

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Comuni

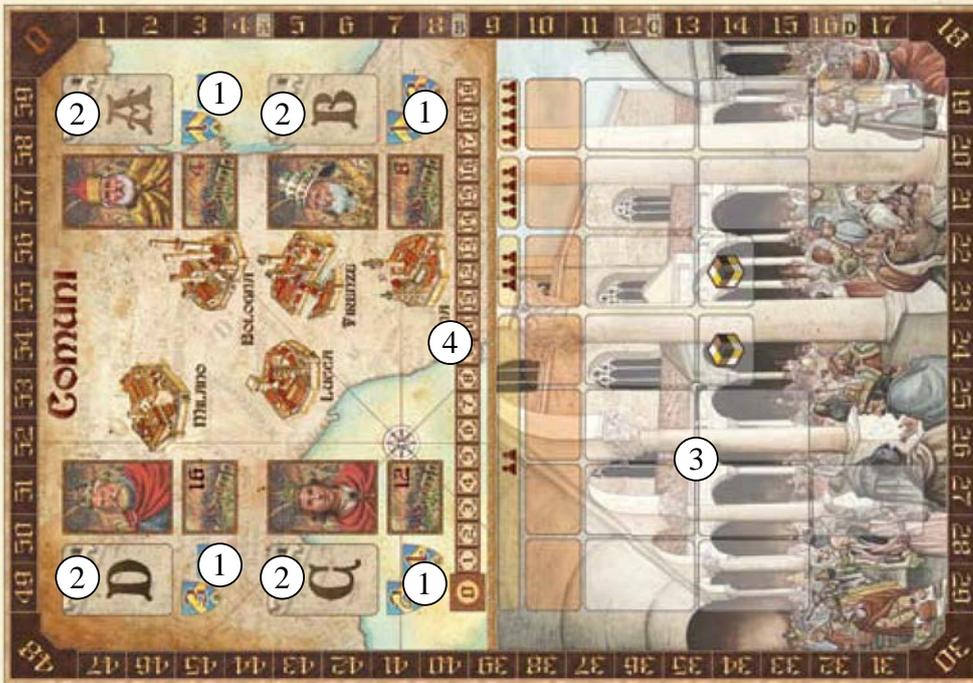
Culture et conflits en Italie médiévale
Un jeu d'intrigues italiennes pour 2 à 5 joueurs

Il y a mille ans, le Moyen-Âge régnait sur l'Italie. Différents *comuni* (= communes) étaient en concurrence pour dominer la péninsule. En tant que chef d'un *comune* puissant, tu dois diriger ton peuple en veillant à protéger tous les intérêts de la société : l'économie, la religion, la culture et la défense. Les autres *comuni* sortent eux aussi de leur long sommeil du Moyen-Âge et se battent avec toi pour avoir le contrôle des régions concernées. À la fin, un seul *comune* aura le pouvoir – ce sera donc un combat acharné.

Mais l'Italie n'est pas une île. Des ennemis guettent aux frontières de ta région et attendent une occasion de t'attaquer. Aucun *comune* ne peut espérer s'en sortir seul face à ses puissants adversaires. Vous devrez donc faire passer vos conflits au second plan – aussi longtemps que vous aurez mis en place une défense commune avec vos concurrents. Seras-tu capable d'évaluer les besoins d'évolution et de défense pour mener ton *comune* à une gloire sans précédent ? Ou ton *comune* sera-t-il simplement une ville négligeable de plus ?

Un peu d'histoire : les « *comuni* » (singulier : « *comune* ») sont les unités administratives fondamentales en Italie. Aujourd'hui, il y a plus de 8000 *comuni* de tailles différentes. Depuis des centaines d'années, la concurrence et la cohabitation sont un élément essentiel de la culture italienne.

PRÉPARATIFS



- Placez le **plateau de jeu** au milieu de la table et les **tuiles de héros** sur les cases correspondantes en forme de blason. ① Placez les **cartes de remparts « bonus »**, les **cartes des maîtres de corporation**, les **tuiles de pillage** et les **ressources** (classées par couleurs) à côté du plateau de jeu.
- Classez les **cartes de projet** selon leur côté verso (A, B, C et D). En fonction du nombre de joueurs, on remet quelques cartes dans la boîte du jeu : dans la partie à 2, toutes les cartes avec 3, 4 ou 5 symboles (♀); dans la partie à 3, toutes les cartes avec 4 ou 5 symboles ; dans la partie à 4, toutes les cartes avec 5 symboles. Ce n'est que dans la partie à 5 qu'on utilise toutes les cartes.

LE MATÉRIEL



15 envoyés
(3 par couleur)



5 marqueurs de score
(1 par couleur)

pèlerins armées sacs d'or artisans



210 ressources



marqueur « invasion » pion « chef d'alliance »



88 cartes de projet



20 cartes d'activation
(4 par joueur) 11 cartes de remparts
« bonus »



4 cartes de maîtres de corporation



8 tuiles de héros

50 tuiles de pillage



5 blasons de ville
(1 par couleur)

5 joueurs

On utilise toutes les cartes.

4 joueurs

On remet les cartes avec 5 symboles dans la boîte du jeu.

()

3 joueurs

On remet les cartes avec 5 or 4 symboles dans la boîte du jeu.

( et )

2 joueurs

On remet les cartes avec

5, 4, or 3 symboles dans la boîte du jeu.

(, , et )

Position de départ du
marqueur « invasion »

Pile A

Joueurs	2	3	4	5
Case	10	13	17	18

Pile B

Joueurs	2	3	4	5
Case	11	14	16	18

Pile C

Joueurs	2	3	4	5
Case	11	14	16	19

Pile D

Joueurs	2	3	4	5
Case	12	14	16	19

- Classez les cartes de projet restantes selon leur côté verso, mélangez-les séparément et placez les piles sur les cases correspondantes sur le plateau de jeu. (2)
- Prenez les premières cartes de la pile « A » et placez-les dans les colonnes de projet sur le plateau de jeu, face visible. En fonction du nombre de joueurs, on n'utilise pas toutes les colonnes. (Dans la partie à 4, la colonne de droite reste libre, par exemple, et dans la partie à 2, les trois colonnes de droite restent libres.) (3)
- Posez le **marqueur « invasion »** sur la case du compteur d'invasions qui correspond au nombre de joueurs (voir la table). Lors de la partie, le marqueur indique combien de cartes il reste dans la pile. (4)
- On détermine aléatoirement quel joueur reçoit quel **comune**. Chaque joueur prend le **paravent** de ce **comune** ainsi que les **3 envoyés** de la couleur correspondante. En outre, on place son **marqueur de score** sur la case « 0 » du compteur de points. Chaque joueur prend le **blason** de sa ville et le place à côté de son paravent. (Le matériel des **comuni** non utilisés est remis dans la boîte du jeu.)
- Sur les paravents, les **comuni** sont numérotés de 1 à 5. Ces chiffres indiquent l'ordre dans lequel les joueurs réalisent leur tour. Installez-vous selon cet ordre, en suivant le sens des aiguilles d'une montre.
- Au début de la partie, les joueurs reçoivent certaines ressources en fonction de leur **comune** et les placent derrière le paravent. C'est le stock personnel, que chacun cache aux autres joueurs.

