

Règles de Citadelles

Comment jouer à Citadelles

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Construire la cité la plus prestigieuse en posant des cartes Quartier devant soi.
- **Mécanique principale** : Chaque tour, on choisit secrètement un personnage qui donne un pouvoir unique et détermine l'ordre de jeu.
- **Condition de victoire** : Dès qu'un joueur pose son 8e quartier, on finit le tour puis on compte les points.

Salut à toi, futur bâtisseur ! Citadelles, c'est LE jeu de cartes où bluff, stratégie et coups bas se mélangent autour de la table. Imagine : tu es à la tête d'une cité médiévale, et tu dois la développer quartier par quartier pour la rendre plus riche que celles de tes adversaires. Le twist ? Chaque tour, tu incarnes un personnage différent avec un pouvoir bien à lui. Assassin, Voleur, Roi... les rôles changent sans cesse, et personne ne sait qui tu es avant que tu te révèles. Si tu aimes les jeux de rôles cachés comme [Love Letter](#) ou les jeux de cartes malins comme [le Saboteur](#), tu vas adorer. Allez, on installe tout ça !

Ce qu'il y a dans la boîte

- **64 cartes Quartier** (réparties en 5 couleurs)
- **8 cartes Personnage** (numérotées de 1 à 8)
- **7 cartes d'aide de jeu** (un mémo par joueur, super pratique)
- **1 carte Couronne** (elle désigne le premier joueur du tour)
- **30 pièces d'or** (la monnaie du jeu)

Les cartes Quartier

Chaque carte Quartier représente un bâtiment à construire dans ta cité. En haut à gauche, tu trouves son **coût de construction** en pièces d'or. En bas à gauche, une **gemme de couleur** indique sa catégorie :

- **Bleu** : Religion
- **Jaune** : Noblesse
- **Vert** : Commerce et artisanat
- **Rouge** : Soldatesque (militaire)
- **Violet** : Prestige (ces quartiers ont un effet spécial décrit sur la carte)

Les cartes Personnage

Il y a 8 personnages, chacun numéroté. L'ordre est important car il détermine qui joue en premier :

- 1 - **Assassin**
- 2 - **Voleur**
- 3 - **Magicien**
- 4 - **Roi**
- 5 - **Évêque**
- 6 - **Marchand**
- 7 - **Architecte**
- 8 - **Condottiere**

Mise en place de la partie

C'est rapide, promis ! Distribuez à chaque joueur :

- **4 cartes Quartier** piochées au hasard (c'est votre main de départ)
- **2 pièces d'or**
- **1 carte d'aide de jeu**

Tirez au sort un joueur qui reçoit la **carte Couronne**. Ce joueur sera le premier à choisir son

personnage. Formez une **pioche** avec les cartes Quartier restantes au centre de la table, et mettez les **pièces d'or** en tas accessible à tous (c'est la banque). C'est parti !

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'une manche

Une manche de Citadelles se déroule toujours en deux grandes phases : d'abord le **choix secret des personnages**, puis la **résolution des tours** dans l'ordre des numéros.

Phase 1 : le choix des personnages

On mélange les 8 cartes Personnage face cachée. Avant de les distribuer, on en **écarte** certaines selon le nombre de joueurs :

Nombre de joueurs	Cartes écartées face visible	Carte écartée face cachée
3 (règle spéciale)	2	1
4	2	1
5	1	1
6	0	1
7 (règle spéciale)	0	1

Attention : parmi les cartes écartées face visible, le **Roi** ne doit jamais apparaître. Si on le retourne, on le remet dans le paquet et on en écarte une autre à la place. Par contre, il peut très bien être la carte écartée face cachée.

Ensuite, le joueur avec la **Couronne** prend les cartes restantes, en **choisit une secrètement** qu'il pose face cachée devant lui, puis passe le paquet à son voisin de gauche. Chacun fait pareil jusqu'au dernier joueur qui prend l'une des deux cartes restantes et place l'autre face cachée avec les cartes écartées.

Personne ne sait quel personnage les autres ont choisi. C'est toute la saveur du jeu !

