BRUNO FAIDUTTI'S

CITADELLES™

DUEL

Livret de règles

Guillaume Montiage et
Manuel Rozoy

Z-MAN games

asmodee®

Aperçu

Dans *Citadelles™ Duel*, deux urbanistes s'affrontent dans un face à face impitoyable où se mêlent ruse et ambition. Afin de forger le futur de la Citadelle, chacun doit concevoir le plan d'aménagement urbain susceptible de générer le plus de richesses et de le couvrir de gloire.

Érigez de prestigieux bâtiments dans les différents quartiers, qu'il s'agisse de centres commerciaux bouillonnants de vie ou d'imprenables forteresses militaires. Enrôlez des personnalités influentes telles que la machiavélique Reine, le terrible Assassin ou l'impitoyable Condottière. Votre adversaire bénéficie également des avantages que procurent les alliés. Donc, anticipez ses mouvements et agissez de façon décisive !

Une fois le dernier bâtiment construit, l'urbaniste le plus riche remporte la victoire.

Scannez ce code pour voir la vidéo explicative !

Matériel

16 tuiles Quartier simples
4 × Militaire, 4 × Religieux,
4 × Commerçant, 4 × Noble

10 tuiles Quartier Unique
Toutes uniques

4 tuiles Quartier de départ
1 × Militaire, 1 × Religieux,
1 × Commerçant, 1 × Noble

Enveloppe de rangement des tuiles Quartier de départ

1 table du conseil

25 pièces d'or

2 supports de tuiles Quartier Unique

9 pions Siège au conseil

9 cartes Personnage

2 cartes Aide de Jeu

1 figurine de la Garde Royale

Sac de rangement des tuiles Quartier simples

Sac de rangement des tuiles Quartier Unique

Mise en place

❶ **Choisissez une couleur de joueur : chaque joueur reçoit une carte Aide de Jeu et un support de tuiles Quartier Uniques. La couleur du joueur (blanche ou noire) est indiquée par celle de ces éléments. Chacun dispose ensuite son support devant lui.**

NOTE : s'il s'agit de votre première partie, assemblez préalablement les supports de tuiles Quartier Unique : repliez leurs côtés vers l'arrière, puis fixez-les à l'aide de la barre de renfort. Insérez enfin le rebord afin de créer une plateforme sur laquelle poser vos tuiles.

❷ **Installez les quartiers de départ :** mélangez les 4 tuiles Quartier de départ (↗) à l'aide du sac de rangement noir, puis placez-en 2 côte à côte au centre de la zone de jeu (remettez les 2 autres dans la boîte). Disposez le quartier de départ le plus proche du joueur blanc face blanche afin d'indiquer que c'est lui qui le contrôle. Le quartier le plus proche du joueur noir est placé sur sa face noire afin d'indiquer qu'il est contrôlé par le joueur noir.

❸ **Piochez les tuiles Quartier Unique (voir pages 14 et 15) :** mettez toutes les tuiles Quartier Unique dans le sac prévu à cet effet. Chaque joueur en pioche 3 au hasard ; il en choisit 2, qu'il place secrètement sur son support, et remet la dernière dans le sac. Lors de la première partie, les joueurs peuvent simplement piocher 2 tuiles Quartier Unique au hasard.

❹ **Créez la rangée de tuiles Quartier simples : mélangez toutes les tuiles Quartier simples. Créez 4 piles de 4 tuiles pour former une rangée. Disposez cette rangée sur l'un des côtés de la zone de jeu.**

❺ **Installez la table du conseil :** installez la table du conseil à l'opposé de la rangée de tuiles Quartier et placez la Garde Royale en son centre. Disposez 8 des 9 pions Siège au conseil autour de la Garde Royale : 4 face noire visible et 4 face blanche visible.

Jouez à pile ou face avec le dernier pion Siège au conseil afin de déterminer sa couleur, puis mettez-le dans l'emplacement restant.side up. Flip the remaining council seat token to randomly determine its color and place it in the remaining spot.

6 Créez la réserve générale : formez une pile avec toutes les pièces d'or, puis placez-la à côté de la table du conseil.

7 Distribuez les pièces d'or de départ : le joueur qui détient 5 sièges de sa couleur au conseil reçoit 2 pièces d'or de la réserve générale pour former sa réserve personnelle. Celui qui n'en possède que 4 ajoute 4 pièces d'or à sa réserve personnelle.

8 Installez les cartes Personnage : créez un paquet face cachée composé des 9 cartes Personnage et mettez-le à côté de la table du conseil.

