

Citadelles ~ Règles

Cette extension inofficielle comprenant 23 personnages 22 quartiers a été créée pour répondre à la question : "A quand une extension avec de nouveaux personnages, hein ?"

Elle est clairement destinée à être utilisée lorsque que l'on joue avec 2, voire 3, personnages chacun. On peut facilement jouer avec autant de personnages portant le même numéro pour autant que l'on respecte l'ordre suivant des gemmes qui encadrent ce numéro :

1. **Gemme ronde**
(Personnages de la 1^{ère} édition)
2. **Gemme carrée**
(Personnages de la 2^{ème} édition)
3. **Gemme pentagonale**
(Personnages de l'extension)
4. **Gemme étoilée**
(Personnages de l'extension)

Ainsi, l'Oracle (pentagonal) jouera juste après le Sorcier (carré) si les 2 personnages sont dans la même partie.

On prendra soin de noter sur une petite feuille les personnages choisis afin de faciliter le joueur qui annonce les personnages.

Un dé 6 faces est nécessaire pour certaines cartes.

Conseils personnels

Afin de rallonger le plaisir, la fin de la partie a été fixée au premier joueur atteignant les 10 quartiers puis on finit le tour.

Afin qu'il n'y ait pas 3 tours de sélection lorsqu'on joue avec 3 personnages, nous écartons 1 personnage, en distribuons 1 aléatoirement et faisons 2 tours de sélection. Cette méthode permet un jeu plus rapide et l'on est obligé de composer une stratégie avec un personnage reçu aléatoirement.

Par exemple, pour un jeu à 3 joueurs avec 3 personnages chacun cela nous donne : 1 personnage écarté au début (face cachée), 3 personnages distribués au hasard, 6 personnages choisis et 1 ou 2 personnages écartés à la fin (face visible). Cela fait 11 ou 12 personnages en tout.

Changements

Bonus de fin de partie en plus :

+4 points de victoire si vous avez posé 10 quartiers (au lieu de 8).

-1 point de victoire pour chaque quartier maudit construit par Ba'al.

Afin d'équilibrer le jeu s'il est joué avec les nouveaux personnages, quelques-uns de la 1^{ère} et de la 2^{ème} édition ont gagné en subtilité :

4 - Roi

Si le Roi est assassiné, il récupère quand même la couronne. Cette variante bien connue permet à la couronne de se déplacer plus souvent.

5 - Abbé

Si l'Evêque n'est pas en jeu, on peut lui offrir la protection contre les personnages "rouges" (Condottière, Diplomate et Geôlier).

9 - Artiste

L'Artiste est considéré comme un personnage de la 1^{ère} édition avec une gemme ronde.

9 - Reine

Si elle n'est pas à côté du Roi, chaque quartier noble qu'elle possède lui rapporte 1 pièce d'or.

Les Nouveaux Personnages

0 - Mercenaire

Lorsque le Mercenaire entre en jeu, on place une pièce d'or de la banque sur cette carte. Si le joueur ou un autre de ses personnages est attaqué, le Mercenaire peut donner la pièce d'or se trouvant sur sa carte à l'attaquant et l'attaque est contrée. Le Mercenaire peut contrer toutes les attaques des personnages, de la Poudrière et des quartiers maudits. Se faire piquer la couronne n'est pas considéré comme une attaque.

Si le second personnage se fait assassiner, voler, ensorceler, etc. le joueur attend de révéler son second personnage avant de choisir s'il

veut se défendre ou non. Si la pièce d'or n'a pas été utilisée pour se défendre contre une attaque lorsque tous les personnages ont été joués ce tour-ci, cette pièce retourne à la banque.

1 - Geôlier

Le Geôlier annonce le nom d'un personnage qu'il emprisonne. Lorsque le personnage emprisonné arrive en jeu, ce dernier est privé de son choix de départ (2 pièces d'or ou 2 cartes et on défause 1). Le Geôlier perçoit 1 pièce d'or pour chaque quartier militaire (rouge) qu'il possède.