<i>Comune</i>	Sacs d'or	Armées	Pèlerins	Artisans
1 Lucca				
2 Firenze				
3 Siena				
4 Bologna				
5 Milano				

- Le joueur qui a reçu le **comune** avec le chiffre le plus bas reçoit le pion « chef d'alliance » et commence la partie. Après avoir exécuté son tour, il fait passer le pion à son voisin de gauche.
- Enfin, chaque joueur reçoit 4 cartes d'activation. Chacun prend une carte de chaque sorte et les place devant son paravent, avec le côté inactif (gris) au-dessus, de manière à ce que tous les joueurs puissent les voir.

BUT DU JEU

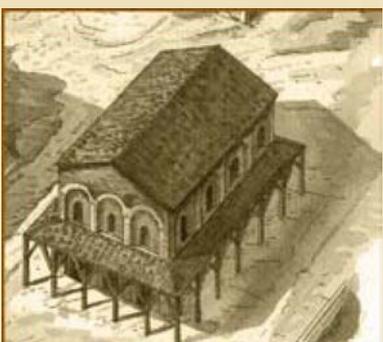
Tu charges tes envoyés de faire une offre pour différents projets de construction. Les bâtiments que tu construis dans ton **comune** t'apportent les gains nécessaires pour perfectionner tes projets et pour défendre ton bien contre les armées qui envahissent le pays. Après la quatrième invasion, le joueur qui a le plus grand nombre de points gagne la partie.

BÂTIMENTS ET RESSOURCES

Dans ce jeu, les joueurs essaient de construire des bâtiments qui augmentent la production de leur **comune**. En outre, les bâtiments sont la source principale pour gagner des points de victoire. Il y a des bâtiments de quatre catégories différentes : relevant du domaine militaire, de l'économie, de la culture et de la religion.

Chaque bâtiment a un certain nombre d'étages (= nombre de cartes) qui représentent la taille et l'importance de ce bâtiment. Les bâtiments qui ont plus d'étages rapportent plus de gains et valent plus de points de victoire.

Chaque catégorie de bâtiment rapporte une sorte spéciale de ressources qu'on peut utiliser de différentes manières pour atteindre ses objectifs.



Le tableau suivant rassemble les bâtiments et les ressources :

Symbole	Bâtiment	Gains	1ère fonction	2ème fonction	3ème fonction
	Économie		Faire une offre pour des projets de construction par l'intermédiaire des envoyés	À tout moment utiliser 2 sacs d'or au lieu de 1 armée	
	Militaire		Renforcer l'alliance de défense pendant une invasion	Utiliser les remparts pour se défendre contre une invasion	
	Culture		Construire des bâtiments supplémentaires pendant la phase de construction	Augmenter la valeur d'une carte de projet : construire de plus grands bâtiments	
	Religion		Déplacer un de ses envoyés si quelqu'un offre plus que celui-ci dans une colonne de projet	À tout moment utiliser 2 pèlerins au lieu de 1 autre ressource quelconque	Éliminer une tuile de pillage (TP) de sa propre ville : 1 pèlerin = 1 TP, 3 pèlerins = 2 TP

Une fois les ressources utilisées, on les remet dans le stock général.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

Le chef du *comune* avec le chiffre le plus bas joue le premier. Ensuite, on joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre (dans l'ordre croissant des chiffres des *comuni*). Lors de ton tour, tu dois exécuter 5 phases dans l'ordre suivant :

- 1 Projets
- 2 Rajouter des cartes de projet
- 3 Construire
- 4 Réclamer les maîtres de corporation
- 5 Réparer les dommages causés par le pillage

PHASE 1 - PROJETS

Lors de cette phase, tu ne peux choisir qu'une seule de ces 3 options.

- Option 1 : Faire une offre
- Option 2 : Réclamer des projets
- Option 3 : Faire rentrer des gains

Option 1 : Faire une offre

Pour acquérir les cartes d'une colonne de projet, tu dois d'abord faire une offre. Puis, lors d'un tour suivant, tu peux les réclamer. Pendant ton tour, tu peux faire une offre pour une seule colonne, en lui attribuant l'un de tes envoyés. En même temps, on ne peut attribuer qu'un seul envoyé à chaque colonne de projet.

Tu prends l'un de tes envoyés et la quantité d'or que tu veux et tu les places dans la colonne pour laquelle tu veux faire une offre. S'il y a déjà une offre d'un autre joueur pour cette colonne, tu dois offrir au moins 1 sac d'or de plus que celui-ci. Si tu n'as pas assez d'or pour enchérir sur l'autre joueur, tu ne peux pas faire d'offre pour la colonne correspondante.

Remarque:

- Tu peux aussi décider de n'offrir aucun sac d'or avec ton envoyé.
- À tout moment, tu peux échanger 2 pèlerins contre 1 sac d'or.

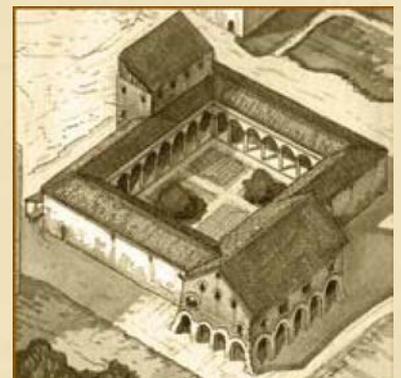
Si tu as fait la première offre dans une colonne, plus rien ne se passe, et ta première phase est finie. Mais s'il y avait déjà une autre offre sur laquelle tu viens d'enchérir, l'autre enchérisseur peut choisir : soit il récupère son envoyé et l'or offert et il les remet dans son stock, soit il utilise un pèlerin pour déplacer son envoyé dans une autre colonne. Il doit faire attention qu'il ne déplace son envoyé que dans une colonne dans laquelle il n'y a pas encore d'offre ou une offre plus basse d'un autre joueur. S'il déloge un autre joueur de sa colonne, celui-ci a aussi la possibilité de récupérer son envoyé et l'or offert ou d'utiliser un pèlerin.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

- 1 Projets
- 2 Rajouter des cartes de projet
- 3 Construire
- 4 Réclamer les maîtres de corporation
- 5 Réparer les dommages

Options

- Option 1 : Faire une offre
- Option 2 : Réclamer des projets
- Option 3 : Faire rentrer des gains





Exemple : Firenze possède un envoyé avec 1 sac d'or dans la première colonne. Milano a un envoyé sans or dans la quatrième colonne. (A)



Lucca veut faire une offre pour la première colonne de projet. Le joueur doit enchérir sur l'offre actuelle et décide d'investir 2 sacs d'or pour les cartes. (B)



Il a donc offert plus que Firenze. Mais Firenze utilise un pèlerin pour déplacer son envoyé et l'or de la première colonne. Il décide de les placer dans la quatrième colonne, dans laquelle il peut enchérir sur Milano (offre : 0 sac d'or). (C)
Milano ne possède pas de pèlerin dans son stock personnel et doit donc récupérer son envoyé. Le joueur le place derrière son paravent.