Phase 2 : l'appel des personnages

Le joueur avec la **Couronne** appelle les personnages **dans l'ordre de leur numéro** (1 - Assassin, 2 - Voleur, 3 - Magicien, etc.). Quand ton personnage est appelé, tu **révèles ta carte**,

tu joues ton tour, puis tu remets ta carte dans l'écart. Si personne ne répond à l'appel d'un personnage, on passe simplement au suivant.

Une fois que tout le monde a joué, la manche est terminée. On recommence avec un nouveau choix de personnages !

Que fait-on pendant son tour

Quand ton personnage est appelé et que tu te révèles, ton tour se compose de **deux étapes** :

Étape 1 : percevoir des revenus (obligatoire)

Tu choisis **l'une** de ces deux options :

- Prendre **2 pièces d'or** de la banque
- Piocher **2 cartes Quartier** du dessus de la **pioche**, en garder une dans ta main et **défausser** l'autre sous la pioche

Étape 2 : construire un quartier (facultatif)

Tu peux poser **une carte Quartier** de ta main devant toi en payant son **coût de construction** en pièces d'or à la banque. Ce quartier rejoint ta cité. **Règle importante** : tu ne peux jamais avoir deux quartiers portant le même nom dans ta cité.

En plus de ces deux étapes, tu peux utiliser le **pouvoir spécial** de ton personnage (voir ci-dessous). Le moment d'utilisation du pouvoir est assez libre : par exemple, tu peux percevoir les revenus de tes quartiers colorés avant ou après avoir construit. Mais attention, les revenus liés à la couleur de tes quartiers doivent être pris **en une seule fois** : si tu les encaisses avant de construire, le nouveau quartier ne compte pas.

Petite astuce : si tu hésites entre prendre de l'or ou piocher des cartes, pense à ce dont tu as besoin. En début de partie, avoir du choix dans ta main est souvent plus précieux que quelques pièces !

Les pouvoirs des 8 personnages

Chaque personnage a un pouvoir unique. C'est ici que le jeu prend toute sa dimension stratégique !

1 - Assassin

Tu annonces le nom d'un personnage que tu veux **assassiner**. Le joueur qui possède ce personnage ne se révélera pas quand il sera appelé : il passe tout son tour sans rien faire ni rien dire. Il ne montrera sa carte qu'à la toute fin de la manche pour indiquer qu'il a été éliminé.

2 - Voleur

Tu annonces le nom d'un personnage que tu veux **voler**. Quand ce personnage se révélera plus tard dans le tour, tu lui prends **toutes ses pièces d'or**. Deux restrictions : tu ne peux voler ni l'**Assassin**, ni le personnage qui a été **assassiné** ce tour-ci.

3 - Magicien

À n'importe quel moment de ton tour, tu choisis l'une de ces deux options :

- **Échanger** la totalité de ta main de cartes avec celle d'un autre joueur de ton choix (même si tu n'as aucune carte, tu récupères les siennes)
- **Défausser** autant de cartes que tu veux de ta main sous la pioche et en piocher le même nombre

4 - Roi

Tu reçois **1 pièce d'or** par quartier **jaune** (noble) dans ta cité. Tu prends immédiatement la **carte Couronne** : c'est toi qui appelleras les personnages et qui choisiras en premier au prochain tour.

5 - Évêque

Tu reçois **1 pièce d'or** par quartier **bleu** (religieux) dans ta cité. Bonus défensif : le **Condottiere** ne peut pas attaquer ta cité ce tour-ci.

6 - Marchand

Tu reçois **1 pièce d'or supplémentaire** au début de ton tour (donc 3 pièces si tu choisis l'or, ou 1 carte + 1 pièce si tu pioches). En plus, tu reçois **1 pièce d'or** par quartier **vert** (commerce) dans ta cité.

7 - Architecte

Tu pioches **2 cartes Quartier supplémentaires** directement depuis la pioche (sans choisir, tu les gardes toutes). Tu peux construire jusqu'à **3 quartiers** ce tour-ci au lieu d'un seul. C'est le personnage idéal pour accélérer ta cité !

