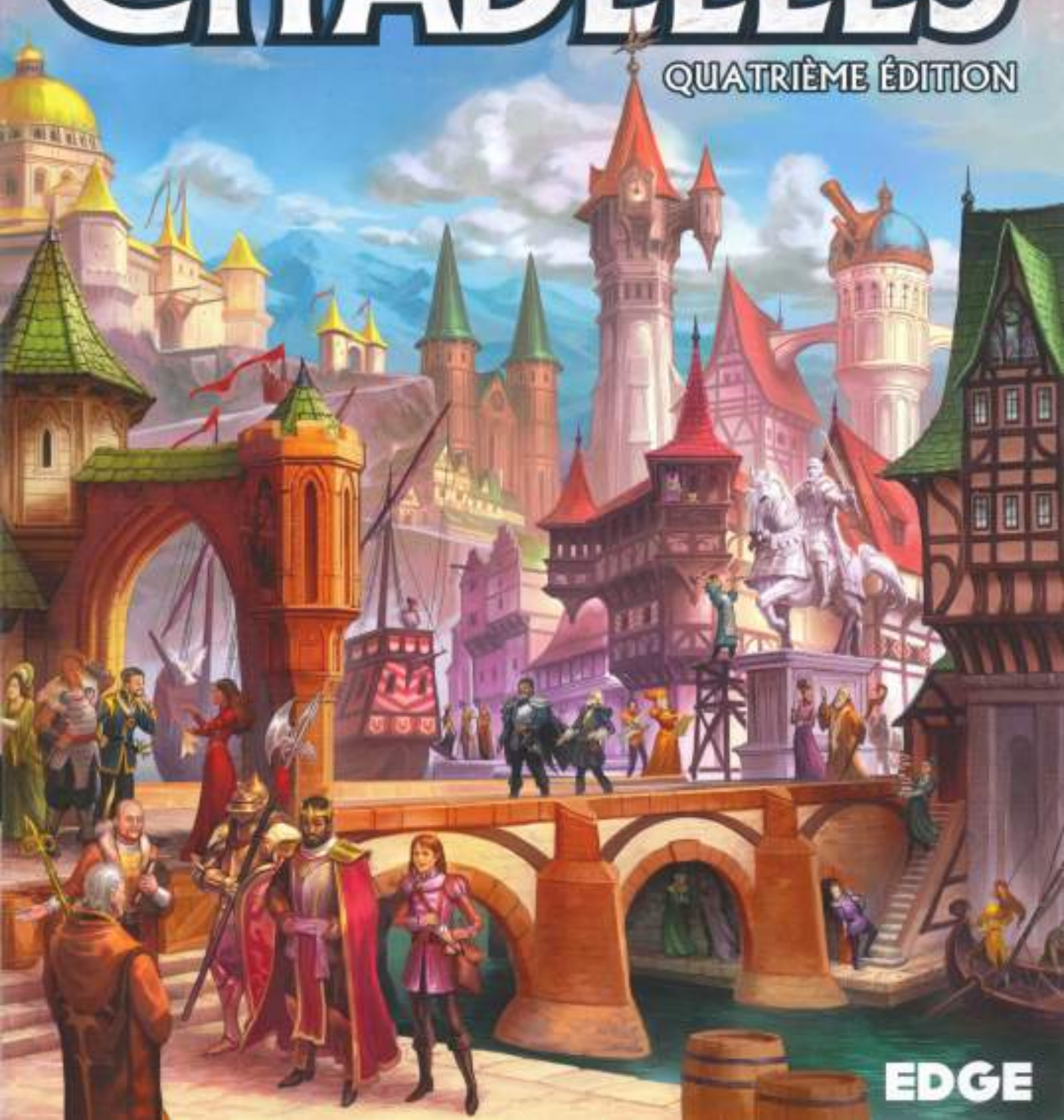


UN JEU DE BRUNO FAIDUTTI

CITADELLES™

QUATRIÈME ÉDITION



EDGE

UN JEU DE BRUNO FAIDUTTI

CITADELLES™

QUATRIÈME ÉDITION

INTRODUCTION

Chaque joueur est à la tête d'une cité. Pour la rendre plus belle et plus prestigieuse, il faut trouver de l'or et avoir recours aux services de notabilités locales.

À chaque tour, chacun choisit un personnage qui lui donnera un pouvoir particulier. Chacun agrandit sa ville en jouant des cartes Quartier de sa main, un quartier rapportant en fin de partie autant de points qu'il a coûté d'or à bâtir.

Lorsqu'un joueur place le septième quartier de sa cité, on finit le tour et la partie est terminée. Le vainqueur est celui dont la cité est la plus grande et la plus belle.

UNE BRÈVE HISTOIRE DE CITADELLES

Citadelles, paru en 2000, est aujourd'hui considéré comme l'un des grands classiques du jeu de société moderne. Le jeu et son extension *La Cité Sombre* ont été publiés dans plus de 25 langues, dans des éditions aux formats très divers.

Cette quatrième édition de *Citadelles* comprend tous les personnages et la plupart des cartes Quartier de l'édition originale et de *La Cité Sombre*, ainsi qu'un set complet de 9 nouveaux personnages et 12 nouvelles Merveilles, vous permettant de renouveler vos parties à l'infini.