Important : si tes 3 envoyés se trouvent déjà sur le plateau de jeu, tu ne peux plus faire d'offre. Dans ce cas, tu **dois** choisir l'option 2 : réclamer des projets.

Important : si tes 3 envoyés se trouvent déjà sur le plateau de jeu, tu ne peux plus faire d'offre. Dans ce cas, tu **dois** choisir l'option 2 : réclamer des projets.

Option 2 : Réclamer des projets

Tu récupères toutes les cartes de projet qui se trouvent dans les colonnes dans lesquelles tu as placé tes envoyés et tu les prends dans ton jeu. Tu remets tes envoyés dans ton stock personnel et les sacs d'or utilisés dans le stock général.

Si tu choisies cette option, tu dois prendre en compte toutes les cartes de projet de toutes les colonnes qui sont occupées par tes envoyés. Tu ne peux pas prendre seulement quelques-unes des cartes qui te reviennent. Si tu réclames une colonne de projet, tu remets ton envoyé dans ton stock. S'il y a de l'or que tu as offert, tu le remets dans le stock général. Tu peux utiliser tes cartes de projet lors de la phase de construction.

Les deux colonnes avec une seule carte de projet disposent d'une case de plus avec un symbole (🎲). Si tu possèdes un envoyé dans une de ces colonnes, tu reçois en outre une ressource de ton choix du stock général.

Lors de la phase 2 (Rajouter des cartes de projet), on place de nouvelles cartes dans les colonnes vides.

Option 3 : Faire rentrer des gains

Ton gain total de nouvelles ressources se compose de la manière suivante :

- Rendement de base de ton **comune**
- + rendement de tes bâtiments
- + rendement spécial de tes cartes de maîtres de corporation

Tous les gains sont versés par le stock général.

Rendement de base de ton **comune**

Chaque **comune** a un rendement de base. Ce rendement est indiqué sur ton paravent et dans le tableau ci-contre. Le symbole 🎲 indique une ressource de ton choix.

Gain total

- Rendement de base de ton **comune**
- + rendement de tes bâtiments
- + rendement spécial de tes cartes de maîtres de corporation

Lucca	Firenze	Siena	Bologna	Milano

Rendement de tes bâtiments

Tes cartes d'activation déterminent quels bâtiments te rapportent des gains. Tu reçois des gains correspondant aux bâtiments pour lesquels une carte d'activation a été activée (retournée de manière à ce que le côté coloré soit au-dessus) :

- Si tu as plusieurs bâtiments d'une catégorie, tu reçois des gains pour ton bâtiment le plus haut de cette catégorie.
- Tu reçois autant de ressources qu'il y a d'étages dans le bâtiment (c'est-à-dire : 4 étages = 4 ressources).

Une fois ces gains reçus, on retourne de nouveau toutes les cartes d'activation, de manière à ce que le côté inactif (gris) soit au-dessus. Tu ne peux recevoir d'autres gains pour des bâtiments qu'après avoir activé de nouveau la carte/les cartes d'activation (voir « Phase 3 - Construire : cartes d'activation et gains »).

Rendement spécial de tes cartes de maîtres de corporation

Si tu possèdes des cartes de maîtres de corporation, tu reçois 1 ressource de la sorte correspondante.

Important : s'il n'y a pas assez de ressources d'une sorte dans le stock général, tu dois renoncer à la part des ressources qu'il manque.

PHASE 2 - RAJOUTER DES CARTES DE PROJET

Si tu as réclamé des projets pendant la phase 1, tu dois maintenant remplir une ou plusieurs colonnes de projet. Si tu dois combler plusieurs colonnes, tu commences par la colonne la plus à gauche.

D'abord, tu recouvres les cases vides par des cartes au verso « A ». Si ces cartes s'épuisent, on prend les cartes au verso « B », puis les cartes au verso « C » et enfin les cartes au verso « D ».

Important : si pioches la dernière carte d'une des quatre piles, la partie est immédiatement interrompue par une invasion (voir « Les invasions »). Après l'invasion, tu termines ton tour avec les phases 3 à 5. Ensuite, tu fais passer le pion « chef d'alliance » à ton voisin de gauche.

Après avoir effectué l'invasion, on remplit les cases éventuellement encore libres dans les colonnes de projet par des cartes de la pile suivante.

Le compteur d'invasions

Le compteur d'invasions sert à indiquer le nombre de cartes restantes dans la pile actuelle pour que les joueurs puissent voir venir le moment de l'invasion suivante. Si tu places des cartes dans les colonnes de projet, tu dois aussi déplacer le marqueur « invasion » d'autant de cases que le nombre de cartes piochées.

Si une pile s'épuise, tu combles les cases encore libres - une fois l'invasion effectuée - par des cartes de la pile suivante. Ensuite, tu déplaces le marqueur « invasion » sur le compteur d'invasions de manière à ce qu'il corresponde au nombre de cartes restantes dans la pile actuelle.

PHASE 3 - CONSTRUIRE

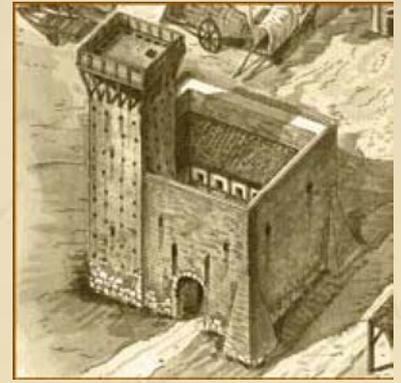
Lors de la phase de construction, tu peux construire des édifices dans ton *comune*, aménager des bâtiments déjà existants ou renforcer tes remparts à l'aide des cartes de projet que tu as en main.

Les cartes de projet

Les cartes de projet représentent les œuvres des artisans et architectes renommés qui travaillent dans ton *comune*. Il y a deux sortes de cartes de projet :

- les cartes de projet spéciales, avec lesquelles on ne peut construire ou aménager qu'une seule catégorie de bâtiments (par exemple les cartes jaunes pour des bâtiments relevant de l'économie).
- les cartes de projet générales, avec lesquelles on peut construire ou aménager différentes catégories de bâtiments (les cartes rouge foncé avec 2 à 4 symboles dans le coin en haut à droite).

