

• BRUNO FAIDUTTI •

# Citadelles



• RÈGLES •

# Citadelles Édition Classique

## Introduction

Dans *Citadelles*, le but de chaque joueur est de bâtir la cité médiévale la plus prestigieuse. Pour y parvenir, chacun va devoir acquérir de l'or et s'adjointre les services de notables locaux.

À chaque tour, les joueurs choisissent un personnage qui leur confère un pouvoir particulier. Ils bâtissent leur cité en jouant des cartes Quartier de leur main et en payant leur coût en or. À la fin de la partie, chaque quartier rapporte autant de points qu'il a coûté d'or à bâtir.

Lorsqu'un joueur bâtit le septième quartier de sa cité, on termine le tour en cours et la partie prend fin. Celui qui totalise le plus de points est déclaré vainqueur.

## Une brève histoire de *Citadelles*

Initialement paru en 2000, *Citadelles* est aujourd'hui considéré comme l'un des grands classiques du jeu de société moderne. Sa popularité a amené la parution quelques années plus tard d'une extension, *La Cité Sombre*, qui connaît le même succès retentissant. Au cours des années, le jeu a été publié dans plus de vingt-cinq langues, dans des éditions aux formats très divers.

Cette version classique de *Citadelles* est, pour l'essentiel, identique à la toute première édition, dont elle reprend les 8 personnages. Seules quelques cartes Quartier ont été remplacées, et certains points de règles mineurs modifiés ou clarifiés.

## Matériel

- 8 cartes Personnage
- 68 cartes Quartier
- 1 pion Couronne
- 30 pions Pièce d'Or
- 7 cartes Aide de Jeu

## Mise en place

1. Mélangez les cartes Quartier et distribuez-en 4, face cachée, à chaque joueur. Ces cartes constituent les mains de départ des joueurs.
2. Placez la pioche de cartes Quartier non distribuées, ainsi que la banque de pièces d'or, au centre de la table.
3. Chaque joueur prend 2 pièces d'or dans la banque pour constituer son trésor initial.
4. Le joueur le plus âgé prend le pion Couronne.

## Déroulement du Jeu

Les règles qui suivent sont prévues pour 4 à 7 joueurs. Les modifications de règles pour 2 et 3 joueurs sont décrites à la page 6.

Une partie de *Citadelles* dure un certain nombre de tours de jeu, qui se composent de deux phases : le choix des personnages et les tours des joueurs.

Au début de chaque tour de jeu, les joueurs se passent les cartes Personnage et en choisissent chacun une. Chaque personnage dispose d'un pouvoir particulier, comme voler l'or d'un autre joueur ou détruire un quartier. Après la phase de sélection viennent les tours des joueurs : durant son tour, chacun reçoit de l'or ou des cartes, et peut ensuite bâtir un quartier et utiliser les pouvoirs de son personnage.

Le joueur qui détient la Couronne est chargé d'appeler les personnages dans l'ordre de leurs numéros.

## Choix des Personnages

Le joueur qui détient la Couronne mélange les 8 cartes Personnage. Il en écarte ensuite au hasard un certain nombre face visible, puis une face cachée, au centre la table, comme indiqué dans le tableau ci-après. Les cartes ainsi écartées ne seront pas utilisées durant ce tour de jeu, et c'est parmi les cartes restantes que les joueurs pourront choisir leur personnage.

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

\*Règle spéciale pour 7 joueurs : Le dernier joueur, à la droite de celui qui détient la Couronne, ne reçoit qu'une seule carte Personnage. Il prend également la carte face cachée écartée au début du tour de jeu. Il choisit l'un des deux personnages et écarte l'autre face cachée.

**Important :** Le Roi ne doit pas se trouver parmi les cartes écartées face visible. S'il est tiré et révélé durant cette phase, il est remplacé par un autre personnage et les cartes Personnage restantes sont à nouveau mélangées.