2 - Charlatan

Le Charlatan annonce le nom d'un personnage qu'il arnaque. Lorsque le personnage arnaqué arrive en jeu, ce dernier choisit entre :

- Donner 2 cartes de son choix au Charlatan.
- Donner 1 carte tirée au hasard et 1 pièce d'or au Charlatan.

Si le personnage arnaqué n'a pas de pièces d'or, il doit choisir la 1^{ère} option. S'il ne lui reste plus qu'une seule carte, il doit choisir la 2^{ème} option.

3 - Oracle

L'Oracle annonce une couleur de quartier (sauf le noir). Elle tourne ensuite les cartes de la pioche 1 par 1, en les montrant aux autres joueurs, jusqu'à ce qu'elle tombe sur 1 carte de la couleur annoncée et la prend dans sa main. Toutes les cartes retournées sans avoir été prises sont placées dans la défause.

4 - Prince

Si le Roi (ou l'Empereur) est en jeu, le Prince décide du sens du tour lors du prochain choix des personnages. Le choix du tour peut donc se faire en sens horaire ou antihoraire. Si ni le Roi, ni l'Empereur ne sont en jeu, en plus de la décision concernant le sens du tour, le Prince doit déplacer obligatoirement la couronne d'un joueur à gauche ou à droite. Dans tous les cas, le Prince perçoit 1 pièce d'or pour chaque quartier valant 5 à 7 pièces d'or qu'il possède (qu'il importe la couleur).

5 - Historien

L'Historien prend les 4 premières cartes de la défausse et en garde 1. L'Historien perçoit 1 pièce d'or pour chaque second quartier merveille (violet) qu'il possède.

Note : Si l'Historien est en jeu, on joue avec la défausse ouverte.

6 - Magistrat

Le Magistrat peut retourner un quartier adverse. Le quartier retourné perd momentanément sa valeur, son pouvoir et sa couleur. Pour le retourner à nouveau, le joueur lésé devra utiliser une construction octroyé par un autre personnage. Sans l'Architecte, le Sorcier ou Morphée, le joueur lésé est obligé de ne rien construire avec un personnage s'il veut retourner le quartier. Le Magistrat perçoit 1 pièce d'or pour chaque quartier marchand (vert) qu'il possède.

Note : le Magistrat ne peut retourner un quartier embelli ou maudit par Ba'al. Si un quartier a été retourné au dernier tour de jeu, il est réhabilité pour le décompte final (sinon le Magistrat est trop puissant pour le dernier tour).

7 - Courtisane

La Courtisane tire un dé à 6 faces. Le résultat du dé définit par le numéro à quel personnage elle peut s'attaquer. Si 2 joueurs ont chacun un personnage ayant le même numéro et que ce numéro est indiqué par le dé, la Courtisane peut choisir lequel des 2 elle va attaquer. Si le dé indique un numéro qui n'a pas de personnage correspondant, ou si le 1^{er} tirage ne lui convient pas, elle peut retirer le dé. Enfin, si après le 2^{ème} tirage le dé n'indique toujours pas un numéro correspondant à un personnage, le pouvoir de la Courtisane est annulé. Lorsqu'elle attaque un personnage, elle choisit entre lui piquer 2 pièces d'or ou lui piquer 1 carte parmi 2 prises au hasard (la carte non-choisie revient dans la main du joueur lésé).

Note : Afin de jouer avec la Courtisane il faut qu'il y ait au moins 6 personnages ayant des numéros de 1 à 6.

8 - Troubadour

Le Troubadour choisit une cité adverse (il est interdit de jouer dans sa propre cité), puis choisit la couleur (en général la couleur la plus présente, sauf le violet et le noir) et il perçoit 1 pièce d'or de la banque par quartier de cette couleur dans cette cité. Il peut également regarder la main du joueur possédant la cité.