Tu as aussi le droit d'utiliser les cartes de projet de chacune des deux sortes pour construire des remparts dans ton *comune* ou pour les renforcer.



Important : s'il n'y a pas assez de ressources d'une sorte dans le stock général, tu dois renoncer à la part des ressources qu'il manque.

Important : si tu pioches la dernière carte d'une des quatre piles, la partie est **immédiatement** interrompue par une invasion (voir « Les invasions »).



ÉCONOMIE



MILITAIRE



CULTURE



RELIGION



BÂTIMENTS GÉNÉRAUX

L'action de construction

Soit construire un nouveau bâtiment, soit agrandir un bâtiment déjà existant d'un étage

et / ou

renforcer tes remparts une fois.

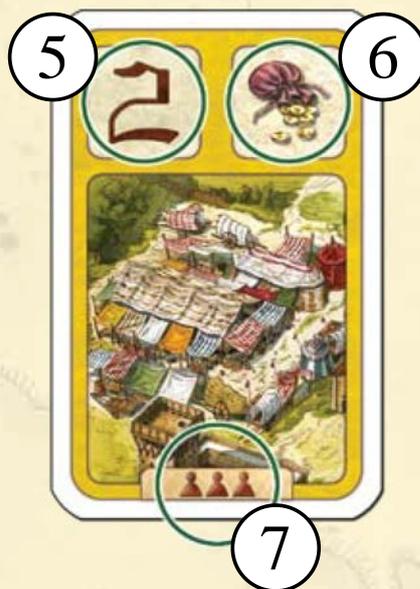
Symbole	Bâtiment	
	Économie	Toutes les cartes sont aussi utilisables pour les remparts.
	Militaire	
	Culture	
	Religion	
	Bâtiments généraux (2-4 catégories de bâtiments)	

Chaque carte de projet indique :

Le niveau du projet ⑤ (chiffre en haut à gauche)

La catégorie du bâtiment ⑥ (couleur du cadre et symbole en haut à droite)

Le nombre de joueurs ⑦ (symboles en bas)



L'action de construction

Lors de la phase de construction, tu peux exécuter une action de construction. Tu peux :

soit construire un nouveau bâtiment, soit agrandir un bâtiment déjà existant d'un étage et / ou

renforcer tes remparts une fois.

Tu peux, au choix, profiter d'une seule ou des deux possibilités dans le cadre d'une action de construction complète. Tu ne dois pas payer de ressources pour construire ou renforcer des remparts.

Si tu veux construire plus, tu peux le faire en utilisant tes ressources « artisans ». Pour chaque artisan utilisé, tu peux bénéficier d'une action de construction complète supplémentaire.

Construire de nouveaux bâtiments

Pour cela, tu joues n'importe quelle carte de projet. La couleur et le symbole déterminent la catégorie du bâtiment et donc aussi les gains que tu peux obtenir avec ce bâtiment. Pour construire ce nouvel édifice, tu places la carte de projet devant ton paravent, face visible. Les nouveaux bâtiments ont toujours un seul étage. Le nombre de cartes indique le nombre d'étages (1 carte = 1 étage).

Aménager des bâtiments

Tu peux agrandir un bâtiment en ajoutant d'autres cartes à cet édifice. Pour cela, tu dois jouer une carte de projet de la même catégorie de bâtiment (ou une carte générale) dont le niveau correspond au moins à la hauteur du nouvel étage (voir « Exemples d'aménagement »). Tu ajoutes la carte au bâtiment, de manière à ce que toutes les cartes de cet édifice soient encore visibles.

Autres règles importantes pour construire ou aménager des édifices

Pour pouvoir jouer une carte de projet qui indique un niveau trop bas, tu peux utiliser des artisans afin d'augmenter le niveau de cette carte. Chaque artisan utilisé augmente de 1 le niveau de la carte de projet.

Dès qu'une carte de projet a été ajoutée à un bâtiment, le niveau de la carte n'importe plus. Pendant la suite de la partie et lors d'autres actions de construction, seul le nombre d'étages compte. Ce nombre correspond au nombre de cartes dont l'édifice est composé (c'est-à-dire: un bâtiment de 3 cartes possède 3 étages).

Il n'y a pas de limite en ce qui concerne le nombre de bâtiments que tu peux construire. Mais aucun édifice ne peut avoir plus de 4 étages.

Tu peux aussi construire un nouveau bâtiment à l'aide d'une carte de projet générale. Au moment où tu joues cette carte, tu dois déterminer la catégorie du bâtiment que tu veux construire avec celle-ci.

Dès que tu as ajouté une carte à un édifice, tu ne peux plus la déplacer ou l'échanger.

Si tu construis ou aménages un bâtiment, tu retournes la carte d'activation correspondante du côté actif. Maintenant, tu es en mesure de recevoir des gains grâce à un édifice de cette couleur.

Toutes les fois que tu construis ou aménages un bâtiment, tu reçois autant de points de victoire que le nouveau nombre d'étages de cet édifice. Un nouveau bâtiment (1 étage) vaut donc 1 point. Si tu agrandis à 2 étages, tu reçois 2 autres points, et ainsi de suite.

À la fin de ta phase de construction, tu peux garder au maximum 2 cartes en main. Tu dois écarter les cartes en trop (de ton choix).



Exemples d'aménagement

Ce bâtiment a 2 étages, puisqu'il se compose de 2 cartes. Si tu veux l'agrandir de manière à ce qu'il ait 3 étages, tu as besoin d'une carte du niveau 3 au minimum.

Cette carte de projet appartient à la même catégorie que l'édifice. Elle a le niveau 4 (> 3).

Comme cette carte remplit les conditions nécessaires, tu peux l'utiliser pour aménager ton édifice. Cela n'entraîne pas de coût supplémentaire. (D)



Ce bâtiment a 2 étages, puisqu'il se compose de 2 cartes. Si tu veux l'agrandir de manière à ce qu'il ait 3 étages, tu as besoin d'une carte du niveau 3 au minimum.

Cette carte de projet appartient à la même catégorie que l'édifice. Mais son niveau 2 ne suffit pas (< 3).

Tu ne peux pas utiliser cette carte pour aménager ton bâtiment – à moins que tu n'utilises un artisan afin d'augmenter le niveau de cette carte.

Tu décides d'utiliser un artisan pour augmenter de 1 le niveau de la carte. Maintenant, le niveau de la carte est 3. Tu peux donc l'utiliser pour aménager ton édifice. (E)





F

Ce bâtiment a 2 étages, puisqu'il se compose de 2 cartes. Si tu veux l'agrandir de manière à ce qu'il ait 3 étages, tu as besoin d'une carte du niveau 3 au minimum.