8 - Condottiere

Tu reçois **1 pièce d'or** par quartier **rouge** (militaire) dans ta cité. À la fin de ton tour, tu peux **détruire un quartier** dans la cité d'un autre joueur (ou même dans la tienne !) en payant son coût de construction **moins 1**. Un quartier qui coûte 1 est donc détruit gratuitement. Tu ne peux pas attaquer une cité qui a déjà **8 quartiers** construits, ni une cité protégée par l'**Évêque**.

[IMAGE_FIN]

Fin de partie et décompte des points

Dès qu'un joueur pose son **8e quartier**, on termine la manche en cours (tous les personnages restants jouent leur tour), puis la partie s'arrête. Chaque joueur compte ses **points de victoire** :

Critère	Points
Coût total de construction de tous tes quartiers	Valeur indiquée sur chaque carte
Ta cité comprend des quartiers des 5 couleurs	+3 points
Premier joueur à avoir posé son 8e quartier	+4 points
Autres joueurs ayant 8 quartiers	+2 points

Le joueur avec le plus de points remporte la partie ! En cas d'égalité, pas de départage officiel prévu, alors félicitez-vous mutuellement.

Petit conseil stratégique : ne néglige pas le bonus de 3 points pour les 5 couleurs. Construire un

petit quartier violet ou bleu pas cher peut faire la différence à la fin !

Règles spéciales selon le nombre de joueurs

À 3 joueurs

On retire l'**Assassin** du jeu (pas de meurtre, c'est plus zen). La partie se joue en **10 quartiers** au lieu de 8. On écarte 2 cartes face visible et 1 face cachée comme indiqué dans le tableau.

À 7 joueurs

Le dernier joueur (à droite du porteur de la Couronne) ne reçoit qu'une seule carte à choisir. Il récupère alors la **carte écartée face cachée** au tout début du tour, choisit entre ses deux cartes et remet l'autre face cachée dans l'écart.

À 2 joueurs

Le joueur A (avec la Couronne) écarte 1 carte face cachée, choisit 1 carte parmi les 7 restantes, passe 6 cartes au joueur B. Le joueur B choisit 1 carte et en écarte 1 face cachée, puis repasse 4 cartes au joueur A. Le joueur A choisit 1 carte, en écarte 1 face cachée, et passe les 2 dernières au joueur B qui en garde 1 et écarte l'autre. Chaque joueur a donc **2 personnages** et joue deux fois par manche. C'est intense !

Variantes pour pimenter vos parties

Parties rapides

Pour des parties plus courtes, jouez avec une fin à **7 ou même 6 quartiers** au lieu de 8. Parfait pour une soirée où le temps file.

Le Roi assassiné garde la Couronne

Si le Roi est assassiné, il ne joue pas ce tour-ci mais récupère quand même la **Couronne**.

Cette variante permet de faire tourner la Couronne plus facilement entre les joueurs.

Pioche améliorée

Quand tu choisis de piocher des cartes au début de ton tour, tu pioches 2 cartes mais tu peux te **défausser** de n'importe quelle carte de ta main (pas forcément l'une des deux piochées). Ça offre plus de flexibilité !

La peste

Le joueur avec la Couronne prend aussi un **jeton peste** (un pion noir). Quand le joueur pestiféré interagit avec un autre joueur via l'Assassin, le Voleur ou le Condottiere (en tant qu'attaquant ou victime), l'autre joueur récupère le jeton peste. Au début de son tour, le joueur pestiféré doit se défausser d'une carte de sa main. Un petit virus médiéval qui pimente bien les choses !

Derniers conseils avant de jouer

Citadelles, c'est un jeu où le **bluff** est aussi important que la stratégie pure. Observer les choix de tes adversaires, deviner quel personnage ils ont pris, choisir le bon moment pour frapper avec l'Assassin ou le Condottiere... tout ça fait la magie du jeu. Si tu apprécies ce mélange de déduction et de gestion de cartes, tu aimeras sûrement aussi [le Skyjo](#) pour son côté malin ou [Exploding Kittens](#) pour les coups fourrés entre amis. Maintenant, mélangez ces cartes et que le meilleur bâtisseur gagne !