9 - Paysan

Avant de faire son choix de départ, le Paysan perçoit 1 pièce d'or pour chaque quartier valant 1 ou 2 pièces d'or qu'il possède (qu'importe la couleur). Le Paysan ne peut que construire qu'un quartier valant 3 pièces d'or ou moins.

10 - Prévôt

S'il reste des pièces d'or à des joueurs adverses, le Prévôt les oblige à rendre 1 pièce à la banque. Enfin lorsque son tour est terminé, il pioche 2 cartes et 1 pièce d'or.

Les Nouveaux Personnages II

0 - Kraken

Le Kraken n'a pas de choix de départ et ne peut pas construire. Dès que les joueurs ont effectué leur choix de personnage, le Kraken entre en scène sans être appelé par le Roi et le joueur le possédant cible un joueur qui doit donner aléatoirement un de ses personnages au possesseur du Kraken. Le joueur lésé pioche ensuite une carte au hasard parmi les personnages écartés (face visible et cachée, bien mélangés) et le tour peut vraiment commencer. Seul le Mercenaire peut jouer avant le Kraken et ainsi se protéger de cette terrible affliction.

Note : Le Kraken ne se joue que si vous êtes 4 joueurs ou plus et/ou que vous choisissez 2 personnages ou plus par tour.

x - Ashura

Ashura n'a pas de choix de départ et ne peut pas construire. Elle choisit quand elle veut apparaître,

donc elle ne se fait pas appeler par le Roi :

- Soit elle joue après les personnages ayant un 0 comme numéro. Dans ce cas, elle prend deux pièces d'or et protège automatiquement un des autres personnages du joueur qui la possède. Ce dernier doit annoncer le nom du personnage protégé qui ne pourra ainsi plus être assassiné, volé, etc.
- Soit elle joue après les personnages ayant un 3 comme numéro. Dans ce cas, elle pioche une carte et double la perception de pièces dues aux divers quartiers d'un autre personnage du joueur possédant Ashura. Ce dernier doit être annoncé. Par exemple, le Roi prendra 2 pièces d'or par quartier noble (jaune) au lieu d'une seule.
- Soit elle joue après les personnages ayant un 6 comme numéro. Dans ce cas, elle peut construire un quartier. Si, et seulement si, elle le fait, Ashura peut détruire un quartier, de valeur équivalente ou inférieure à celui construit, dans une cité d'un joueur adverse.

Note : Asura ne se joue bien évidemment que dans une partie où l'on a 2 à 3 personnages chacun.

1 - Mime

Le Mime fait son choix de départ puis annonce un personnage présent dans le jeu en cours qu'il veut imiter. Quand vient le tour du personnage mimé, ce dernier effectue son tour normalement et le Mime joue ensuite. Il copie le pouvoir et la construction du personnage. Par contre, le Mime ne peut s'emparer de la couronne. Si, par exemple, le Mime choisit d'imiter l'Evêque, il sera protégé du Condottière, pourra construire un quartier et percevra 1 pièce d'or par quartier religieux (bleu) qu'il possède.

Note : Il est tout à fait permis de mimer un de ses propres personnages (excepté le Mime).

2 - Morphée

Morphée endort un personnage qui jouera après tous les autres personnages (le joueur possédant la couronne ne doit donc pas

l'annoncer). Le but de Morphée est de casser la stratégie d'un personnage en modifiant son ordre d'arrivée. Il peut construire jusqu'à deux quartiers.

Note : Il est tout à fait permis d'endormir un de ses propres personnages (excepté Morphée).

3 ~ Fée Verte

La Fée Verte paye 1 pièce d'or pour tirer un dé. Le résultat de ce dé détermine quels quartiers (adverses ou non) pourront être ciblés par le sort suivant : on défausse obligatoirement un quartier ciblé pour le remplacer par le 1^{er} de la pioche.