Concepts généraux

Capacités des personnages

Les personnages sont dotés de diverses capacités qui, lorsqu'elles sont utilisées, permettent aux joueurs de gagner de l'or, de construire des quartiers ou d'en prendre le contrôle, voire d'obtenir des sièges au conseil. Certaines capacités gagnent en puissance, en fonction du nombre de quartiers d'une couleur donnée contrôlés par le joueur. Les couleurs sont : Noble, Religieux, Commerçant, Militaire, et Unique.

Certaines de ces capacités sont séparées soit par un ou, soit par un et. Dans le cas d'un ou, une seule capacité peut être choisie lorsque la carte est jouée. S'il s'agit d'un et, ces capacités sont toutes résolues dans l'ordre, de haut en bas. L'utilisation des capacités est optionnelle : vous pouvez donc décider d'en sauter une ou deux.

Certaines capacités, à l'instar de celles de **l'Abbé**, de **l'Architecte** ou de la **Condottière**, ont pour effet de réduire le coût des quartiers. Ces capacités peuvent permettre de réduire un coût à 0.

Gagner des pièces d'or

Lorsqu'une capacité vous permet de gagner ou de dépenser des pièces d'or, prenez-les ou remettez-les dans la réserve générale. Dans les rares cas où la réserve générale est vide, vous ne pouvez pas gagner de pièces d'or.

Construire des quartiers dans la cité

Au début de la partie, chaque joueur contrôle 1 quartier de la cité, indiqué par la couleur du bord de sa tuile. Lorsqu'un joueur construit un quartier, il choisit une tuile soit dans la rangée de quartiers, soit sur son support de tuiles Quartier Unique, puis s'acquitte du coût en pièces d'or de la tuile choisie.

Il place ensuite la tuile, face de sa couleur de joueur visible, de façon qu'elle soit en contact par un de ses bords avec n'importe quelle autre tuile déjà présente dans la cité (il peut s'agir d'une tuile de son adversaire). Les tuiles se touchant par un coin (en diagonale) ne sont pas considérées comme étant en contact.

Bonus de construction – lorsque vous construisez un quartier, placez-y 1 pièce d'or de la réserve générale pour chaque quartier de la même couleur en contact avec lui, y compris pour ceux contrôlés par l'adversaire.

Trame urbaine – lorsque vous construisez des quartiers, les tuiles doivent se trouver dans un maillage de 4 sur 4. Depuis les tuiles de départ, vous pouvez placer de nouvelles tuiles Quartier dans la direction de votre choix.

Quartier Unique – chaque fois que vous construisez un quartier, vous pouvez, au lieu de choisir une tuile dans la rangée de tuiles Quartier, utiliser l'une de vos deux tuiles Quartier Unique. Ces quartiers sont dotés d'une capacité spéciale. Certaines se déclenchent lorsque vous construisez le quartier, tandis que d'autres permettent de marquer des points supplémentaires à la fin de la partie.

La Garde Royale

Le Roi et la Condottière peuvent envoyer la Garde Royale où bon leur semble dans la cité.

La Garde Royale **protège** le quartier qu'elle occupe, ainsi que tous les quartiers en contact avec celui-ci. Un quartier protégé ne peut pas devenir la cible du Voleur, du Diplomate ou de la Condottière.

Quartier non protégé
Un quartier qui n'est ***pas*** en contact avec celui occupé par la Garde Royale est considéré comme étant non protégé.

Obtenir des sièges au conseil

Certaines capacités de personnage permettent d'obtenir des sièges au conseil en retournant sur votre couleur de joueur un pion Siège au Conseil de votre adversaire. Les sièges au conseil peuvent vous permettre de bénéficier d'un bonus en fin de tour et vous rapporter des points à la fin de la partie.

Sièges au conseil
Sur les cartes Personnage, la rose blanche/noire indique de retourner un pion Siège au Conseil sur votre couleur.

Déroulement du tour

Une partie de *Citadelles Duel* se joue en un nombre variable de tours. Chaque tour est divisé en 3 phases :

1. **Phase de draft**
2. **Phase de résolution**
3. **Phase d'expansion**

1. Phase de draft

a. Mélangez les 9 cartes Personnage et distribuez-en 4 à chaque joueur. Défaussez la carte Personnage restante, face cachée, à côté de la table du conseil, créant ainsi la défausse.

b. Chaque joueur choisit 2 de ses cartes Personnage, qu'il conserve, et passe les 2 autres à son adversaire.

c. Chaque joueur défausse 1 de ses 4 cartes Personnage en main, face cachée.

2. Phase de résolution

Lors de cette phase, les personnages sont appelés à tour de rôle par ordre croissant de numéro : d'abord le 1 (l'Assassin), puis le 2 (le Voleur), et ainsi de suite jusqu'au 9 (la Reine). Lorsque le numéro d'un personnage est appelé, le joueur qui en détient la carte la pose devant lui et active ses capacités. Si aucun des deux joueurs ne détient la carte du personnage appelé, on passe au suivant.