MATÉRIEL



27 CARTES PERSONNAGE



27 JETONS PERSONNAGE



6 CARTES AIDE DE JEU



1 COURONNE



30 PIÈCES D'OR



3 JETONS
MANDAT DE RÉQUISITION



2 JETONS
MENACE



11 QUARTIERS
RELIGIEUX



11 QUARTIERS
MILITAIRES



12 QUARTIERS
NOBLES



20 QUARTIERS
COMMERÇANTS



30 QUARTIERS UNIQUES,
OU MERVEILLES

MISE EN PLACE (POUR 6 JOUEURS)



PREMIÈRE PARTIE

Pour votre première partie, prenez les cartes Personnage et Quartier indiquées ci-dessous, ainsi que toutes les cartes Quartier avec une de ces icônes dans le coin inférieur gauche.



PERSONNAGES	MERVEILLES	
1. Assassin	1. Bibliothèque	9. Laboratoire
2. Voleur	2. Carrière	10. Manufacture
3. Magicienne	3. Cour des Miracles	11. Salle des Cartes
4. Roi	4. Donjon	12. Statue Équestre
5. Évêque	5. Dracoport	13. Trésor Impérial
6. Marchande	6. École de Magie	14. Tripot
7. Architecte	7. Fontaine aux Souhaits	
8. Condottiere	8. Forge	

Les autres cartes ne seront pas utilisées pour votre première partie. Si vous êtes déjà familier du jeu *Citadelles*, vous pouvez préférer l'une des sélections de cartes proposées aux pages 8 et 9, ou choisir les personnages et Merveilles en utilisant les règles de la page 7.

Note : pour une partie à 3 ou 8 joueurs, vous devez utiliser 9 personnages (voir page 7).

MISE EN PLACE

Voici les étapes à suivre pour lancer votre première partie. Les règles complètes de mise en place pour vos parties suivantes sont à la page 16, à la fin de ce livret.

1. Prenez les huit jetons correspondant aux huit personnages de la liste ci-contre et placez-les au centre de la table, rangés par ordre croissant. Ces jetons servent à rappeler aux joueurs quels sont les personnages utilisés dans la partie.
2. Prenez les 14 Merveilles de la liste ci-contre et mélangez-les avec les 54 autres cartes Quartier. Distribuez 4 cartes face cachée à chaque joueur, pour constituer sa main de départ.
3. Placez la pioche de cartes Quartier, ainsi que la banque de pièces d'or, au centre de la table.
4. Chaque joueur prend 2 pièces d'or de la banque pour constituer son trésor initial.
5. Le joueur le plus âgé prend la Couronne et les 8 cartes Personnage indiquées ci-contre.

DÉROULEMENT DU JEU

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

Une partie de *Citadelles* dure un certain nombre de tours. Au début de chaque tour, les joueurs se passent les cartes Personnage et en choisissent une chacun. Chaque personnage a un pouvoir particulier, par exemple voler l'or d'un autre joueur ou détruire un quartier. Après le choix des personnages viennent les tours des joueurs : chaque joueur à son tour reçoit des ressources, or ou carte, peut bâtir un quartier, et utilise les pouvoirs de son personnage.

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

CHOIX DES PERSONNAGES

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

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*

* **Règle spéciale pour 7 joueurs :** Le dernier joueur, à droite de celui qui détient la Couronne, ne reçoit que 1 seule carte Personnage. Il prend alors aussi la carte face cachée écartée au début du tour. Il choisit l'un des deux personnages et écarte l'autre face cachée.

Important : Le personnage de rang 4 (Roi, Empereur ou Patricien) ne doit pas se trouver parmi les cartes écartées face visible. S'il est pioché, il est remplacé par une autre carte Personnage et les cartes restantes sont remélangées.

Le joueur qui détient la Couronne prend ensuite les cartes Personnage restantes, les regarde et en choisit secrètement une qu'il pose devant lui, face cachée. Il passe alors les personnages restants au joueur à 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.

TOURS DES JOUEURS

Les tours des joueurs ne se succèdent pas dans le sens habituel des aiguilles d'une montre, mais dans le sens croissant des numéros d'ordre, ou rangs, figurant en haut à gauche des cartes Personnage. Le joueur qui détient la Couronne appelle les personnages l'un après l'autre, en commençant par le rang « 1 » (Assassin, Sorcière ou Échevin). 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 recevoir des ressources**, c'est à dire :

- soit prendre **2 pièces d'or** de la banque
- soit piocher **2 cartes Quartier**, en conserver 1 et défausser l'autre, face cachée, sous la pioche.

Ensuite, il **peut** construire un quartier dans sa cité (son **permis de construire** est d'un quartier). Pour ce faire, il pose dans sa cité (devant lui) l'une des cartes Quartier de sa main, en payant à la banque le coût indiqué sur la carte. Un joueur ne peut construire qu'un seul quartier par tour, et ne peut pas construire un quartier s'il en a déjà un identique (de même nom) dans sa cité.

Après que le joueur appelé a fini son tour, ou si aucun joueur n'a révélé le personnage appelé, le joueur qui détient la Couronne appelle le personnage suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les personnages aient été appelés, ou que tous les joueurs aient joué. Un nouveau tour commence alors.

POUVOIRS DES PERSONNAGES

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

Certains personnages reçoivent des ressources, or ou cartes, pour leurs quartiers d'un type particulier. Le rang du personnage est alors inscrit sur une gemme de la couleur correspondante.