Le joueur qui détient la Couronne regarde ensuite les cartes Personnage qui n'ont pas été écartées et en choisit une, qu'il pose face cachée devant lui. Il passe alors les personnages restants au joueur sur sa gauche, qui fait de même, et ainsi de suite. Lorsque le dernier joueur a choisi l'un des deux derniers personnages, il place la carte restante, face cachée, avec celles écartées au début du tour de jeu.

## Tours des Joueurs

Les tours des joueurs ne se succèdent pas dans le sens des aiguilles d'une montre, mais dans le sens croissant des numéros d'ordre qui figurent sur les cartes Personnage.

Le joueur qui détient la Couronne appelle les personnages, l'un après l'autre, en commençant par le numéro « 1 » (l'Assassin). Lorsqu'un personnage est appelé, le joueur qui l'avait choisi révèle sa carte Personnage et joue son tour.

Au début de son tour, un joueur doit d'abord, au choix :

- soit prendre 2 pièces d'or dans la banque
- soit piocher 2 cartes Quartier, en conserver une et défausser 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 piochées normalement, sans possibilité de choisir.

Le joueur peut ensuite bâtir un quartier dans sa cité. Pour ce faire, il pose devant lui l'une des cartes Quartier de sa main, en payant à la banque le coût en or indiqué sur la carte. Un joueur ne peut bâtir qu'un seul quartier par tour, et ne peut pas le faire s'il en possède déjà un identique (de même nom) dans sa cité.

Une fois que le joueur appelé a terminé son tour, ou si personne n'a révélé le personnage appelé, le joueur qui détient la Couronne

appelle le personnage suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils aient tous été appelés ou que tous les joueurs aient effectué leur tour.

Un nouveau tour de jeu commence alors.

## Pouvoirs des Personnages

Un joueur peut utiliser les capacités de son personnage durant son tour, au moment indiqué dans les règles ci-après. Si rien n'est précisé dans la description du personnage, le pouvoir peut être utilisé à n'importe quel moment du tour.

Certains personnages perçoivent des revenus en or pour leurs quartiers d'un type particulier. Le numéro d'ordre du personnage est alors inscrit sur une gemme de la couleur correspondante.

Les pouvoirs des personnages sont expliqués en détail pages 7 et 8. Ils constituent le cœur du jeu, et il est conseillé de se familiariser avec eux avant de commencer la partie.

## Exemple de Tour d'un Joueur

Hervé, l'Architecte, vient de terminer son tour. On appelle le personnage suivant, le Condottiere. Sophie, qui l'avait choisi, révèle sa carte Personnage et commence son tour.

1. Plus tôt durant le tour, Anna, qui jouait le Voleur, avait annoncé qu'elle volait le Condottiere. Lorsqu'elle révèle sa carte, Sophie donne donc toutes ses pièces d'or à Anna.

2. Sophie doit maintenant choisir entre recevoir de l'or ou des cartes. Ayant été dépouillée par le Voleur, ses caisses sont vides. Elle décide donc de prendre 2 pièces d'or dans la banque.

3. Hervé semble en tête. Sophie décide donc de payer 1 pièce d'or à la banque pour détruire le Marché de la cité d'Hervé, lequel est défaussé au-dessous de la pioche.

4. Elle choisit ensuite de percevoir les revenus de ses quartiers Militaires. Elle dispose dans sa cité d'une Prison et de l'École de Magie, qui compte comme n'importe quelle couleur pour la perception des revenus. Sophie reçoit donc 2 autres pièces d'or de la banque.

5. Elle a alors 3 pièces d'or dans son trésor. Elle les dépense pour bâtir une Caserne, qu'elle pose face visible dans sa cité à côté de ses autres quartiers. Sophie ayant déjà perçu ses revenus de Condottiere, la Caserne ne peut pas lui rapporter d'or ce tour-ci. Elle a utilisé le pouvoir de son personnage et bâti un quartier, son tour est donc terminé.

Le Condottiere étant le dernier personnage, le tour prend fin. Le joueur qui détient la Couronne récupère les 8 cartes Personnage et les mélange pour entamer la phase de choix des personnages du tour de jeu suivant.