La carte de projet n'appartient pas à la même catégorie que le bâtiment, mais il s'agit d'une carte de bâtiment générale qu'on peut utiliser pour chaque catégorie d'édifice. Le niveau de la carte est 3 et suffit donc pour l'aménagement.

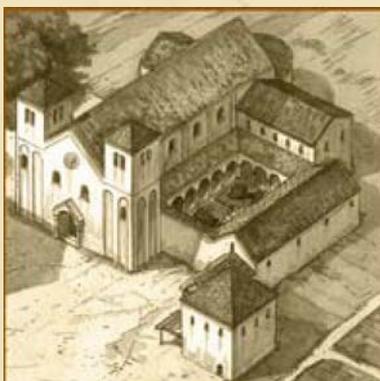
Comme cette carte remplit les conditions nécessaires, tu peux l'utiliser pour aménager ton édifice. Cela n'entraîne pas de coût supplémentaire. (F)



ACTIF



INACTIF



Note : il sera probablement difficile de gagner sans remparts de plusieurs étages. Les remparts hauts te permettent une défense efficace sans faire intervenir de nombreuses armées.

Cartes d'activation et gains

Tes bâtiments rapportent des gains que tu peux faire rentrer pendant la phase 1 de ton tour. Pour que tu puisses les recevoir, les cartes d'activation correspondantes doivent être du côté actif (coloré). Tu actives ces cartes en construisant ou en aménageant un bâtiment de la bonne catégorie.

Pour les gains, seul l'édifice le plus haut de chaque catégorie rapporte des ressources - à condition que la carte d'activation soit active. Tu places les ressources reçues derrière ton paravent et tu retournes les cartes d'activation du côté inactif (gris).

Renforcer les remparts

Pour renforcer tes remparts, tu peux utiliser n'importe quelle sorte de carte de projet. Au cours de la partie, tes remparts peuvent se composer d'un nombre illimité de parties. Tu peux construire une nouvelle partie de remparts ou renforcer les parties déjà existantes en les surélevant. Comme pour les bâtiments, une partie de remparts peut avoir jusqu'à 4 étages.

Lors de la construction de nouvelles parties de remparts et du renforcement de celles-ci, tu dois respecter les mêmes règles que lors de la construction des édifices. Les cartes de projet doivent avoir le niveau nécessaire, et sinon, on doit utiliser des artisans..

Si tu construis ou renforces des remparts,

- tu peux utiliser chaque sorte de carte de projet dans chaque combinaison possible.
- tu retournes les cartes de projet de manière à ce que les versos soient visibles.
- tu ne dois pas forcément compléter une partie de remparts (4^{ème} étage) avant d'en commencer une nouvelle.
- lors de la surélévation d'une partie des remparts à l'étage 4, tu reçois immédiatement et sans contrepartie une carte de remparts « bonus » du stock général, qui devient une nouvelle partie de remparts d'un étage. Ensuite, on peut surélever cette partie de remparts comme les autres.

Les remparts ne rapportent pas de points de victoire.

Pendant une invasion, tu peux attribuer une armée à chaque carte de chaque partie de tes remparts pour défendre ta ville (voir « La défense de la ville »). Les remparts plus hauts offrent une défense plus efficace.

Note : il sera probablement difficile de gagner sans remparts de plusieurs étages. Les remparts hauts te permettent une défense efficace sans faire intervenir de nombreuses armées.

PHASE 4 - MAITRES DE CORPORATION

Il y a 4 cartes « maîtres de corporation ». Chaque carte correspond à une catégorie de bâtiment. Pendant la partie, c'est toujours le joueur qui possède le bâtiment le plus précieux d'une catégorie qui reçoit un bonus lors de la perception des gains.

Au début de la partie, les cartes « maîtres de corporation » ne sont pas encore attribuées.

Le premier à construire un édifice à 2 étages d'une catégorie reçoit la carte « maître de corporation » correspondante et la place devant son paravent.



TRÉSORIER

Dès lors, la carte change de mains à chaque fois qu'un autre joueur obtient plus de points avec des bâtiments de cette catégorie dans son *comune*.

On peut collectionner plusieurs cartes « maîtres de corporation », si on a le plus grand nombre de points pour des édifices de différentes catégories. Les « maîtres de corporation » rapportent un bonus dans la phase 1 quand tu reçois tes gains (voir « Phase 1 - option 3 - Faire rentrer des gains ») Le bonus dépend du maître de corporation, comme expliqué dans le tableau ci-dessous :

Symbol	Bâtiment	Maître de corporation	Gain bonus
	Économie	Trésorier	
	Militaire	Capitaine	
	Culture	Architecte	
	Religion	Évêque	

PHASE 5 - RÉPARER LES DOMMAGES

Lors d'une invasion, ta ville subit des dégâts, si ta défense n'est pas assez efficace. Ces dommages sont marqués à l'aide des tuiles de pillage. Chaque tuile de pillage que tu possèderas à la fin de la partie te coûtera la déduction d'1 point de victoire (voir « Les effets: les tuiles de pillage »).

Dans cette phase de ton tour, tu peux réparer 1 ou 2 dégâts de ta ville en utilisant des pèlerins. Si tu restitues 1 pèlerin, tu peux éliminer une tuile de pillage de ton *comune*. Si tu restitues 3 pèlerins, tu as le droit d'éliminer 2 tuiles de pillage. On remet les pèlerins et les tuiles de pillage dans le stock général.

FIN D'UN TOUR

Lorsque tu as fini les 5 phases de ton tour, tu fais passer le pion « chef d'alliance » à ton voisin de gauche. Maintenant, c'est à son tour.

LES INVASIONS

Lors de la partie, les joueurs sont menacés par quatre invasions différentes. Après la quatrième invasion, la partie est finie. Chaque invasion commence au moment où l'une des quatre piles de cartes de projet s'épuise. Au cours de la partie, la puissance et le danger des invasions augmentent :

Pile de cartes de projet	Attaquant	Puissance de base de l'attaque
A	Venezia	4
B	la France	8
C	le pape	12
D	l'empereur	16

Si une invasion a lieu, les joueurs peuvent se défendre de deux manières différentes. Ils peuvent profiter de leurs remparts en plaçant des armées dessus, **et** ils peuvent soutenir l'alliance de défense avec les autres *comuni*.



CAPITAINE



ARCHITECTE



ÉVÊQUE



Fait historique :

le Moyen-Âge était une époque de bouleversements en Italie. Des pouvoirs étrangers essayaient souvent de contrôler les villes-États de la région. Les villes-États ne pouvaient garder leur indépendance qu'en concluant des alliances de défense avec d'autres *comuni* italiens. On nommait aussi cette sorte d'alliance « ligue ».