Les pouvoirs des personnages sont expliqués en détail aux pages 10 à 13. Ils sont le cœur du jeu, et il vaut donc mieux se familiariser avec eux avant de commencer la partie.



RANG DE
L'ASSASSIN



COÛT DE
CONSTRUCTION
DU QUARTIER

QUARTIERS

On distingue cinq types de quartier, différenciés par la couleur de la gemme dans le coin inférieur gauche de la carte. Les types de quartier ont une importance pour les pouvoirs de certains personnages, et influent sur le score final.



NOBLE



RELIGIEUX



COMMERÇANT



MILITAIRE



MERVEILLE

Les Merveilles, quartiers violets, ont chacune un effet particulier décrit sur la carte, et certaines rapportent des points supplémentaires à la fin de la partie.

TEXTE DES CARTES

Le texte figurant sur les cartes, qu'il s'agisse des Merveilles ou des personnages, est un résumé de leur effet. Les règles complètes sur les pouvoirs des personnages se trouvent aux pages 10 à 13, et quelques clarifications sur certaines Merveilles à la page 14. Si le texte de la carte semble contredire celui du livret de règles, c'est toujours ce dernier, plus complet et précis, qui doit l'emporter.

EXEMPLE DE TOUR D'UN JOUEUR

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

1. Plus tôt dans le tour, Anne, qui jouait le Voleur, avait annoncé qu'elle détournait le Condottiere. Quand elle révèle le Condottiere, Sophie donne toutes ses pièces d'or à Anne.



2. Sophie doit maintenant recevoir des ressources, et donc choisir entre or et carte. Sophie ayant été volée, ses caisses sont vides et elle décide de prendre 2 pièces d'or de 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, qui est défaussé en dessous de la pioche.



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



5. Elle a alors dans son trésor 3 pièces d'or, qu'elle 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 s'achève. Le joueur qui détient la Couronne récupère les 8 cartes Personnage et les mélange pour la phase de choix des personnages du tour suivant.

CE QUI NE PEUT ÊTRE CACHÉ

La richesse en or d'un joueur et le nombre de cartes dans sa main sont des informations qui doivent rester visibles de tous. La quantité d'or dans la banque est illimitée. Si elle vient à manquer de pièces d'or, utilisez d'autres pions ou pièces pour les représenter. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans la main d'un joueur.

FIN DU JEU

Lorsqu'un joueur bâtit son septième quartier, on achève le tour en cours et la partie est terminée.

Une cité peut comprendre plus de sept quartiers. Une cité de sept Quartiers ou plus est dite **complète**.

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 cinq types (couleurs) différents.
- +4 pour le premier joueur ayant complété sa cité.
- +2 pour les autres joueurs ayant complété leur cité.
- + bonus liés à certaines Merveilles.

Le joueur qui a le score le plus élevé est vainqueur. En cas d'égalité, la victoire va à celui des ex æquo qui avait révélé, au dernier tour, le personnage de rang le plus élevé. Un personnage assassiné n'est pas considéré comme révélé.

FORMES DES GEMMES

Les gemmes figurant sur les cartes Quartier et Personnage ont des formes différentes. Elles servent à indiquer dans quelle édition de *Citadelles* chaque carte est apparue pour la première fois, et n'ont aucun impact sur le déroulement du jeu. Pour plus de détails sur ce point, voir les notes de l'auteur, à la p. 15.



PREMIÈRE ÉDITION



EXTENSION
LA CITÉ SOMBRE



NOUVEAUTÉ DE
CETTE ÉDITION



EXEMPLE DE SCORE FINAL

CITÉ D'HERVÉ



$$4 + 1 + 2 + 3 + 5 + 4 + 2 + 3 + 4 = 28$$

1 quartier de chaque type (la Cour des Miracles compte comme un quartier Militaire)

1^{er} à avoir eu une cité complète

CITÉ DE SOPHIE



$$3 + 2 + 3 + 3 + 2 + 6 + 6 + 2 + 2 = 29 \text{ — Victoire de Sophie}$$

Cité complète, mais pas en premier

Bonus du Dracopet

PARTIES À 2 OU 3 JOUEURS

À deux ou trois joueurs, chacun joue avec deux personnages. La partie se déroule normalement, mais chaque joueur joue deux fois par tour, une fois pour chacun de ses deux personnages. Chaque joueur n'a, comme dans le jeu classique, qu'une seule main de cartes Quartier, qu'une seule cité, qu'un seul trésor, et les pouvoirs de chaque personnage ne s'appliquent que durant leur tour. Par exemple, un joueur qui a l'Architecte et le Condottiere peut bâtir au tour du Condottiere l'un des quartiers piochés grâce à l'Architecte. En revanche, le pouvoir de l'Architecte de bâtir jusqu'à trois quartiers ne s'applique pas durant le tour du Condottiere.

RÈGLES POUR 2 JOUEURS

MISE EN PLACE

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

CHOIX DES PERSONNAGES

Le joueur qui détient la Couronne mélange les 8 cartes Personnage et en écarte 1 au hasard, face cachée, au centre de la table. Il choisit en secret un personnage parmi les 7 cartes restantes, et passe les 6 autres à son adversaire. Ensuite, chacun à son tour choisit 2 cartes, une qu'il écarte face cachée et une qu'il garde pour lui-même, avant de passer les cartes restantes à son adversaire, et ce jusqu'à ce qu'il ne reste plus de cartes Personnage.