Si l'échange est positif, tant mieux pour la Fée verte, elle peut construire un quartier normalement. Mais si l'échange n'apporte rien ou est négatif, la Fée Verte peut construire un quartier avec un rabais de 2 pièces d'or. S'il y a des doutes concernant la "qualité" de l'échange (positif ou négatif), il faut se référer selon l'ordre suivant :

1. Valeur du quartier,
2. Pouvoir du quartier,
3. Favorise l'obtention des 5 couleurs.

Exemple : La Fée Verte tire le dé et fait un 3. Elle choisit de cibler un quartier adverse (le Manoir) et le défausse. Elle pioche ensuite la 1^{ère} carte (le Phare) et la met à la place du Manoir. Le joueur attaqué gagne donc un pouvoir qu'il utilise immédiatement. On juge l'échange comme étant négatif car même si les cartes sont de même valeur, le Phare a un pouvoir comparé au Manoir qui n'en a pas. Donc la Fée Verte bénéficiera du rabais pour construire.

Note : Si aucun échange n'est possible, la Fée verte bénéficie du rabais pour construire.

Si une cité possède deux quartiers du même nom après un échange de la Fée Verte, il garde ces deux quartiers (on dit qu'il voit double après un abus d'absinthe).

4 ~ Lich

Lich choisit entre deux actions :

- Soit il se défausse d'une carte pour recevoir sa valeur en pièces d'or. Si la carte défaussée vaut 4, 5 ou 6 pièces d'or, il

récoltera respectivement 2, 3 ou 4 pièces d'or. On ne peut défausser les cartes valant 7 ou 8 pièces d'or.

- Soit il pioche 3 cartes et en défausse 2.

5 ~ Izanami

Izanami reçoit 1 carte, sans la choisir, d'un joueur ayant déjà joué au moins un personnage et 1 pièce d'or d'un joueur à qui il reste au moins un personnage à jouer. Si plusieurs joueurs se trouvent dans une de ces deux configurations, c'est Izanami qui choisit de qui elle reçoit la carte ou la pièce.

6 ~ Paladin

Le Paladin choisit entre deux actions avant de tirer un dé :

- Il prend la couronne si le résultat est pair ou il reçoit 2 pièces d'or si le résultat est impair.
- Il embellit un quartier avec 1 pièce d'or de la banque si le résultat est pair ou il pioche 2 cartes et en défausse 1 si le résultat est impair.

7 ~ Invocateur

L'Invocateur paye 1 pièce d'or afin d'annoncer un personnage de la 1^{ère} édition de Citadelles qu'il veut incarner (pour autant que ce dernier ne soit pas dans la partie en cours). Il joue ensuite le pouvoir et la construction du personnage choisi. Si, par exemple, l'Invocateur choisit d'imiter le Voleur (absent de la partie en cours), il peut construire un quartier puis voler le Diplôme car ce dernier n'a pas encore joué.

Note : les cartes d'aides de jeu fournies avec les premières éditions de Citadelles seront bien pratiques pour l'Invocateur.

8 ~ Flibustière

La Flibustière ne peut pas construire de quartiers mais elle reçoit, en plus de son choix de départ, 2 pièces d'or et 1 carte. Elle peut ensuite immédiatement piquer 1 carte au hasard ou 1 pièce d'or à un joueur adverse.

9 ~ Ba'al

Ba'al possède un rabais de 4 pièces d'or pour construire un quartier. S'il le fait, il doit en plus poser une de ses pièces sur la gemme de couleur de ce quartier. Ce quartier est considéré comme "maudit". Du coup, il perd son pouvoir s'il en a un, perd sa couleur et il vaudra 1 point de victoire en moins pour le décompte final.

Note : Si un quartier "maudit" veut être détruit (Condottière) ou échangé (Diplomate, Fée Verte), il faut se fier aux pièces affichées sur la carte et non sur sa valeur finale. Enfin pour éviter une confusion entre les quartiers "embellis" et "maudits", évitez de jouer avec l'Artiste et Ba'al dans la même partie. D'ailleurs, on ne peut pas embellir un quartier "maudit".

Enfin, il est possible d'avoir, par exemple, un Manoir et un "Manoir maudit" dans sa cité.

