

Le Torri di San Gimignano

Feuille de règles

Pour 2 joueurs | 20 min. | 8+

San Gimignano, une petite ville de Toscane, au centre-nord de l'Italie, est bien connue pour ses remparts médiévaux, ses bâtiments et surtout ses nombreuses tours de différentes hauteurs. Au cours de la période médiévale, les rivalités familiales avaient entraîné la construction de 72 tours au total, ce qui permettait aux familles d'exhiber leur pouvoir et leurs influences.

Maintenant, vous êtes en compétition pour construire des tours en tant que membre d'une famille noble. Plus vous construirez des tours hautes et belles, plus le nom de votre famille sera honoré de façon merveilleuse

pendant des siècles.

Contenu

45 cartes tour (dos ensoleillé ; 5x5, 6x6, et ainsi de suite jusqu'à 10x10)

10 cartes noble (dos au coucher du soleil ; uniquement pour le jeu avancé)

4 cartes aide de jeu (2x anglais, 2x japonais)

1 marqueur « la plus haute »

2 feuilles de règles (1x anglais, 1x japonais)

Mise en place

Le schéma 1 montre une brève image de la mise en place du jeu. Les détails sont les suivants :

1) Le joueur le plus vieux devient celui qui distribue les

cartes (le donneur).

2) Le donneur mélange et coupe la pioche des 45 cartes tour (ou simplement cartes) et distribue 5 cartes face cachée à chaque joueur. Elles forment la main de départ des joueurs. Pendant la partie, un joueur peut avoir au maximum 7 cartes en main. Vous ne pouvez pas voir la main de l'autre joueur.

3) Le donneur place ensuite 4 cartes au centre de la table, face visible. Cet espace s'appelle le marché. Toutes les cartes du marché doivent être placées face visible. Les autres cartes sont placées en pile, face cachée, à côté du marché.

4) Placez le marqueur « la plus haute » à côté de la pioche. Le joueur opposé au donneur commence.

Fig. 1 Example Setup

(Schéma 1 Exemple de mise en place)



Actions

Pendant la partie, chaque joueur réalise une des 7 actions une fois à son tour, en alternant les tours. Une fois que la pioche est épuisée ou qu'un joueur « ferme » la construction (voir section Actions), la partie passe en phase de fin. À tout moment, si les deux joueurs passent l'un après l'autre, la partie se termine immédiatement et chaque joueur compte ses points.

1) Acheter de pierres

Prenez 2 cartes sur la pioche et/ou du marché et prenez-les dans votre main. S'il n'y a qu'une seule carte dans la pioche, prenez celle-là. Après l'action, s'il n'y a pas de carte dans le marché, placez immédiatement 4 cartes (ou, s'il n'y en a plus, autant que possible) provenant du dessus de la pioche.

Si vous avez plus de cartes que la limite supérieure (7 cartes dans une partie normale), vous ne pouvez pas réaliser cette action. Vous pouvez regarder la carte piochée pour décider où vous piocherez la suivante.

2) Échanger des pierres

Placez 2 cartes ou plus de votre main sur le marché, et piochez un nombre égal de cartes de la pioche et/ou du marché. Lorsque vous piochez dans le marché, vous ne devez pas piocher une carte de même rang qu'une des

cartes que vous avez placées. S'il n'y a pas assez de cartes à échanger dans la pioche ou sur le marché, vous ne pouvez pas réaliser cette action. Vous pouvez regarder la carte piochée pour décider où vous piocherez la suivante.

3) Construire une tour

Jouez 3 cartes ou plus de votre main devant vous, ce qui permet de construire une nouvelle tour. Une tour peut être soit une tour unie (tous les étages sont de même rang), soit une tour colorée (les étages sont dans un ordre de 5-6-7-8-9-10, un étage pour chaque rang). Une tour construite est en cours de construction, ou incomplète. Au cours de la partie, vous pouvez construire un nombre quelconque de tours identiques dans votre zone de construction.

Toutes les cartes d'une tour doivent être placées en une pile horizontale, légèrement décalée pour que chacun puisse voir toutes les cartes et leurs rangs. Le bas d'une tour colorée peut être de n'importe quel rang, mais la différence entre deux étages adjacents ne peut pas être discontinue ; l'ordre des cartes de haut en bas correspond à celui de moins élevé à plus élevé, une par une.

Lorsque vous construisez une tour unie, vous ne pouvez utiliser l'effet Donazione qu'une seule fois (voir la section Effets Donazione).

4) Prolonger une tour

Choisissez une tour incomplète dans votre zone de construction, et ajoutez 1 ou plusieurs cartes de votre main au sommet. Sur une tour unie, vous pouvez ajouter des cartes de même rang. Sur une tour colorée, vous pouvez ajouter des cartes qui se suivent dans l'ordre approprié. Ensuite, vous devez piocher dans votre main autant de cartes que vous avez ajoutées, provenant du haut de la pioche et/ou du marché.