FIN DU JEU

Lorsqu'un joueur bâtit son huitième quartier, sa cité est complète. On achève le tour en cours et la partie est terminée.

RÈGLES POUR 3 JOUEURS

MISE EN PLACE

Choisissez 9 personnages numérotés de 1 à 9.

CHOIX DES PERSONNAGES

Le joueur qui détient la Couronne mélange les 9 cartes Personnage et en écarte 1 au hasard, face cachée, au centre de la table. Il choisit ensuite un personnage parmi les 8 cartes restantes, et passe les 7 autres à son voisin de gauche. Ce dernier en choisit lui aussi une, puis passe les 6 cartes restantes à son voisin de gauche, qui choisit aussi une carte. Chaque joueur ayant choisi une carte, le troisième joueur écarte au hasard, face cachée, l'une des 5 cartes restantes avant de passer les 4 cartes restantes au joueur qui détient la Couronne. Chacun à son tour choisit alors une seconde carte, et la dernière carte est écartée face cachée à côté des deux précédentes.

FIN DU JEU

Lorsqu'un joueur bâtit son huitième quartier, sa cité est complète. On achève le tour en cours et la partie est terminée.

D'AUTRES MANIÈRES DE JOUER

Après avoir découvert le jeu de base, vous pouvez varier les plaisirs en utilisant pour vos parties différentes combinaisons de personnages et de Merveilles. Vous trouverez quelques suggestions aux pages 7 et 8 et pouvez aussi personnaliser votre jeu en sélectionnant les cartes de votre choix.

Avant le début de la partie, choisissez huit personnages, numérotés de 1 à 8.

De la même manière, choisissez 14 Merveilles, aux coûts de construction variés, que vous mélangez avec les 54 autres quartiers.

Les cartes Personnage et Merveille non utilisées peuvent être rangées dans la boîte.

Vous trouverez plus de détails sur la mise en place du jeu à la fin des règles, p.16.

JOUER AVEC 9 PERSONNAGES

Dans une partie à 3 ou 8 joueurs, il est nécessaire d'utiliser un personnage de numéro 9. C'est également possible dans les parties de 4 à 7 joueurs. La Reine ne doit pas être utilisée à moins de 5 joueurs.

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*

* Dans une partie à 8 joueurs, la « règle spéciale pour 7 joueurs » s'applique au 8^e joueur.

QUELQUES CONFIGURATIONS

Voici quelques suggestions de combinaisons de personnages et de Merveilles correspondant à certains styles de jeu. Le personnage de rang 9, qui n'est nécessaire que dans les parties à 3 ou 8 joueurs, est indiqué entre parenthèses.

ARISTOCRATES AMBITIEUX

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

PERSONNAGES

- | | |
|---------------|---|
| 1. Echevin | ● |
| 2. Voleur | ● |
| 3. Sorcier | ◆ |
| 4. Patricien | ● |
| 5. Evêque | ● |
| 6. Négociant | ● |
| 7. Architecte | ● |
| 8. Capitaine | ● |
| (9. Reine)* | ◆ |

MERVEILLES

- | | |
|----------------------|---|
| 1. Capitole | ● |
| 2. Carrière | ◆ |
| 3. Chantier | ● |
| 4. Cour des Miracles | ● |
| 5. Donjon | ● |
| 6. École de Magie | ● |
| 7. Écuries | ● |
| 8. Grande Muraille | ● |
| 9. Hospice | ◆ |
| 10. Manufacture | ◆ |
| 11. Nécropole | ● |
| 12. Parc | ◆ |
| 13. Statue Équestre | ● |
| 14. Tripot | ● |

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.

PERSONNAGES

- | | |
|---------------------|---|
| 1. Sorcière | ◆ |
| 2. Maître-Chanteuse | ● |
| 3. Magicien | ● |
| 4. Empereur* | ◆ |
| 5. Abbé | ◆ |
| 6. Alchimiste | ◆ |
| 7. Architecte | ● |
| 8. Condotière | ◆ |
| (9. Bailli) | ● |

MERVEILLES

- | | |
|---------------|---|
| 1. Basilique | ● |
| 2. Carrière | ◆ |
| 3. Catacombes | ● |
| 4. Donjon | ● |
| 5. Dracoport | ● |
| 6. Forge | ● |
| 7. Hospice | ◆ |
| 8. Mine d'Or | ● |
| 9. Monument | ● |
| 10. Musée | ◆ |
| 11. Nécropole | ● |
| 12. Parc | ◆ |
| 13. Poudrière | ◆ |
| 14. Théâtre | ● |

ÉMISSAIRES ILLUSTRES

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

PERSONNAGES

- | | |
|---------------|---|
| 1. Sorcière | ◆ |
| 2. Espion | ● |
| 3. Voyant | ● |
| 4. Empereur* | ◆ |
| 5. Evêque | ● |
| 6. Marchande | ● |
| 7. Archiviste | ● |
| 8. Diplomate | ◆ |
| (9. Artiste) | ◆ |

MERVEILLES

- | | |
|----------------------|---|
| 1. Bibliothèque | ● |
| 2. Carrière | ◆ |
| 3. Chantier | ● |
| 4. Cour des Miracles | ● |
| 5. Donjon | ● |
| 6. École de Magie | ● |
| 7. Forge | ● |
| 8. Grande Muraille | ● |
| 9. Hospice | ◆ |
| 10. Manufacture | ◆ |
| 11. Musée | ◆ |
| 12. Observatoire | ● |
| 13. Parc | ◆ |
| 14. Tour d'Ivoire | ● |