L'alliance de défense

Pour soutenir la défense contre les attaquants, chaque ville peut mettre des armées à disposition pour participer à la défense commune. Ces armées atténuent la puissance de l'attaque pour tous les joueurs. La valeur de l'alliance de défense correspond au nombre total des armées que tous les joueurs mettent à contribution. Les armées de l'alliance te défendent même si tu n'as pas mis tes propres armées à disposition. Le joueur qui contribue le plus à la défense commune reçoit une récompense sous forme de tuiles de héros (voir « Les effets : les tuiles de héros »).

La défense de la ville

L'alliance de défense n'est pas toujours assez forte pour repousser entièrement l'invasion. Dans ce cas, tu dois en outre placer quelques armées sur tes remparts pour défendre ta ville directement.

La valeur de chaque armée que tu utilises pour la défense de ta ville dépend des remparts que tu as construits. Tu peux attribuer exactement 1 armée à chaque carte de tes parties de remparts.

La valeur de défense d'une armée sur une carte de remparts se monte à 1 plus le niveau de la carte dans la partie concernée des remparts. Si tu attribues par exemple 3 armées à une partie de remparts de 3 étages, cette armée a une valeur de 9 au total ($1 + 3 + 1 + 2 + 1 + 1 = 9$).

Tu as le droit de mettre à contribution pour ta défense plus d'armées que le nombre de tes cartes de remparts. Chaque armée qui n'est pas attribuée à une carte de remparts (mais sert à ta défense) ajoute 1 point à ta défense.

Note : une carte de remparts à laquelle tu n'as pas attribué d'armée ne soutient pas ta défense. S'il n'y a pas d'armée sur des remparts, leur valeur de défense est de 0.

Note : une carte de remparts à laquelle tu n'as pas attribué d'armée ne soutient pas ta défense. S'il n'y a pas d'armée sur des remparts, leur valeur de défense est de 0.

Note : les joueurs qui ont plus de points de victoire subissent des attaques plus fortes.!

Les invasions

Les invasions n'atteignent pas tous les *comuni* de la même manière. Naturellement, les *comuni* fortunés et puissants attirent plus l'attention des attaquants. Les joueurs qui ont plus de points de victoire subissent des attaques plus fortes. Chaque invasion suit les phases suivantes :

- 1 Tu places le blason de la ville de chaque joueur à côté de son marqueur de score sur le compteur de points. (G)



- 2 Pour déterminer la puissance de l'attaque pour chaque ville, le blason de la ville du joueur qui a le moins de points de victoire est placé sur la case de départ de l'invasion, indiquée à côté du compteur de points. Ensuite, on déplace tous les autres blasons du même nombre de cases dans la même direction. (H)

Maintenant, on peut relever sur le compteur de points la puissance de base de l'invasion : le joueur qui a le moins de points est confronté à une attaque de la puissance de base (par exemple Venezia = 4), tandis que les autres joueurs doivent faire face à un adversaire plus fort.



- 3 Maintenant, les joueurs décident secrètement combien d'armées ils veulent détacher pour l'alliance et pour leur propre défense. Tu choisis le nombre d'armées (de ton propre stock) que tu veux mettre à contribution pour l'alliance et tu les caches dans ta main droite. En même temps, tu prends dans ta main gauche toutes les armées (de ton stock également) que tu veux utiliser pour la défense de ta ville.

- 4 Les joueurs montrent leurs armées simultanément. On compte toutes les armées détachées pour l'alliance de défense. Ensuite, on déduit cette somme de la puissance de l'attaque pour chaque joueur. On déplace tous les blasons en arrière sur le compteur de points du nombre de cases correspondant à la valeur de l'alliance. Le nombre indiqué sur le compteur de points à côté de ton blason indique maintenant la puissance d'attaque que tu dois surmonter seul.
- 5 Maintenant, tu compares la défense de ta ville avec la puissance d'attaque de l'invasion. Si la valeur de ta défense est identique ou supérieure, tu remportes la victoire. Mais si la valeur est inférieure à la puissance d'attaque, tes armées ont le dessous et les attaquants pillent ta ville (voir « Les effets : les tuiles de pillage »)

Important:

- Pour défendre ta ville avec succès, la somme totale de ta défense et de l'alliance doit s'élever au moins à la puissance d'attaque à laquelle tu es exposé.
- À tout moment, tu peux échanger 2 sacs d'or ou 2 pèlerins contre 1 armée. Si tu ne veux pas donner d'indications aux autres joueurs, tu peux garder en main l'or et/ou les pèlerins avec les armées que tu veux détacher pour la défense.
- Tu n'es pas obligé d'utiliser toutes tes armées ! Après l'invasion, toutes les armées utilisées sont remises dans le stock général. Tu peux garder quelques-unes de tes armées (ou toutes) pour résister aux futures invasions. Ces armées restent dans ton propre stock.
- Lors d'une invasion, le joueur qui possède le pion « chef d'alliance » a un point de défense additionnel, qu'il ajoute à sa valeur de défense.

Les effets

Au moment où toutes les valeurs de défense sont déterminées, on examine les effets :

Les tuiles de pillage

Si tu as réussi à te défendre, rien ne se passe. Sinon, tu reçois une tuile de pillage pour chaque point de la puissance d'attaque que tu n'as pas pu repousser avec tes armées. Tu places ces tuiles derrière ton paravent.

Tu ne peux éliminer des tuiles de pillage de ton **comune** que si tu utilises des pèlerins lors de la phase 5 (voir « Phase 5 - Réparer les dommages causés par le pillage »). À la fin de la partie, tu dois déduire 1 point de victoire par tuile de pillage qui se trouve encore dans ton **comune**.

Important : ton score sur le compteur de points n'est pas immédiatement ajusté lorsque tu reçois une tuile de pillage. On déduit les points lors de l'évaluation finale.

Les tuiles de héros

Après l'invasion, on récompense les chefs d'alliance pour leurs efforts. Lors de chaque invasion, on peut attribuer 2 tuiles de héros de valeurs différentes. Le joueur qui a détaché le plus d'armées pour l'alliance et qui n'a pas reçu de tuiles de pillage lors de cette invasion reçoit la tuile la plus précieuse. Le joueur qui a attribué le deuxième plus grand nombre d'armées et qui n'a pas reçu de tuiles de pillage lors de cette invasion reçoit la tuile ayant la valeur la plus basse.

En cas d'égalité, le joueur qui a le moins de points de victoire a la priorité. Si plusieurs joueurs sont encore ex æquo, celui parmi eux dont le **comune** a le chiffre plus bas (sur le paravent) reçoit la récompense.