10 ~ Templier

Le Templier ne peut être appelé, il ne peut donc pas être assassiné, volé, mimé, etc. Le Templier perçoit 1 pièce d'or ou 1 carte (selon son choix) pour chaque quartier religieux (bleu) qu'il possède.

Comment choisir ?

Avant de commencer la partie, il faut choisir le set de personnages, voici quelques conseils :

- Ne prenez pas uniquement des nouveaux personnages, cela déstabilisera les aficionados du jeu.
- Tentez, dans la mesure du possible, de ne pas mettre les 4 personnages ayant le même numéro, cela nuit à la lisibilité du jeu et conduit plus facilement à des erreurs de tactique.
- Cherchez l'équilibre de la 1^{ère} édition : 1 personnage jouant sur la couronne, 2 ou 3 attaquants, 1 défenseur, 1 ou 2 permettant d'amasser des cartes, 3 ou 4 pouvant prélever un impôt sur les quartiers de couleur, etc.
- Commencez par des parties en intégrant des personnages "simples". Laissez Ashura, le Mime ou l'Invocateur de côté pour vos premières parties.
- Amusez vous à repérer quelques "combos" sympathiques. Par exemple, le duo Oracle-Historien fonctionne à merveille, l'un créant de la défausse et l'autre l'utilisant.
- Enfin, faites selon vos envies ou tentez des parties à thème...

Les Nouveaux Quartiers

22 nouveaux quartiers, dont 7 maudits, font leur apparition et 4 anciens quartiers ont été remodelés.

Tous les quartiers sont joués dans une énorme pioche. Les nouveaux quartiers contrebalancent le déséquilibre induit si l'on mélange toutes les cartes de l'extension "La Cité Sombre" avec ceux de la 1^{ère} ou 2^{ème} édition de Citadelles.

Reserve naturelle (Noble/0)

Ce quartier sans pouvoir sert à avoir un quartier noble pour prélever des impôts. C'est le seul quartier noble valant moins de 3 pièces d'or.

Salle de Jeu (Noble/6)

Il vous faut 6 pièces d'or pour construire la salle de jeu mais vous pouvez tenter de les récupérer au moment de la construction en tirant un dé et en récupérant la somme indiquée par celui-ci.

Camelot (Noble/7)

N'oubliez pas de prendre vos pièces d'or après le choix des personnages.

Crypte (Religieux/3)

Ce quartier est identique au Phare, mais il concerne la défausse.

Lieu de Pèlerinage (Religieux/3)

Le Templier peut aussi prélever 2 cartes ou 1 carte et 1 pièce d'or s'il le désire.

Statue (Religieux/4)

S'il vous reste des pièces au moment où vous construisez la Statue, vous pouvez embellir jusqu'à 3 quartiers (la Statue y compris).

Basilique (Religieux/7)

L'ultime défense face au Condottière, Diplomate, Magistrat, Ashura, la Fée Verte et même la Poudrière.

Kermesse (Marchand/3)

On peut remplacer la bière par du vin. A consommer avec modération...

Repaire des Pirates (Marchand/3)

C'est le seul moyen de construire si l'on a le Navigateur ou la Flibustière.

Distillerie (Marchand/7)

Ce quartier vous permet d'avancer rapidement et d'avoir un sacré revenu de pièces d'or pour le Marchand ou le Magistrat.

Arsenal (Militaire/3)

Ce quartier permet d'offrir 1 carte en plus aux personnages "rouges".

Dragon (Militaire/4)

Ce "quartier vivant" est le parfait opposé de la Grande Muraille. Il fonctionne avec les attaques du Condottière, Diplomate, Magistrat, Ashura et la Fée Verte

Maison Close (Militaire/7)

Ce lieu de débauche est embelli d'une pièce d'or de la banque à chaque fois que vous jouez la Sorcière, la Reine, l'Oracle, la Courtisane, Ashura, la Fée Verte ou Izanami.