DIGNITAIRES SOURNOIS

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

PERSONNAGES

1. Échevin	●
2. Maître-Chanteuse	●
3. Sorcier	◆
4. Roi	●
5. Abbé	◆
6. Alchimiste	◆
7. Navigatrice	◆
8. Capitaine	●
(9. Reine)*	◆

MERVEILLES

1. Catacombes	●
2. Chantier	●
3. Cour des Miracles	●
4. Dracoport	●
5. Écuries	●
6. Fontaine aux Souhaits	◆
7. Forge	●
8. Hospice	◆
9. Laboratoire	●
10. Manufacture	◆
11. Nécropole	●
12. Parc	◆
13. Théâtre	●
14. Tripot	●

OLIGARQUES TENACES

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

PERSONNAGES

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

MERVEILLES

1. Basilique	●
2. Bibliothèque	●
3. Capitole	●
4. Catacombes	●
5. Cour des Miracles	●
6. École de Magie	●
7. Écuries	●
8. Fontaine aux Souhaits	◆
9. Forge	●
10. Laboratoire	●
11. Observatoire	●
12. Salle des Cartes	◆
13. Statue Équestre	●
14. Trésor Impérial	◆

NOBLES RETORS

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

PERSONNAGES

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

MERVEILLES

1. Basilique	●
2. Dracoport	●
3. École de Magie	●
4. Fontaine aux Souhaits	◆
5. Laboratoire	●
6. Mine d'Or	●
7. Monument	●
8. Musée	◆
9. Poudrière	◆
10. Salle des Cartes	◆
11. Statue Équestre	●
12. Tour d'Ivoire	●
13. Trésor Impérial	◆
14. Tripot	●

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

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

POUVOIRS DES PERSONNAGES

Cette partie des règles décrit en détail les capacités de chaque personnage. Ces pouvoirs sont optionnels, sauf lorsque le texte des règles dit le contraire, et ne peuvent être utilisés qu'une fois par tour.

Chaque pouvoir doit être utilisé au moment indiqué dans les règles ci-dessous. Si rien n'est précisé, le pouvoir peut être utilisé à n'importe quel moment du tour. Cela concerne notamment les revenus que certains personnages perçoivent pour leurs quartiers du type correspondant. L'Évêque, par exemple, peut 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 Religieux nouvellement construit). Il ne peut cependant pas percevoir des revenus à la fois avant et après.

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.

1 Échevin

Prenez les 3 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 **pouvez** 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 cible, 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 qu'il bâtit.

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

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 ses pièces d'or. Vous ne pouvez voler ni le personnage de rang 1 (Assassin, Sorcière ou Échevin) ni le personnage assassiné ou ensorcelé.

2 Espion

Désignez un autre joueur et choisissez un type de 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 carte Quartier correspondante.

1 Assassin

Annoncez le personnage que vous assassinez. Si un joueur a ce personnage, il ne doit pas réagir. Lorsque le personnage assassiné sera appelé, il ne se révélera pas et passera donc son tour.

1 Sorcière

Recevez 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 quartier, 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 1) 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 dans **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.

2

Maître-Chanteuse



Prenez les 2 jetons Menace et placez-les, face cachée, 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.



DOS

MENACE
EFFECTIVEMENACE
SANS EFFET

Lorsqu'un joueur menacé est appelé et commence son tour, il reçoit d'abord des 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 que 1 pièce d'or peut donc retirer la menace pour 0 or, sans avoir à payer. Si le joueur ne vous paie pas, vous **pouvez** révéler le jeton. Si c'est celui à la fleur, le joueur vous donne tout son or.

Un joueur menacé doit traiter la menace avant d'utiliser les pouvoirs de son personnage, et les seuls quartiers dont il puisse alors 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 Echevin) ni le personnage assassiné ou ensorcelé. Vous pouvez menacer un personnage auquel l'Echevin a assigné un jeton Mandat.

3

Magicienne



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 du dessus de la pioche.

3

Sorcier



Regardez la main de cartes d'un autre joueur et choisissez-en une. Vous pouvez soit mettre la carte choisie dans votre main, soit la bâtir immédiatement 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.

3

Voyante



Prenez 1 carte au hasard de la main de chaque autre joueur, et ajoutez ces cartes à la vôtre. 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.

4

Roi



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

4

Empereur



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

4

Patricien



Piochez 1 carte Quartier pour chaque quartier Noble (jaune) 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.

5

Évêque



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

5

Abbé



Pour chaque quartier Religieux (bleu) 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.

5

Cardinal



Piochez 1 carte Quartier pour chaque quartier Religieux (bleu) dans votre cité.

6

Marchande



Si vous souhaitez bâtir un quartier, mais 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.

6

Alchimiste



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

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

6

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 pour payer le Bailly) ne vous est pas rendu.

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

6

Négociant



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

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

7

Architecte



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

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

7

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 cartes dans la pioche et mélangez-la.

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



Condottiere



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

Vous pouvez échanger un quartier de votre cité contre un quartier d'une autre cité. Si le quartier que vous prenez a un coût de construction 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 a 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 (rouge) 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.