## Quartiers

Il existe 5 types de quartiers, différenciés par la couleur de la gemme dans le coin inférieur

gauche des cartes. Les types de quartiers ont une importance pour les pouvoirs de certains personnages, et ils influent sur le score final.

Les quartiers violettes, appelés Merveilles, ont chacun un effet particulier décrit sur la carte. Ces effets sont variés et peuvent vous permettre de recevoir de l'or, des cartes, ou de gagner des points additionnels à la fin de la partie.

Noble Religieux Commerciant Militaire Merveille

## Fin de Partie

Lorsqu'un joueur bâtit son septième quartier, sa cité est considérée comme complète. On termine le tour en cours et la partie prend fin. Une cité peut cependant comprendre plus de 7 quartiers.

À l'issue de la partie, les joueurs calculent leur score comme suit :

- Coût de construction total des quartiers de la cité
- +3 si la cité comprend des quartiers des 5 types (couleurs) différents
- +4 pour le premier joueur qui a complété sa cité
- +2 pour les autres joueurs qui ont complété leur cité
- +Bonus liés à certaines Merveilles

Le joueur avec le score le plus élevé est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est le joueur ex aequo qui a révélé le personnage au numéro d'ordre le plus élevé lors du dernier tour. Un personnage assassiné n'est pas considéré comme révélé.

## Règles pour 2 et 3 Joueurs

À 2 ou 3 joueurs, chacun dispose de deux personnages. La partie se déroule normalement, mais chaque joueur agit deux fois par tour, une fois pour chacun de ses personnages. Comme dans le jeu classique, chaque joueur n'a qu'une seule main de cartes Quartier, une seule cité et un seul trésor. Un personnage ne peut appliquer ses pouvoirs que durant son propre tour.

Par exemple, un joueur qui incarne l'Architecte et le Condottiere peut bâtir, durant le tour du Condottiere, l'un des quartiers piochés grâce à l'Architecte. En revanche, le pouvoir de l'Architecte, qui lui permet de bâtir jusqu'à 3 quartiers, ne s'applique pas durant le tour du Condottiere.

À 2 ou 3 joueurs, une cité n'est considérée comme complète que lorsqu'elle comprend au moins 8 quartiers. La partie s'achève à la fin du tour durant lequel un joueur bâtit le huitième quartier de sa cité.

La première étape du tour, le choix des personnages, se déroule comme suit :

### À 2 joueurs

Le joueur qui détient la Couronne mélange les 8 cartes Personnage et en écarte une au hasard, face cachée, au centre de la table. Il choisit ensuite secrètement un personnage parmi les 7 restants, et passe les 6 autres à son adversaire.

Ensuite, chacun à son tour choisit deux cartes, une qu'il écarte face cachée et une qu'il conserve, avant

de passer les cartes restantes à son adversaire, et ce jusqu'à ce qu'il ne reste plus de cartes Personnage.

### À 3 joueurs

Le joueur qui détient la Couronne mélange les 8 cartes Personnage et en écarte une au hasard, face cachée au centre de la table. Il choisit ensuite un personnage parmi les 7 cartes restantes et passe les 6 autres à son voisin de gauche, qui en choisit une avant de donner les autres à son voisin de gauche, et ainsi de suite. On poursuit ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait choisi deux cartes Personnage. Après que le dernier joueur a choisi sa seconde carte, il écarte face cachée la dernière carte Personnage.

## Pour une Partie plus Longue

De 4 à 8 joueurs, vous pouvez jouer comme dans l'édition originale de *Citadelles*, où une cité n'était considérée comme complète que lorsqu'elle comprenait 8 quartiers et non 7.

## Pouvoirs des Personnages

Chaque personnage est doté de pouvoirs particuliers. Ceux-ci sont optionnels, sauf pour le Roi qui doit prendre la Couronne, et ne peuvent être utilisés qu'une fois par tour. Chaque pouvoir doit être utilisé au moment indiqué. Si rien n'est précisé, il peut être utilisé à n'importe quel moment du tour.

