

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



Master Citadel

Règle du jeu

Le jeu se pratique à 4 joueurs, qui se disposent aux 4 points cardinaux autour du tablier de jeu. Le but est d'amener le pion derrière sa propre ligne.

Tous les joueurs disposent au départ d'un capital de 100 points. En secret, chacun choisit combien il va miser, inscrit sur une feuille ce montant, ainsi que la direction choisie (N, O, S-E, etc.). Les ordres sont révélés simultanément. L'ordre le plus fort l'emporte, et le pion est avancé d'une case dans cette direction. En cas d'égalité, il n'y a pas de vainqueur.

Si plusieurs joueurs ont parié la même valeur avec la même direction, leurs enjeux s'additionnent. Ce qui veut dire, en clair, que les joueurs peuvent convenir d'une alliance temporaire. C'est d'ailleurs tout ce qui fait le sel du jeu.

On peut remplacer les papiers par des billets ou jetons, et se munir de dés à 8 faces qui indiqueront la direction choisie : 1 = nord ; 2 = nord-est ; 3 = est, etc. jusqu'à 8 = nord-ouest. Pour éviter toute confusion, ces 8 chiffres pourront être reportés sur le tablier. L'idéal est de récupérer, dans une bonne boutique-conseil, des dés blancs à 8 faces sur lesquels on fera figurer les 8 directions.

Variante

Pour ajouter au bluff et à la diplomatie un peu de communication secrète, on peut pratiquer Master Citadel en jeu ouvert, c'est-à-dire sans avoir le droit de quitter la table pour se concerter secrètement.

Le jeu se déroule en tours composés de trois phases. On désigne un premier maître de jeu. À chaque nouvelle phase, le rôle de maître de jeu est transmis au joueur à sa gauche.

Phase 1 : discussion

Les joueurs peuvent tenter de s'entendre en parlant, en se faisant des signes, etc. Aucune communication privée entre joueurs n'est tolérée, telle que coup de pied sous la table etc. Le mieux est d'installer les joueurs à une distance suffisante pour que toute communication puisse être interceptée par chacun.

Lorsque le maître de jeu le décide, il met fin à la phase 1. Tous les joueurs doivent immédiatement cesser toute communication.

Phase 2 : rédaction des ordres

Chacun rédige son ordre en secret. Toute communication est interdite durant cette phase, pour que le jeu garde son intérêt. Un ordre est constitué de deux données : le nombre joué et la direction choisie.

Phase 3 : résolution

Les ordres sont révélés simultanément. Les ordres strictement identiques sont additionnés. Mais un contre est possible : si un joueur a donné un ordre exactement inverse à un ordre combiné par des joueurs coalisés, il annule l'ordre ainsi formé.

Exemple : Pauline et Benoît décident d'inscrire ensemble l'ordre « 10 points sud ». Si Marcelle a donné un ordre « 10 points nord », il suffit à contrer les deux ordres de la coalition adverse. Les trois ordres s'annulent, et c'est donc le quatrième ordre qui s'applique.

Au cas où deux ordres seraient premiers ex-æquo, on distingue plusieurs cas :

- si les ordres ex-æquo sont dans des directions exactement opposées, ils s'annulent, et c'est le plus grand ordre restant qui s'applique.
- si les ordres ex-æquo sont dans des directions différentes, mais à 90° l'une de l'autre, on applique l'ordre qui résulte de leurs forces combinées. Par exemple, si les ordres sont « 32 N », « 32 E », « 18 S » et « 5 N-O », les deux ordres premiers ex-æquo sont combinés, et le pion est déplacé d'un pas vers le nord-est.
- si les ordres ne sont pas composables, donc à 45° ou à 135° l'un de l'autre, le coup est annulé, mais chacun des ex-æquo perd un point (pour les frais de dossier et taxes diverses).

Au cas où 3 ou 4 ordres seraient premiers ex-æquo, mais dans des directions différentes, le coup est annulé, et chacun des ex-æquo perd un point.

En cas de litige, les joueurs peuvent en venir aux mains.