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 à côté de vous, mais a été assassiné, vous recevez ces 3 pièces après votre tour, lorsque cela est révélé.

Note : la 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 d'or pour bâtir le quartier. Si un joueur bâtit plusieurs quartiers durant 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.

QUELQUES PRÉCISIONS SUR LES MERVEILLES

Les effets des quartiers violets, ou Merveilles, sont optionnels, sauf indication contraire. Les effets qui ne peuvent être utilisés qu'une fois par tour doivent l'être pendant votre tour.

Capitole : Vous ne pouvez utiliser l'effet du Capitole qu'une seule fois.

Carrière : Le propriétaire de la Carrière peut bâtir autant de quartiers identiques qu'il le souhaite, mais ne peut pas utiliser l'Échevin, le Diplômé ou le Capitaine pour acquérir des quartiers identiques.

Chantier : L'Échevin ne peut pas confisquer un quartier bâti en détruisant le Chantier, mais il peut confisquer le premier autre quartier bâti par son propriétaire.

Cour des Miracles : À la fin de la partie, si le propriétaire de la Cour des Miracles décide de la considérer comme un Quartier Noble, Religieux, Marchand ou Militaire, elle n'est plus considérée comme une Merveille.

École de Magie : L'Abbé obtient 1 ressource supplémentaire de son choix.

Écuries : Si les Écuries sont confisquées par l'Échevin, le joueur peut quand même bâtir un autre quartier ce tour-ci.

Grande Muraille : La Grande Muraille n'affecte pas le coût de construction des quartiers de la cité du Diplômé quand il utilise son pouvoir.

Hospice : 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.

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 poche.

Nécropole : Le Bailli ne peut pas confisquer la Nécropole si elle est bâtie sans payer son coût de construction, mais il peut confisquer le premier autre bâtiment bâti par son propriétaire.

Parc : Si la Sorcière ne reprend pas son tour de jeu, elle ne le termine donc pas et ne peut pas utiliser l'effet du Parc à la fin de son tour.

Poudrière : Vous ne pouvez pas détruire un quartier d'une cité complète.

Théâtre : Le propriétaire du Théâtre choisit avec qui il échange sa carte sans avoir vu aucune des cartes des autres joueurs. Les cartes échangées ne sont pas révélées avant d'être appelées, mais les deux joueurs les regardent pour savoir quel est leur nouveau personnage. Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, le propriétaire du Théâtre choisit celui de ses deux personnages qu'il échange, et prend l'un des deux personnages adverses sans les avoir vus.

Tour d'Ivoire : Si la Cour des Miracles et la Tour d'Ivoire sont dans la même cité, et si leur propriétaire décide de considérer la Cour des Miracles comme n'étant pas une Merveille, il peut alors bénéficier du bonus de la Tour d'Ivoire.

Tripot : Si le Tripot est confisqué par l'Échevin, le joueur n'est remboursé que de l'or qu'il a dépensé, pas des cartes.

GÉNÉRIQUE

Conception du Jeu : Bruno Faidutti

Nouveaux Personnages : Bruno Faidutti & Steven Kimball

Nouveaux Quartiers : Bruno Faidutti, Steven Kimball & Alexander Orloff

Développement : Steven Kimball & Alexander Orloff

Idées de nouveaux Personnages : Robin Corréze

Production : Steven Kimball

Édition technique : Richard A. Edwards

Traduction française : Bruno Faidutti

Illustration de couverture : Simon Eckert

Illustrations des Personnages : Andrew Bosley

Illustrations des Quartiers : Jeff Brown, James Combridge, Amit Dutta, Tyler Edlin, Felipe Escobar, Marco Fiedler, Tomasz Jedruszek, Yogesh C. Joshi, Alex Kim, William Koh, Pavel Kolomeyets, Yong Yi Lee, Mateusz Lenart, Ward Lindhout, Eddie Mendoza, Mark Molnar, Veli Nyström, Fernando Olmedo, Meg Owenson et Gracjana Zielinska

Direction artistique : Samuel R. Shimota

Couronne : Samuel R. Shimota & Jason Beaudoin

Design graphique : Samuel R. Shimota

Éditeur : Gilles Garnier

Premiers joueurs : Nadine Bernard, Maud Bissonnet, Scarlett Bocchi, Frank Branham, David Calvo, Brent Carter, Maryann Carter, Fabienne Cazals, Pitt Crandlemire, Cyrille Daujean, Isabelle Duvaux, Thierry Fau, Philippe Keyaerts, David Kuznik, Serge Laget, Myriam Lemaire, Pierre Lemoigne, Tristan Lhomme, Hervé Marly, Bernard Mendiburu, Hélène Michaux, Steffen O'Sullivan, Philippe des Pallières, Jean-Marc Pauty, Pierre Rosenthal, Fred Savart, Mik Swello, et Irène Villa

Et pour cette édition : J. Tucker Adams, James Aoki, Jason Beaudoin, Joost E. Boere, Carolina Blanken, Andrea Busch, Christian Busch, Ryan Collins, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese & Julia Faeta, Alexander Drechsel, Marieke Franssen, Bram Hermisen, Anita Hilberdink, Colton Hoerner, Femke Hogenberk, Grace Holdinghaus, Andrew Janeba, Mark Jones, Nathan Karpinski, Paul Klecker, Katar Komarec, Mark Larson, Adam Loughton, Ben Loughton, Ellie Loughton, Julia Loughton, Josh Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Emile de Maat, James Meier, Charlie Morgan, Eelco Osnabrugge, Lee Peters, Martin Scrase, Gary Storkamp, Ryan Thompson, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Huug, Nikki Valens, Andrea Vereijken, Jason Walden, Nathan Wenban, Ben Wylie-van Eerd, Mike Youtz et tous les participants aux rencontres ludopathiques 2016, et aux soirées jeux chez Bruno, Hervé et d'autres.

