

Citadelles

Bruno FAIDUTTI

Millenium (2000)

Pour 2 à 7 joueurs - A partir de 10 ans - Durée: 45' - 60'



But du jeu

Etre le premier à construire 8 quartiers avec en plus la plus grande valeur c'est-à-dire les plus prestigieux.

Mise en place

On mélange toutes les cartes Quartiers et on en distribue 4 à chaque joueur. Ceux-ci reçoivent également 2 pièces d'or et une carte d'aide de jeu. On tire au sort le joueur qui commence et celui-ci reçoit la Couronne.

Déroulement d'un tour

La partie se déroule en 3 phases :

① Le choix des personnages

Le premier joueur reçoit les 8 cartes Personnages et doit en choisir une parmi celle-ci, ensuite, il passe le paquet au joueur à sa gauche et ainsi de suite.

Suivant le nombre de joueur, il faut défausser un nombre défini de cartes faces visibles (2 à 4, 1 à 5, 0 à plus) tout en s'assurant que le Roi n'est pas parmi celle-ci. Si le Roi est écarté, on remet le Roi dans le paquet, on le mélange à nouveau et on écarte une nouvelle carte.

A 2 joueurs,

le système de choix des personnages fonctionne comme suit :

Le 1er joueur mélange les cartes et en écarte une au hasard face cachée. Il choisit une carte parmi les 7 restantes et passe le reste à l'autre joueur. Celui-ci en choisit une et en écarte une autre face cachée. Le paquet (4 cartes) retourne au 1er joueur. Celui-ci en choisit une et en écarte une autre face cachée. Les 2 dernières cartes vont au second joueur qui en garde une.

A 3 joueurs,

le système de choix des personnages fonctionne comme suit :

Le 1er joueur mélange les cartes et en écarte une au hasard face cachée. Il choisit une carte parmi les 7 restantes et passe le reste au joueur suivant. Le paquet passe de mains en mains jusqu'au moment où chacun a choisi 2 cartes personnages. La dernière carte est placée face cachée sur la table.

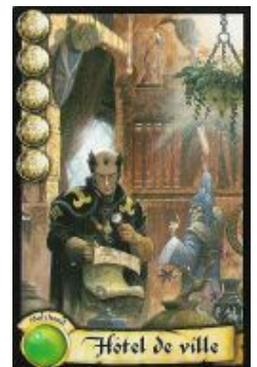
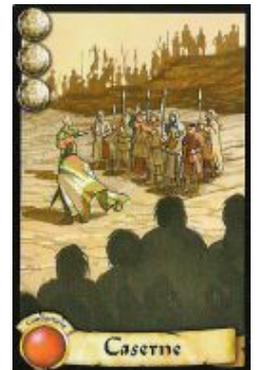
② L'appel des personnages

Le joueur avec la couronne appelle les joueurs dans l'ordre de leur numéro. Le joueur ayant le personnage appelé se déclare et joue son tour de jeu. Si le personnage n'a pas été choisi on passe au suivant. Attention, si un personnage a été assassiné, il ne doit pas répondre à l'appel de son personnage.

③ Le tour de jeu du personnage

Le joueur doit d'abord soit prendre 2 pièces d'or, soit prendre 2 cartes Quartier, en choisir une et défausser l'autre sous la pioche.

Ensuite, il peut construire un seul quartier dans sa cité. Pour ce faire, il paye son coût en pièces d'or (les pièces d'or sur la carte représente ce coût). On ne peut pas construire 2 quartiers identiques dans sa cité.



Durant son tour, le joueur peut appliquer les effets de son personnage. Il ne faut pas oublier que certains personnages peuvent récolter une pièce d'or pour chaque quartier de sa couleur présent dans la cité. Cette capacité peut être jouée après avoir construit, ce qui peut permettre de récupérer une pièce d'or supplémentaire si le quartier fraîchement construit est de la couleur du personnage.

Les personnages

La seconde édition offre, en plus, des 8 personnages décrits ci-dessous, une deuxième série de personnages qui peuvent remplacer 1 ou 2 personnages de base. Il y a également parmi eux 2 personnages avec le numéro 9 qui permettent de jouer à 8.



L'Assassin

A son tour, il annonce le personnage qu'il élimine du tour. Le joueur ayant le personnage assassiné, s'il y en a un, ne doit pas se déclarer quand il sera appelé.



Le Voleur

A son tour, il annonce qui il volera. Quand le personnage volé sera appelé, s'il est présent, devra donner tout son or au voleur avant de commencer son tour de jeu.



Le Magicien

A n'importe quel moment de son tour, il peut se défausser d'un nombre de cartes et en reprendre autant sur la pioche ou échanger ses cartes avec celles d'un autre joueur (même si le magicien n'a pas de carte).



Le Roi

Le Roi reçoit la carte Couronne et commencera en 1er lors du prochain choix des personnages. Il reçoit, quand il le souhaite durant son tour, 1 pièce d'or par quartier Noble c'est-à-dire de sa couleur, le jaune.



L'Evêque

L'Evêque ne peut être attaqué par le Condottiere. Il reçoit, quand il le souhaite durant son tour, 1 pièce d'or par quartier Religieux c'est-à-dire de sa couleur, le bleu.



Le Marchand

Il reçoit au début de son tour 1 pièce d'or. Il reçoit, quand il le souhaite durant son tour, 1 pièce d'or par quartier Commerçant c'est-à-dire de sa couleur, le vert.



L'Architecte

Au début de son tour, il pioche 2 cartes Quartier supplémentaire. Il peut durant son tour construire jusqu'à 3 quartiers.



Le Condottiere

Il peut détruire un quartier adverse en payant son coût diminué d'un (sauf dans une cité qui a déjà ses 8 quartiers ou dans une cité où l'Evêque est présent). Il peut même le faire dans sa cité. Il reçoit, quand il le souhaite durant son tour, 1 pièce d'or par quartier Soldatesque c'est-à-dire de sa couleur, le rouge.

Fin de la partie

La partie se termine quand un joueur pose son 8ème quartier dans sa cité. Le tour de jeu en cours se poursuit néanmoins jusqu'à sa fin. Ensuite, chaque joueur compte la valeur de sa cité en totalisant les coûts de construction. Si un joueur a construit au moins un quartier de chaque couleur (il y en a 5) dans sa cité, il reçoit un bonus de 3 points. Le joueur qui a posé en premier son 8ème quartier reçoit un bonus de 4 points. Enfin, les joueurs qui auraient également posé leur 8ème quartier reçoivent un bonus de 2 points chacun.

Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus de points.

Pour bien commencer

- # Votre place dans le tour est importante.
- # Ne piochez pas de cartes, essayez plutôt de jouer le magicien ou l'architecte.
- # Favorisez les gros bâtiments sans perdre de vue qu'il faut avant tout être devant les autres joueurs, pas forcément avoir une belle ville.
- # N'oubliez pas le bonus pour avoir des bâtiments de toutes les couleurs dans votre ville.