On continue de la sorte jusqu'à ce que le dernier numéro (le 9, la Reine) ait été appelé.

3. Phase d'expansion

Lors de la phase d'expansion, le joueur qui détient le plus de sièges au conseil gagne 3 pièces d'or **et** construit un quartier. L'autre joueur peut ensuite gagner 2 pièces d'or **ou** construire un quartier. Pour construire un quartier, un joueur doit pouvoir s'acquitter du coût de celui-ci (lors de cette phase, il ne reçoit pas d'aide des personnages). Enfin, si la trame urbaine contient encore des cases libres, un nouveau tour commence.

Fin de la partie

La partie se termine dès que la trame urbaine de 4 sur 4 est entièrement remplie.

Chaque joueur gagne :

- Autant de points que le coût total de tous les quartiers qu'il contrôle
- 1 point par pièce d'or sur chacun des quartiers qu'il contrôle
- 1 point par tranche de 2 sièges au conseil qu'il détient

Le joueur qui a marqué le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le plus de pièces d'or qui l'emporte. Si le litige persiste, la victoire revient à celui qui détient le plus de sièges au conseil.

Capacités des personnages

L'Assassin (1)

Lorsque vous jouez l'Assassin, nommez un personnage. Si votre adversaire a ce personnage en main, il doit le révéler en le posant sur la table. Aucune des capacités du personnage désigné ne peut être activée ce tour-ci.

Le Voleur (2)

Lorsque vous jouez le Voleur, nommez un personnage. Si votre adversaire a ce personnage en main, vous pouvez voler un total de 3 pièces d'or. Chacune de ces pièces peut provenir indifféremment de la réserve personnelle de votre adversaire ou de ses quartiers non protégés.

Le Roi (3)

Lorsque vous jouez le Roi, vous pouvez résoudre ses deux capacités :

1. Obtenez 1 siège au conseil, puis obtenez 1 siège supplémentaire par quartier Noble sous votre contrôle.
2. Envoyez la Garde Royale dans le quartier de votre choix. Vous pouvez ajouter 1 pièce d'or sur celui-ci. Pour ajouter cette pièce, vous devez avoir déplacé la Garde Royale.

L'Abbé (4)

Lorsque vous jouez l'Abbé, vous pouvez résoudre ses deux capacités :

1. Si vous avez moins de pièces d'or que votre adversaire, celui-ci vous donne 1 pièce d'or.
2. Construisez 1 quartier. Réduisez le coût de ce nouveau quartier de 1 par quartier Religieux sous votre contrôle. **Le coût de construction d'un quartier peut être réduit à 0 de la sorte.**

Le Marchand (5)

Lorsque vous jouez le Marchand, gagnez 3 pièces d'or, puis placez 1 pièce d'or de la réserve générale sur un maximum de 2 quartiers Commerçants sous votre contrôle.

L'Architecte (6)

Lorsque vous jouez l'Architecte, construisez un maximum de 2 quartiers. Le coût d'un de ces quartiers est réduit de 1 pièce d'or. **Le coût de construction d'un quartier peut être réduit à 0 de la sorte.**

Le Diplomate (7)

Lorsque vous jouez le Diplomate, vous pouvez résoudre **l'une *ou* l'autre** de ses capacités :

- Perdez autant de sièges au conseil que la valeur d'un quartier afin d'en prendre le contrôle en le retournant sur votre couleur de joueur.

  Remarque: *la valeur d'un quartier correspond au coût affiché dans son coin supérieur gauche plus le nombre de pièces d'or qui y ont été ajoutées. Lorsque la tuile est retournée, les pièces d'or qui s'y trouvent restent en place.*

- Obtenez 2 sièges au conseil.

La Condottière (8)

Lorsque vous jouez la Condottière, vous pouvez jouer **l'une *ou* l'autre** de ses capacités :

- Payez autant de pièces d'or que la valeur d'un quartier non protégé afin d'en prendre le contrôle en le retournant sur votre couleur de joueur. Réduisez ce coût de 1 par quartier Militaire sous votre contrôle. **La prise de contrôle d'un quartier peut être réduite à 0 de la sorte.**

  Remarque: *la valeur d'un quartier correspond au coût affiché dans son coin supérieur gauche plus le nombre de pièces d'or qui y ont été ajoutées. Lorsque la tuile est retournée, les pièces d'or qui s'y trouvent restent en place.*

- Envoyez la Garde Royale dans le quartier de votre choix.

La Reine (9)

Lorsque vous jouez la Reine, obtenez 1 siège au conseil par couleur de quartier sous votre contrôle (Noble, Religieux, Commerçant, Militaire, et Unique).

Quartiers Uniques

Armurerie – Lorsque vous la construisez, vous pouvez y faire venir la Garde Royale.