EDGE



© 2016 Edge Entertainment pour l'édition française. Tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation écrite. Distribution en France: France, 33 rue Jacqueline Auriol, Quartier (Mars) 01 40116 1004 / France: 01 40116 1004. 33 rue Jacqueline Auriol, Quartier (Mars) 01 40116 1004. ATTENTION: ne pas jeter à des enfants de moins de 30 ans, car ils peuvent être blessés par les pièces. Ne pas jeter à des enfants de moins de 12 ans.

POSTFACE À CETTE QUATRIÈME ÉDITION

J'ai créé *Citadelles* à la fin des années quatre-vingt-dix. Dès l'origine, il y avait deux types de cartes, Quartier et Personnage, et des pièces d'or. Dans les premières versions, chaque joueur incarnait un même personnage durant toute la partie, un peu comme on joue un alien dans *Rencontre Cosmique*. Très vite, cela s'est avéré frustrant, et j'ai imaginé divers mécanismes pour faire tourner les personnages, sans en être jamais satisfait, jusqu'à ce que je joue à un excellent petit jeu de cartes de l'auteur allemand Marcel-André Cassiola-Merkle, *Verräter* (le Traître), auquel j'ai aussitôt emprunté son système de « choix d'une carte dans une main qui passe de joueur en joueur ». C'était en effet ce qu'il manquait à mon jeu. Aujourd'hui, tout le monde associe ce « draft à une carte » à *Citadelles*, et *Verräter* est un peu oublié. Ce petit jeu est pourtant toujours disponible et, si vous aimez *Citadelles*, vous devriez l'essayer.

Citadelles a d'abord été publié par un petit éditeur de jeux de rôle français, Multisim. Multisim s'était essayé aux cartes à collectionner avec un jeu qui s'appelait, je crois, *Kabal*, et n'a guère eu de succès. La plupart des illustrations de l'édition originale de *Citadelles* ont été reprises de *Kabal*. Cet emprunt, et l'univers urbain du jeu, expliquent l'ambiance plus Renaissance que médiévale de *Citadelles*, que nous avons voulu conserver dans cette nouvelle édition.

Citadelles a immédiatement remporté un grand succès, surtout après sa parution aux États-Unis en 2002, chez Fantasy Flight Games. En 2004 parut une extension, *La Cité Sombre*, avec de nouveaux personnages et de nouvelles Merveilles. Certains des Personnages provenaient d'un concours organisé par l'éditeur allemand, Hans im Glück – si je me souviens bien, le vainqueur avait été la Reine. Par la suite, cette extension fut intégrée à la boîte de jeu, même si j'admets volontiers que les personnages n'étaient pas tous aussi bien réglés que ceux d'origine.

Ces dix dernières années, je n'ai pas trop cherché à développer *Citadelles*, préférant consacrer à mon temps à de nouveaux projets. En revanche, j'ai parfois voulu exploiter le système de choix des personnages de *Citadelles* dans des jeux très différents. Cela a donné un jeu de majorité sur la planète Mars, *Mission : Planète Rouge*, conçu avec Bruno Cathala, et un jeu de course plus léger, malheureusement passé inaperçu, *Lost Temple*. Aux *Pièces du Dragon*, réalisé avec Michael Schacht, s'efforçait quant à lui de recréer des sensations proches de *Citadelles* avec des mécanismes complètement différents, des enchères prenant la place du draft.

Je reçois très régulièrement de longs emails de fans de *Citadelles*, qui me proposent de nouvelles extensions. La plupart tendent à rendre le jeu plus complexe en ajoutant de nouveaux types de cartes, de nouveaux effets, parfois en jouant plusieurs personnages par tour quel que soit le nombre de joueurs. D'autres s'efforcent de réduire la part du hasard et du bluff en rendant le jeu plus stratégique. J'y jette toujours un coup d'œil, mais cela ne va pas plus loin, car je tiens à garder le jeu simple, direct, un peu aléatoire, plus méchant que stratégique. Il y a deux ans pourtant, un jeune joueur français, Robin Corréze, m'a envoyé une liste de neuf nouveaux personnages que j'ai trouvés intéressants. Je les ai imprimés, j'y ai joué un peu et, pour la première fois depuis bien longtemps j'ai eu envie de me replonger dans le vieux *Citadelles*.

Avec Steven Kimball de l'équipe de Fantasy Flight Games – enfin, Windrider Games maintenant – nous avons retravaillé certains personnages de Robin, ainsi que quelques-uns de ceux de *La Cité Sombre*, et en avons ajouté d'autres. Nous nous sommes aussi énormément amusés à concevoir de nouvelles Merveilles, dont certaines assez farfelues. Reprendre *Citadelles* a été l'occasion de mettre ce jeu déjà ancien au goût du jour, avec une durée de jeu plus brève et, chaque fois que cela a été possible, plus d'interaction. C'est pour cela qu'il suffit désormais de sept quartiers pour compléter sa cité, quand il en fallait huit dans les anciennes éditions. C'est aussi pour cela que plusieurs des nouveaux quartiers et personnages permettent de bâtir plusieurs fois durant son tour. Nous avons voulu faire de *Citadelles : Quatrième Édition* un jeu plus amusant et plus dynamique, mais toujours aussi méchant.