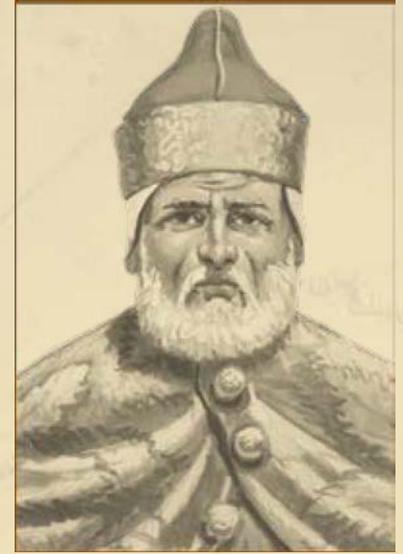
Un joueur qui n'a pas mis d'armée à disposition pour l'alliance de défense ne peut pas recevoir de tuile de héros. S'il n'y a qu'un seul joueur qui a détaché des armées pour l'alliance, celui-ci reçoit la tuile la plus précieuse, et l'autre tuile n'est pas attribuée. Si aucun joueur n'a mis d'armée à disposition pour l'alliance, les deux tuiles de héros sont défaussées.

On conserve les tuiles de héros reçues derrière le paravent. À la fin de la partie, on reçoit des points de bonus s'élevant à la valeur totale de toutes ses tuiles de héros.

Important : ton score sur le compteur de points n'est pas immédiatement ajusté lorsque tu reçois une tuile de héros. On additionne les points de bonus lors de l'évaluation finale.

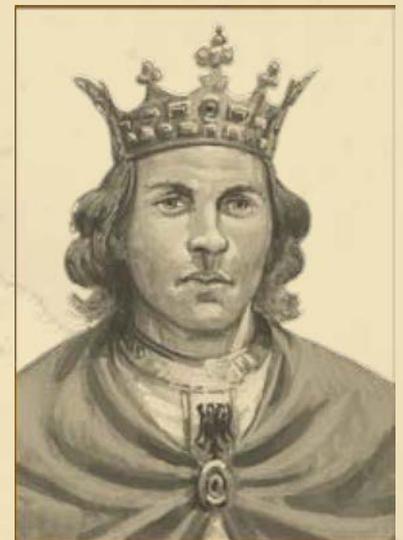
Important : on ne peut recevoir de tuiles de héros que si on n'a pas reçu de tuiles de pillage lors de cette invasion.

Après l'invasion et l'attribution des tuiles de pillage et de héros, tu termines ton tour avec les phases 3 à 5. Ensuite, tu fais passer le pion « chef d'alliance » à ton voisin de gauche, qui peut maintenant commencer son tour.



TUILES DE PILLAGE

Important : ton score sur le compteur de points n'est pas immédiatement ajusté lorsque tu reçois une tuile de pillage. On déduit les points lors de l'évaluation finale.



TUILES DE HÉROS

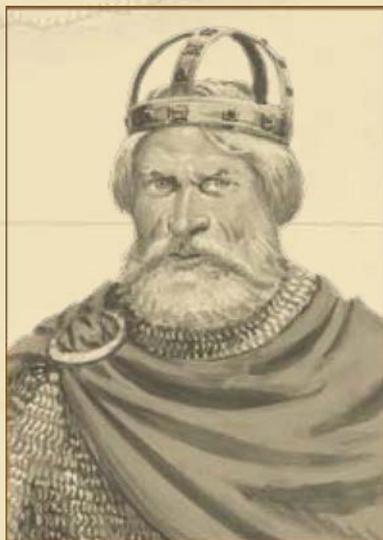
Important : ton score sur le compteur de points n'est pas immédiatement ajusté lorsque tu reçois une tuile de héros. On additionne les points de bonus lors de l'évaluation finale.

Fait historique :

*l'un des défis les plus grands pour les **comuni** italiens était le conflit entre l'empereur du Saint-Empire romain et le pape pour la domination sur la péninsule italienne. A cette époque, beaucoup de guerres étaient menées et des **comuni** autrefois alliés se livraient des batailles.*



Important : vous ne pouvez pas utiliser 2 pèlerins au lieu de toute autre ressource ou 2 or au lieu de 1 armée au cours de l'évaluation finale !



L'invasion de l'empereur

L'empereur conduit la dernière invasion de la partie. Si un joueur pioche la dernière carte de la pile « D », on doit respecter quelques règles spéciales :

- L'invasion de l'empereur ne se passe pas immédiatement lorsque la dernière carte « D » est piochée, mais le joueur termine son tour comme d'habitude avec les phases 3 à 5. Cependant, il ne fait pas passer le pion « chef d'alliance » à son voisin de gauche, mais le garde.
- Tous les joueurs, y compris celui qui a pioché la dernière carte « D », exécutent maintenant un dernier tour complet. Comme il n'y a plus de cartes de projet, la phase 2 est sautée.
- Au moment où tous les joueurs ont complètement réalisé leur dernier tour, l'invasion de l'empereur a lieu. L'invasion suit les mêmes règles que les autres invasions.
Attention : le joueur qui possède le pion « chef d'alliance » exécute aussi un tour complet avec les 5 phases !
- A la fin de cette dernière invasion, on procède à l'évaluation finale.

Note : comme la partie se termine immédiatement après l'invasion de l'empereur, tu n'as plus d'occasion d'utiliser des pèlerins pour réparer les dégâts du pillage !

ÉVALUATION FINALE

Les joueurs montrent les ressources et les tuiles de pillage et de héros qu'ils ont gardées derrière leur paravent. Maintenant, on fait les comptes des points de bonus et des points négatifs :

- On reçoit 3 points de bonus pour chaque maître de corporation qu'on possède à la fin de la partie.
- On compare chaque sorte de ressources. Le joueur qui a le plus grand nombre de ressources d'une sorte reçoit 2 points de bonus. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés reçoivent 1 point de victoire. On peut obtenir des points de bonus pour plusieurs sortes de ressources.
- On additionne les valeurs de toutes ses tuiles de héros et on reçoit des points de bonus en fonction de la somme totale.
- On perd 1 point par tuile de pillage qu'on possède encore.
- En outre, on reçoit des points de bonus si on a construit au moins 1 édifice de chaque catégorie dans son **comune** lors de la partie. Les points de bonus correspondent à la valeur complète du bâtiment le plus petit (avec le plus petit nombre d'étages) de ton **comune**.

Important : on ne peut pas utiliser 2 pèlerins au lieu de toute autre ressource ou 2 or au lieu de 1 armée au cours de l'évaluation finale !

Après l'évaluation finale, c'est le joueur qui a le plus grand nombre de points de victoire qui gagne la partie. En cas d'égalité entre des joueurs, c'est celui parmi eux qui possède le **comune** avec le chiffre le plus bas qui gagne.



