

Citadelles

Mise en place

- La pioche des cartes quartier + les 30 pièces d'or ● → sur la table.
Optionnel : Remplacer quelques quartiers de base par des quartiers de la Cité Sombre (11 cartes avec 1 ☆ sur le coin haut droit).
- 4 cartes quartier + 2 pièces ● + 1 carte aide de jeu → à chaque joueur.
- La carte couronne → 1^{er} joueur.
- Prendre les 8 cartes personnage de base.
Optionnel : Remplacer 1 ou 2 personnages de base par des nouveaux, avec le même numéro. Retirer du jeu le cimetière, si diplomate utilisé. Retirer du jeu l'hôpital ☆, si sorcière utilisée.

Variante à 3 joueurs : Ajouter l'artiste.

*Variante à 9 personnages : Ajouter l'artiste OU la reine.
La reine utilisable à partir de 5 joueurs.*

N°	Personnage de base	Nouveau personnage
1	Assassin	Sorcière
2	Voleur	Bailli
3	Magicien	Sorcier
4	Roi	Empereur
5	Evêque	Abbé
6	Marchand	Alchimiste
7	Architecte	Navigateur
8	Condottiere	Diplomate
9		Artiste Reine

Tour de jeu

I) Choix des personnages

Mélanger les cartes personnage, puis écarter des cartes.

En sens horaire, en commençant par le joueur avec la couronne, choisir secrètement 1 personnage.

Au dernier choix, écarter 1 carte, face cachée.

Nb joueurs	Nb cartes écartées au hasard.		Nb personnages / joueur	Particularité
	Face visible (pas le n°4)	Face cachée		
2	0	1	2	Au 2 nd et 3 ^{ème} choix, écarter 1 carte, face cachée.
3	0	1	2	<i>Au 3^{ème} choix, écarter 1 carte, face cachée.</i>
4	2	3	1	
5	1	2	1	
6	0	1	1	
7	0	0	1	Le dernier joueur reçoit 1 carte + celle écartée au début.
8	0	1	1	<i>Le dernier joueur reçoit 1 carte + celle écartée au début.</i>

Variante à 2 joueurs : Faire 1 pile de 4 cartes, et 1 pile de 3 cartes.

Si le 1^{er} joueur accepte la pile de 4, le 2nd joueur prend la pile de 3 + la carte écartée au début ;

Sinon le 1^{er} joueur donne la pile de 4 au 2nd joueur, et prend pour lui la pile de 3.

Puis chacun choisit ses 2 personnages parmi les cartes reçues.

II) Appel des personnages

Le joueur avec la couronne appelle les personnages dans l'ordre des numéros sur la carte aide de jeu.

Le joueur appelé	Joue son tour	Prend 2 pièces ● OU Pioche 2 cartes, en garde 1 et défausse l'autre.
	Optionnel : Bâtit <u>1</u> quartier	Pose devant lui 1 quartier face visible. Paye le coût de construction indiqué sur la carte. Bâtit 2 quartiers identiques dans 1 cité est interdit.
	A tout moment : Utilise son pouvoir	Prend les revenus de ses quartiers en 1 seule fois.

Fin du jeu : A la fin du tour de jeu où un joueur place son 8^{ème} quartier.

Variante jeu rapide : arrêter à 6 ou 7 quartiers.

Décompte = Coût de construction des quartiers

+3 pour une cité de 5 couleurs (quartier **Noble**, **Religieux**, **Marchand**, **Militaire**, **Merveille**)

+4 pour le 1^{er} joueur avec **6, 7 ou 8** quartiers

+2 pour les autres joueurs avec **6, 7 ou 8** quartiers.

Cartes

1	Assassin	Le personnage assassiné se révèle à la fin du tour de jeu.
1	Sorcière	Doit jouer son tour, sans bâtir. Le personnage ensorcelé joue son tour, sans bâtir ni utiliser son pouvoir. La sorcière continue le tour de l'ensorcelé, en bâtissant et en utilisant le pouvoir de l'ensorcelé.
2	Voleur	Ne peut voler ni la sorcière, ni le personnage ensorcelé.
2	Bailli	L'assassin doit aussi payer le bailli.
3	Magicien	Peut échanger toutes ses cartes en main, même s'il n'en a aucune, contre toutes les cartes en main d'un joueur.
3	Sorcier	Peut bâtir le quartier choisi, même en double.
4	Roi	Prend la couronne, même si assassiné ou ensorcelé.
4	Empereur	Ne peut pas prendre la couronne pour lui, ni la donner au joueur qui l'avait déjà.
5	Evêque	Est protégé contre le condottiere et le diplomate, sauf si assassiné.
5	Abbé	Ne gagne rien, si le + riche, ou si plusieurs joueurs à égalité les + riches.
7	Navigateur	Ne doit pas bâtir.
8	Condottiere	Ne peut pas attaquer une cité terminée.
8	Diplomate	Ne peut pas échanger avec une cité terminée. Paye la différence de coût de construction des quartiers échangés. Pas de quartiers en double.
9	Artiste	2 quartiers embellis max / tour. 1 pièce max / quartier ⇒ coût de construction +1.
9	Reine	Prend 3 pièces si assise près du roi ou de l'empereur, même s'ils sont assassinés.

Défausser les cartes quartier = les mettre sous la pioche.

Donjon	Est protégé contre le condottiere et le diplomate.
Trésor impérial	Vaut 4 + nb pièces ● du joueur.
Cimetière	Si détruit, son pouvoir n'est pas utilisable.
Observatoire + Bibliothèque	Si le joueur pioche, il pioche 3 cartes et en garde 2.
Beffroi ☆	Si la partie se joue en 7 quartiers et plusieurs joueurs ont 7 quartiers quand le beffroi est bâti, ils gagnent tous +4. Si détruit, la partie se joue en 8 quartiers.
Poudrière ☆	Peut détruire 1 quartier d'une cité terminée, sans empêcher la fin du jeu.
Musée ☆	Si détruit, défausser les cartes en dessous.