On peut désormais acheter deux versions de *Citadelles*, cette grande boîte « complète » et une petite boîte, l'édition « classique ». L'édition classique reprend, à quelques petits réglages près, les éléments du jeu original publié en 2000, avec uniquement les huit personnages de base. Cette version complète comprend 27 Personnages et 30 Merveilles, permettant de très nombreuses variations. La forme de la gemme dans le coin des cartes indique l'origine de la carte – le Bailli est certes apparu dans *La Cité Sombre*, mais nous l'avons tellement modifié que nous lui avons attribué l'hexagone des nouvelles cartes.



ÉDITION
ORIGINELLE



LA CITÉ
SOMBRE



NOUVELLES
CARTES

De nouvelles illustrations ont été réalisées pour cette édition de *Citadelles*, et ce pour deux raisons. D'une part, nous avons pensé qu'une nouvelle version du jeu, avec de nombreuses cartes inédites, était une bonne occasion pour lui donner un nouvel aspect. Et puis, de toute façon, nous n'avions pas vraiment le choix, car les illustrations originales ayant été perdues ou perdues de vue, nous ne pouvions pas vraiment adapter les fichiers à cette nouvelle édition.

Comme pour l'édition originale, plusieurs artistes ont travaillé sur les cartes. Andrew Bosley a illustré les personnages, leur donnant un style bien à lui. Simon Eckert a dessiné la ville médiévale grouillante de vie de la couverture. Une douzaine d'artistes différents, dont vous trouverez les noms dans le générique de la page de gauche, ont illustré les quartiers. Nous leur avons laissé une totale liberté de représenter les bâtiments et lieux comme ils les voyaient. La grande variété des illustrations était un des charmes de l'édition originale, et je suis très heureux qu'on la retrouve dans cette édition.

— Bruno Faidutti



RÉFÉRENCE

MISE EN PLACE DU JEU

1. Choisissez les personnages utilisés pour la partie.
2. Placez les jetons correspondants au centre de la table.
3. Choisissez les 14 Merveilles ajoutées à la pioche de cartes Quartier.
4. Mélangez les cartes Quartier et distribuez-en 4, face cachée, à chaque joueur.
5. Placez la pioche de cartes Quartier et la banque de pièces d'or au centre de la table.
6. Chaque joueur prend 2 pièces d'or de la banque.
7. Le joueur le plus vieux prend la Couronne.

CHOIX DES PERSONNAGES DANS UNE PARTIE À 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*

CHOIX DES PERSONNAGES DANS UNE PARTIE À 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*

* Le dernier joueur, à droite de celui qui détient la Couronne, ne reçoit que 1 seule carte Personnage. Il prend alors aussi la carte face cachée écartée au début du tour. Il choisit l'un des deux personnages et écarte l'autre face cachée.



QUELQUES TERMES IMPORTANTS

Cité Complète : Une cité est complète lorsqu'elle comprend au moins sept quartiers (4 à 8 joueurs) ou huit quartiers (2 ou 3 joueurs).

Défausse : Lorsqu'une carte Quartier est défaussée, elle est placée face cachée en dessous de la pioche.

Détruire : Lorsqu'un quartier est détruit, la carte est défaussée face cachée en dessous de la pioche.

Permis de Construire : Cette formule désigne le nombre maximal de quartiers qu'un joueur peut bâtir durant son tour. À moins que son personnage ne dispose d'un pouvoir qui stipule le contraire, le permis de construire d'un joueur est limité à un quartier par tour, lequel ne peut pas être identique (de même nom) à un quartier qui se trouve déjà dans sa cité.

Pioche : Un joueur qui pioche des cartes Quartier les prend sur le dessus de la pioche. Lorsqu'un joueur choisit de recevoir la carte en début de tour, il en pioche 2, en conserve 1 et défausse l'autre en dessous de la pioche. Sauf indication contraire, dans les autres cas où un joueur est amené à piocher des cartes, il les conserve toutes en main.

Quartier : Dans ces règles, les termes « cartes » ou « cartes Quartier » sont utilisés pour parler des cartes Quartier dans la pioche ou dans la main des joueurs. Le terme « quartier » est utilisé pour parler des cartes qui ont été bâties dans les cités des joueurs.

Ressources : Le terme « ressource » désigne les cartes Quartier et les pièces d'or. Les ressources des joueurs sont les cartes Quartier de leur main et leur trésor de pièces d'or. Un joueur reçoit des ressources au début de son tour, et peut en acquérir par les pouvoirs de ses personnages ou les effets de certains quartiers. Un joueur qui gagne ou reçoit des pièces d'or les ajoute à son trésor ; un joueur qui gagne ou pioche des cartes Quartier les ajoute à sa main.

Trésor : Chaque joueur a son trésor en pièces d'or, utilisées notamment pour payer la construction de quartiers. Les pièces d'or placées sur des quartiers ne font plus partie du trésor du joueur.

Un joueur qui gagne des pièces d'or les prend à la banque, un joueur qui paie des pièces d'or les verse à la banque.