Capitole – Lorsque vous le construisez, obtenez 2 sièges au conseil.

Trésor Impérial – Lorsque vous le construisez, ajoutez-y 2 pièces d'or supplémentaires.

Tour d'Ivoire– Ce quartier ne peut être ciblé ni par le Voleur (2), ni par le Diplomate (7), ni par la Condottière (8).

Bibliothèque – Quand vous construisez un quartier, ses bonus de construction sont de 2 pièces d'or au lieu de 1.

Tripot – Lorsque vous le construisez, les joueurs qui possèdent moins de 3 pièces d'or gagnent 2 pièces d'or issues de la réserve générale.

École de Magie – Lorsque vous résolvez des capacités de personnage, ce quartier compte comme étant de la couleur de votre choix.

Statue – Son coût de construction est réduit à 0 si elle est en contact avec un quartier sous votre contrôle dont le coût est 4.

Repaire des Voleurs – Lorsque vous le construisez, prenez les pièces d'or placées sur 1 quartier non protégé de votre choix et ajoutez-les à votre réserve personnelle.

Puits aux Souhaits – Lorsque vous le construisez, vous pouvez prendre 1 pièce d'or de votre réserve personnelle et la remettre dans la réserve générale. Si vous le faites, vous pouvez construire un autre quartier.

Crédits

Concept originel de Citadelles : Bruno Faidutti

Conception du jeu : Guillaume Montiage et Manuel Rozoy

Conception supplémentaire : Waleed Ma'arouf

Développement du jeu : Waleed Ma'arouf, accompagné de Benjamin Cichoski, Kevin Ellenburg, Brooks Flugaur-Leavitt, Daniel Mandel, Peyton Schwiebert et Jorge Zhang

Illustrations : Damien Mammoliti, Graey Erb et Aldrey de Godoy

Illustrations de la boîte : Aldrey de Godoy

Conception graphique : Randy Delven, Zack Marsh et Tony Mastrangeli

Direction créative : Bree Woodward

Direction artistique : Tony Mastrangeli

Sculpture : Luigi Terzi

Production : Guadalupe Gonzalez et Ellie Gentry

Organisation des tests : Drew Tschetter, Emile de Maat et Sloth O'Wheeler

Direction du studio : Mike Hummel

Équipe Z-Man : Randy Delven, Kevin Ellenburg, Britta Fisher, Ellie Gentry, Guadalupe Gonzalez, Mike Hummel, Waleed Ma'arouf, Zack Marsh, Tony Mastrangeli, Charlie McCarron, Krystal Rose, Preston Wing et Bree Woodward

Remerciements : Justin Anger, Michael Blomberg, Bryan Bornmueller, Teresa Dery, Halley Feil, Eric Gajdostik, Thomas Gallecier, Laura Huls, Paul Klecker, Ellen Pahr, Luke Peterschmidt, Alex Schlee, Jacinda Wilson et Madeleine Wright

Remerciements des concepteurs : Merci à Bruno Faidutti pour la confiance qu'il nous a accordée, et pour nous avoir permis de travailler sur les bases de ce classique intemporel.

Testeurs : Jacques Bariot, Josh Beppler, Erwan Berthou, Mathieu Blayo, Arnaud Brachetti, Seb & Isaac Braun, Baptiste Cazes, Charles Chevalier, Ian Clévy, Fallon Crouse, Natacha Deshayes, Toma Duboc, Johannes Duckeck, Brooks Flugaur-Leavitt, Pierre Frey, David Ha, Brianna Harstad, Julian Horn, François Jourdain, Paul Klecker, Lorne Knutson, Patch & Zack Lochon, Seb Makhlouf, Chris Mercado, Cam Miller, Elisa Minch, Josh Moline, Antonin Mérieux, Sébastien Duverger Nédellec, Cristoph Noetzli, André Nordstrand, Joachim von Oetinger, Alexandar Ortloff-Tang, Patrice Pain, Léa Roulée, Gaby Rozoy, Étienne Schaeffer, Liv Sheppard, Kaden Sitrin, Kevin Van Sloun, Val Solor, Isaac Sorensen, Aaron Strunk, Split Perspective Studios, Marcus Toepper, Tai Tran, Sophie Viger, Steinar Watne, Alex Werner et Clarence Wethern, ainsi que tous les joueurs des Ludopathiques.
Organisation des tests : Drew Tschetter, Emile de Maat et Sloth O'Wheeler

Traduction : Hervé Daubet

Relecture : Thomas Hervet

Mise en page : Fátima S. Asouahel

Responsable de localisation : Shan Deraze

Bienvenue dans le monde extraordinaire des joueurs
Créez votre compte & profitez d'avantages exclusifs
My asmodee players only

Adresses sur quefairedemesdechets.fr