TENKIGAMES
games for fun

© 2005-2008 TenkiGames SrlU
Via Laghi, 87
I-48018 - Faenza (RA) - Italie
www.tenkigames.com

TENKIGAMES™ et Comuni™ sont marques déposées de TENKIGAMES SrlU.
Tous droits réservés.



Partenaires pour la France :
HUCH & friends
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg
www.huchandfriends.de

CRÉDITS

Auteurs : **Flaminia Brasini, Virginio Gigli, Antonio Tinto, Stefano Luperto**
Développement : **Luca Pansecchi, Piero Cioni, Fabio Sgubbi**
Illustrations : **Giorgio Albetini, Giuseppe Rava**
Direction Artistique : **Luca Pansecchi**
Rédaction des règles : **Piero Cioni**
Traduction : **Birgit Irgang**



Tous nos remerciements vont à tous les testeurs de ce jeu, et particulièrement à **Andrea "Sargon" Cupido, Virgilio "Genma1" Spaziani, Piero Cioni, Claudio Pansecchi, Ludoroma, La Tana dei Goblin, Maghi Guerrieri e Menestrelli** et [IDG-www.inventoridigiochi.it](http://www.inventoridigiochi.it).

Comuni

un jeu de Acchittocca © TenkiGames 2008

Aide de jeu réalisée par
<http://www.ludigaume.net> © 2008

Commune	Au départ	Revenu
1. Lucca		
2. Firenze		
3. Siena		
4. Bologna		
5. Milano		

Tour de jeu

Le joueur effectue les 5 phases d'affilée

1. Projets

Faire une offre

Le joueur place 1 envoyé sur l'entête d'une colonne libre avec ou sans or (Conversion de pèlerins possible).

Pour surenchérir sur une place occupée, il faut au moins 1 or de plus que l'occupant.

L'envoyé expulsé peut jouer un pèlerin pour se déplacer sur une autre entête de colonne, occupée ou pas. Si occupée, le joueur doit avoir plus d'or que l'occupant (il ne peut en ajouter de sa réserve), le nouvel expulsé peut faire de même...

Réclamer des projets

Le joueur prend toutes les cartes et ressources au choix des colonnes où il a 1 envoyé. L'or associé retourne à la Banque.

Revenus

Le joueur prend des ressources: revenu de base de sa commune + revenu de ses bâtiments actifs (1 cube par étage du plus grand bâtiment actif par type de Corporation) + revenu pour les Maîtres de Corporation en sa possession

2. Rajouter des cartes Projets

Piles A → B → C → D. Reculer le marqueur Invasion.

Si pile vide, il y aura une invasion directement à la fin de cette phase. Le joueur actif reprendra après son tour au point 3.

3. Construire un nouveau bâtiment ou agrandir un bâtiment existant et/ou renforcer ses remparts

Le joueur peut effectuer plusieurs fois cette phase mais il doit payer 1 artisan à partir de la seconde fois

- Poser une carte Projet Niveau x pour construire un nouveau bâtiment (le niveau du bâtiment équivaut au nombre de cartes)

- Poser une carte Projet Niveau actuel + 1 sur un bâtiment existant pour l'agrandir (maximum 4 étages)

- Renforcer ses remparts (maximum 4 étages) avec n'importe quelle carte Projet (Même règle de construction que les bâtiments). On

retourne la carte Projet. Si le rempart atteint le niveau 4, on reçoit un rempart Bonus qui crée un nouveau rempart de niveau 1.

Lors de chaque construction: marquer autant de points que le nouveau niveau du bâtiment

En fin de phase: Maximum 2 cartes en main sinon défausse de l'excédent

4. Réclamer des Maîtres de Corporation

Le joueur qui construit en premier un bâtiment de niveau 2 minimum reçoit le Maître de Corporation correspondant. Le Maître change si un joueur construit des bâtiments qui rapportent plus de points de victoire que ceux du Maître actuel.

5. Réparer les dommages des pillages

Le joueur peut éliminer 1 jeton Pillage en défaussant 1 pèlerin ou 2 jetons Pillage en défaussant 3 pèlerins.

6. Passer le pion Chef d'Alliance au joueur à sa gauche

Invasions

Survient quand une pile est vide (voir Phase 2) Attention, Pile D voir Fin de partie

1. Placer le blason de chaque commune à côté de son marqueur de score

2. Déplacer le blason de la commune avec le moins de points à côté de la case de départ de l'invasion

(Pile A: 4 - Pile B: 8 - Pile C: 12 - Pile D: 16)

3. Déplacer les blasons des autres communes du même nombre de cases et dans le même sens.

4. Attribuer les armées à l'alliance (Main Droite) et à sa ville (Main Gauche). (Conversions possibles)

5. Révéler simultanément ses armées sans les mélanger

6. Evaluer la force de l'alliance (somme de toutes les mains droites). Déplacer tous les blasons en arrière d'autant de cases que la force de l'alliance.

7. Assignation des armées aux remparts puis calcul de la défense pour tous les remparts (voir schéma à droite).

8. Le Chef d'Alliance a 1 point de défense supplémentaire.

9. Si la défense de la ville est inférieure à la puissance de l'attaque (position du blason) alors les assaillants pillent la ville: 1 jeton Pillage par point d'attaque non contré

10. Attribution des Tuiles Héros. Le joueur qui a assigné le plus d'armée à l'alliance et qui n'a pas pris de jeton Pillage reçoit la tuile de plus forte valeur. Le second reçoit la deuxième tuile. En cas d'égalité, départage par le nombre de points sinon par le plus petit numéro de commune. Un joueur ne peut avoir les 2 tuiles.



Fin de la partie & Evaluation finale

Survient lors de l'invasion pour la pile D qui est décalée.

Le joueur actif termine son tour normalement avant l'invasion et conserve le pion Chef d'Alliance.

Tous les joueurs y compris le Chef de l'Alliance exécutent un dernier tour complet (il n'y a plus de phase 2, car plus de cartes) avant l'invasion.

Ensuite, l'invasion de l'Empereur se déroule comme une invasion normale.

Lors de l'évaluation finale, les joueurs reçoivent des points de victoire comme suit:

+ 3 points par Maître de Corporation

+ 2 points si majoritaire dans 1 type de ressources (1 points pour les joueurs à égalité)

+ x points pour toutes ses tuiles Héros

- x points pour toutes ses jetons Pillage

+ x points si on a un bâtiment de chaque Corporation (4) où x est le nombre de points de victoire du plus petit bâtiment de sa commune

Le joueur avec le plus de points gagne. Si égalité, le numéro de la commune départage.



Etiquette à découper et à coller sur la piste
du compteur invasion du plateau de jeu