Tour Blanche (Merveille/6)

En plus de vous protéger des effets néfastes des quartiers maudits adverses (voir ci-dessous), elle vous rapporte 1 point de victoire supplémentaire par quartier maudit que vous possédez (y compris ceux de Ba'al).

Caverne d'Alí Baba (Merveille/8)

Ce quartier, identique à la Bibliothèque mais concernant les pièces d'or est très convoité, voire trop...

Les Quartiers Maudits

Les quartiers maudits sont des quartiers puissants aux effets néfastes pour vos adversaires. Il n'est pas nécessaire d'avoir un quartier maudit (noir) pour avoir le bonus de couleur.

Contrairement aux quartiers maudits par Ba'al, les quartiers suivants peuvent être embellis, ont un pouvoir et ne valent pas un point de victoire en moins pour le décompte final.

Château hanté (Maudit/2)

L'effet de cette carte s'applique immédiatement. Demandez à votre victime de mélanger son jeu auparavant.

Coupe-gorge (Maudit/2)

Ce quartier est identique au Château hanté, mais il concerne 1 pièce d'or.

Idole (Maudit/2)

Contrairement à la Statue, ce sont 2 de vos adversaires qui devront embellir votre Idole. Si 3 joueurs ou plus peuvent l'embellir, c'est vous qui choisissez qui le fera.

Echafaud (Maudit/4)

Dévastateur, ce quartier vous permet de jouer momentanément l'Assassin et ce même si vous le construisez avec le Marchand pour être sûr d'assassiner le Condottière.

Palais des Glaces (Maudit/4)

Copiez le pouvoir d'un quartier déjà existant dans une cité adverse, sauf si celle-ci a la Tour Blanche, sans en acquérir la couleur. S'il y a un souci de

priorité pour l'application d'un pouvoir, le Palais des Glaces vient toujours en second. Si le quartier copié est détruit, le Palais des Glaces reste en place et son pouvoir perdure.

Tripot (Maudit/6)

Vous pouvez construire ce quartier normalement ou le construire en défaussant 2 de vos cartes quartier.

Pont du Diable (Maudit/6)

Vous pouvez construire ce quartier normalement ou le construire en détruisant un de vos quartiers déjà construit (cela compte comme une construction).

Les Quartiers Remodelés

Enfin, certains quartiers existants ont été modifiés. Ces quartiers violets semblaient moins intéressants que les autres et n'étaient que trop peu joués dans nos parties entre amis.

Manufacture (Merveille/5)

Construisez ce quartier puis un second quartier avec un rabaïs d'une pièce d'or. Si l'Architecte le construit, son nombre de constructions peut donc aller jusqu'à 4 !

Laboratoire (Merveille/5)

Le pouvoir ne change pas sauf que vous pouvez maintenant faire l'inverse en plus : échanger 1 pièce contre 1 carte.

Cimetière (Merveille/5)

L'action de cette carte ne se limite plus au Condottière. Toutes les cartes partant à la défausse peuvent être rachetées, excepté lorsque vous êtes impliqué dans l'affaire. Vous ne pouvez donc pas détruire un quartier et le racheter mais si un joueur choisit 1 carte parmi 2, vous pouvez racheter celle qu'il défausse.

Hôpital (Merveille/6)

Toutes les attaques des divers personnages, de la Poudrière et des quartiers maudits que vous subissez vous rapportent 1 pièce d'or.

Remerciements

Bruno Faldutti, pour son jeu parfait et sans qui rien n'aurait été possible.

Yoshitaka Amano, pour ses magnifiques illustrations dont je n'ai pas le copyright.

Ma copine, pour ne pas m'avoir quitté malgré la folie que ce jeu a engendré dans ma tête...

Mon cousin, artisan de Photoshop et motivé de la 1^{ère} heure.

Mes amis, pour m'avoir soufflé quelques idées et accepté de jouer à mes nombreuses "versions finales".

Vous...

Chrim's - août 2010 / novembre 2011