à son Personnage, ainsi que les ressources que lui procure les Merveilles de sa cité,
 - utilise le pouvoir de son Personnage,
 - et peut bâtir ou non un quartier dans sa cité en payant son coût de construction.

Le joueur ne peut utiliser son pouvoir qu'une seule fois par tour. De la même manière, le joueur ne peut bâtir qu'un seul quartier par tour (sauf indication contraire) et ne peut pas bâtir deux fois le même quartier de même nom (sauf indication contraire).

5 Fin de la partie

Les tours se succèdent jusqu'à ce qu'un des joueurs possède une cité complète : c'est à dire une cité de 7 quartiers ou plus pour les parties de 4 à 7 joueurs, ou une cité de 8 quartiers pour les parties à 2, 3 ou 8 joueurs. On achève alors le tour et la partie est terminée.

6 Le calcul des points

À l'issue de la partie, chaque joueur calcule ses points en additionnant :

- la somme totale des coûts de construction des quartiers de sa cité,
- 3 points supplémentaires si la cité comprend au moins un quartier de cinq types différents (Noble, Commerçant, Religieux, Militaire et Merveille),
- 4 points supplémentaires s'il est le premier joueur ayant complété sa cité,
- 2 points supplémentaires si sa cité est complète mais qu'il n'a pas été le premier à la compléter,
- et enfin la somme des différents bonus éventuels des Merveilles de sa cité.

Le joueur qui a le score le plus élevé est vainqueur. En cas d'égalité, la victoire revient à celui qui a révélé le personnage de rang le plus élevé au dernier tour.

Table des matières

1	Les quartiers	1
1.1	Les quartiers religieux, militaires, nobles et commerçants	1
1.2	Les merveilles	2
2	Les personnages	4
2.1	Les personnages de rang 1	4
2.2	Les personnages de rang 2	5
2.3	Les personnages de rang 3	5
2.4	Les personnages de rang 4	6
2.5	Les personnages de rang 5	7
2.6	Les personnages de rang 6	7
2.7	Les personnages de rang 7	7
2.8	Les personnages de rang 8	8
2.9	Les personnages de rang 9	8
3	Les configurations du jeu	9
3.1	La configuration de base	9
3.2	Aristocrates Ambitieux	9
3.3	Intrigants Subtils	9
3.4	Émissaires Illustres	10
3.5	Dignitaires Sournois	10
3.6	Oligarques Tenaces	11
3.7	Nobles Retors	11
4	Le déroulement d'une partie	11
4.1	Choix de la configuration	11
4.2	Attribution des cartes Personnage	12
4.3	Tour des joueurs	13
5	Fin de la partie	13
6	Le calcul des points	13