

Le jeu **Citadelles** est pensé pour 2 à 8 joueurs, mais il existe une variante officielle pour 2 joueurs qui adapte les règles.



Citadelles – Fiche des Personnages et Quartiers



Personnages (version classique, 2 joueurs)

#	Nom	Pouvoir
1	Assassin	Nomme un personnage (sauf l'Assassin). Ce personnage est assassiné et ne jouera pas ce tour.
2	Voleur	Nomme un personnage (sauf Assassin ou Condottiere). Quand ce personnage joue, tu prends tout son or.
3	Magicien	Soit échange toute ta main avec celle d'un autre joueur, soit défaisse n'importe combien de cartes pour en piocher le même nombre.
4	Roi	Prend la couronne (sera 1er joueur au prochain tour). Reçoit 1 or par quartier noble (jaune).
5	Évêque	Protège sa cité du Condottiere. Reçoit 1 or par quartier religieux (bleu).
6	Marchand	Gagne 1 or bonus. Reçoit 1 or par quartier marchand (vert).
7	Architecte	Pioche 2 cartes Quartier supplémentaires. Peut construire jusqu'à 3 quartiers dans ce tour.
8	Condottiere	Peut payer pour détruire un quartier dans la cité d'un autre joueur (coût = prix du quartier – 1 or). Reçoit 1 or par quartier militaire (rouge).



Quartiers / Cités



Les 5 couleurs principales

Chaque quartier a, en bas à gauche, une gemme de couleur qui indique sa catégorie (Religion = bleu, Noblesse = jaune, Commerce = vert, Soldatesque = rouge, Prestige = violet). Chaque quartier a un coût de construction égale 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.

- **Jaune (Noblesse)** → Bonus avec le Roi.
- **Bleu (Religion)** → Bonus avec l'Évêque.
- **Vert (Commerce)** → Bonus avec le Marchand.
- **Rouge (Militaire)** → Bonus avec le Condottiere.
- **Violet (Prestige)** → Quartiers spéciaux aux effets uniques.



Exemples de quartiers violets (effets spéciaux)

- **Donjon** : ne peut pas être détruit par le Condottiere.
- **Dracoport** : vaut 8 points mais coûte cher à construire.
- **Bibliothèque** : quand tu pioches 2 cartes, tu gardes les 2.

- **Université** : coûte 6 or mais vaut **8 points**.
 - **Observatoire** : quand tu choisis de piocher, tu prends 3 cartes et en gardes 1.
 - **Laboratoire** : à ton tour, défausse une carte Quartier pour gagner 2 or.
 - **Manufacture** : paie 3 or pour piocher 3 cartes Quartier.
-



Citadelles – Variante 2 joueurs



But du jeu

Être le joueur qui marque le plus de points en construisant une cité prestigieuse.
Les points sont marqués grâce aux quartiers construits.



Mise en place

1. Mélangez les cartes **Quartier** et distribuez **4 cartes Quartier** à chaque joueur.
 2. Chaque joueur reçoit **2 pièces d'or**.
 3. Mélangez les **cartes Personnage** (les 8 cartes de base).
-



Déroulement d'un tour

1. Choix des personnages

- Dans la variante à 2 joueurs, **chaque joueur incarne 2 personnages**.
 - Procédure :
 1. Mélangez les cartes Personnage et écartez-en **2 face cachée** (hors jeu ce tour-ci).
 2. Le joueur A choisit **1 personnage**, puis le joueur B choisit **2 personnages**, et enfin le joueur A choisit un **second personnage**.
 3. Chaque joueur aura donc **2 personnages secrets** pour le tour.
-

2. Appel des personnages

- Le joueur qui détient la **couronne** appelle les personnages dans l'ordre numérique (1 à 8).
 - Quand un joueur entend le numéro d'un de ses personnages, il le révèle et joue son tour avec ce personnage (puis, plus tard, avec son second personnage).
-

3. Tour d'un personnage

Quand c'est à son personnage de jouer, un joueur effectue ces étapes :

1. **Choisir un revenu :**
 - Soit **prendre 2 pièces d'or**,
 - Soit **piocher 2 cartes Quartier et en garder 1**.
2. **Construire (optionnel) :**
 - Dépenser des pièces pour poser **1 quartier** dans sa cité.
3. **Utiliser le pouvoir du personnage** (assassiner, voler, piocher des pièces bonus, détruire un quartier, etc.).

Chaque joueur n'a qu'une seule main de cartes quartiers, qu'une seule cité, qu'un seul stock d'or. Un joueur peut donc, par exemple, utiliser l'or gagné par son premier personnage pour construire un quartier onéreux avec son second personnage.

Fin de partie

- La partie s'arrête quand un joueur a construit **8 quartiers** dans sa cité.
 - On termine le tour en cours pour que les deux joueurs aient joué autant de fois.
-

Comptage des points

Chaque joueur additionne :

- La valeur en points de ses quartiers (indiquée sur chaque carte).
- +3 points si le joueur a construit les **8 quartiers**.
- +2 points si le joueur a au moins **1 quartier de chaque couleur** (5 couleurs différentes).
- +2 points si le joueur a terminé sa cité (8 quartiers) **en premier**.

Le joueur avec le total le plus élevé gagne.