Cela concerne notamment les revenus que le Roi, l'Évêque, le Marchand et le Condottiere perçoivent pour leurs quartiers du type correspondant.

Ainsi, l'Évêque peut par exemple décider de percevoir ses revenus des quartiers Religieux avant de bâtir un nouveau quartier (s'il a besoin d'or pour payer le coût de construction du quartier) ou après (s'il veut percevoir les revenus du quartier nouvellement bâti). Il ne peut cependant pas percevoir des revenus à la fois avant et après la construction du quartier.

### 1 - Assassin

Annoncez quel personnage vous assassinez. Si un joueur l'a choisi, il ne doit pas réagir. Lorsque le personnage assassiné sera appelé et révélé, il ne devra pas se révéler et passera donc son tour.

### 2 - Voleur

Annoncez quel personnage vous dépouillez. Si un joueur le détient, il ne doit pas réagir. Lorsque le personnage détroussé sera appelé et révélé, vous lui prendrez toutes ses pièces d'or. Vous ne pouvez voler ni l'Assassin, ni sa victime.

### 3 - Magicien

Vous pouvez, au choix :

- 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.
- Défausser un certain nombre de cartes de votre main, les placer sous la pioche et piocher le même nombre de cartes au-dessus.

### 4 - Roi

Vous devez prendre la Couronne. C'est désormais vous qui appellerez les personnages. En outre, au tour suivant (et jusqu'à ce qu'un autre joueur révèle le Roi), vous choisissez votre personnage en premier.

Recevez 1 pièce d'or pour chaque quartier Noble (jaune) dans votre cité.

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

### 5 - Évêque

Vos quartiers ne peuvent pas être détruits par le Condottiere ce tour-ci.

Recevez 1 pièce d'or pour chaque quartier Religieux (bleu) dans votre cité.

Si vous êtes assassiné, vous n'êtes plus Évêque, vous êtes mort, et vos quartiers peuvent donc être la cible du Condottiere.

### 6 - Marchand

Après avoir pris de l'or ou des cartes au début de votre tour, recevez 1 pièce d'or supplémentaire.

Recevez 1 pièce d'or pour chaque quartier Commerçant (vert) dans votre cité.

## 7 - Architecte

Après avoir pris de l'or ou des cartes au début de votre tour, piochez 2 cartes supplémentaires et ajoutez-les à votre main.

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

## 8 - Condottiere

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, payer 1 pièce d'or pour détruire un quartier de coût 2, etc.

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

Recevez 1 pièce d'or pour chaque quartier Militaire (rouge) dans votre cité.

# Référence

## Types de Quartiers

Noble Religieux Commerçant Militaire Merveille

## Choix des Personnages

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

\* Le dernier joueur, à la droite de celui qui détient la Couronne, ne reçoit qu'une seule carte Personnage. Il prend également la carte face cachée écartée au début du tour. Il choisit l'un des deux personnages et écarte l'autre face cachée.

## Credits

Création du Jeu : Bruno Faidutti

Illustration de Couverture : Florence Magnin • Illustrations des Personnages : Jean-Louis Mourier • Illustrations des Quartiers : Julien Delval, Didier Graffet, Bjarne Hansen et Florence Magnin • Conception Graphique : Cyrille Daujean • Conception de cette Édition : Edge Studio • Finalisation des règles : Hervé Daubet & Élodie Nelow  
Responsable éditorial : Bogard Stéphane • Éditeur : Cifles Garnier

**EDGE**

Plus d'informations sur  
**EDGEENT.COM**

© 2016 Edge Entertainment. Tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique. Édition par Edge, marque commerciale d'Ubik, 06 rue du Casse, 31240 Saint-Jean-Talès. Tél. 05 34 55 19 05. Gardez ces informations pour vos archives. ATTENTION ! Ce jeu convient pas à des enfants de moins de 36 mois, contient de petits éléments pouvant être ingérés. Risque d'étouffement. Photos non contractuelles.

Fabriqué en Espagne. Non conçu pour des enfants de moins de 10 ans.