Une carte à piocher dans le marché peut être du même rang que celle utilisée pour l'extension de la tour. Après l'action, s'il n'y a pas de carte dans le marché, réapprovisionnez immédiatement le marché avec 4 cartes. Vous pouvez regarder la carte piochée pour décider d'où vous piocherez la suivante. Remarquez que vous ne pouvez pas utiliser l'effet Donazione lors de la prolongation d'une tour unie.

5) Tours terminées

Choisissez une ou plusieurs tours en construction et retournez-les pour qu'elles soient terminées. Les tours terminées ne sont plus détruites par l'effet Donazione, ne peuvent pas être prolongées plus haut et vous donnent des points bonus à la fin de la partie.

6) Fermer la construction

Une fois que vous avez terminé au moins 4 tours, vous

pouvez annoncer « Fermer » la construction, et la partie passe à la phase de fin.

7) Passer

Vous passez votre tour pour une action.

Phase de fin

Lorsque la pioche de cartes de tour est épuisée ou qu'un joueur annonce "Fermer", la partie entre dans la phase de fin. La pioche et le marché sont fermés, et vous ne pouvez plus acheter ou échanger de pierres. Vous pouvez toujours construire et prolonger des tours, mais la Donazione ne prend pas effet et vous ne pouvez pas piocher de cartes supplémentaires, ni terminer des tours.

La tour la plus haute

Pendant la partie, lorsqu'un joueur a construit la tour la plus haute parmi tous les joueurs par une action de construction ou de prolongation, il prend immédiatement le marqueur « la plus haute », qui lui donne des points bonus à la fin de la partie. Lorsqu'un autre joueur construit une tour encore plus haute, le marqueur est déplacé vers ce joueur.

Effets de donation (Donazione)

Chaque rang d'une carte représente un effet spécial appelé Donazione (donation), lorsqu'elle est jouée depuis la main ou utilisée pour construire une tour unie. Même lorsque vous construisez plus d'une tour du même rang, la donation produit son effet à chaque fois. L'effet se produit immédiatement après que la carte est jouée ou que la tour est construite. Lorsqu'une tour colorée est construite, elle ne déclenche pas de donation. De même, lors de la phase de fin, la donation ne produit pas d'effet.

5: Garde

Lorsque l'effet du 9 [Commerce] ou du 10 [Conspiration] vous vise, vous pouvez jouer cette carte pour annuler son effet. Retournez alors la carte Garde à l'envers et mettez-la sous la pioche. Si 9 [Commerce] est annulé, l'adversaire n'a pas besoin de passer ses cartes. 10 [Conspiration] peut être annulé même si vous avez déclenché son effet par vous-même. L'effet n'annule pas l'action de construction elle-même.

6: Contrat

Les tours unies de 6 ne peuvent pas être détruites par l'effet de 10 [Conspiration].

7: Bénédiction

Les tours unies de 7 vous donnent 2 points par étage à la fin de la partie (en plus des points normaux pour les tours unies).

8: Revenus

Lorsque vous construisez une tour unie de 8, piochez autant de cartes du dessus de la pioche et/ou du marché que vous en avez utilisé pour la tour construite maintenant. Vous pouvez regarder la carte piochée pour décider d'où vous piocherez la suivante. Après l'effet, s'il n'y a pas de carte dans le marché, réapprovisionnez le marché avec 4 cartes du haut de la pioche.

9: Commerce

Lorsque vous construisez une tour unie de 9, piochez autant de cartes face cachée de la main de l'adversaire pour les prendre dans votre main que vous en avez utilisé pour la tour construite maintenant. Ensuite, vous retournez ce nombre moins une carte de votre main à l'adversaire. Vous pouvez rendre une partie ou la totalité des cartes piochées. Si la main de l'adversaire est plus petite que la tour que vous avez construite, piochez toutes les cartes et vous devez toujours rendre autant de cartes que vous avez construites moins une.

10: Conspiration

Lorsque vous construisez une tour unie de 10, détruisez une tour qui est la plus haute parmi toutes les tours, y compris la vôtre, qui est aussi haute ou plus basse que la tour que vous avez construite. Si deux tours ou plus remplissent cette condition, vous pouvez choisir celle à détruire. Placez les cartes de la tour détruite sur le haut de la pioche, face visible et dans l'ordre croissant, le plus petit rang étant au dessus et le plus grand en dessous.

Fin de la partie et décompte des points

Lorsque les deux joueurs passent l'un après l'autre, la partie se termine immédiatement et vous passez au calcul des scores. Les décomptes sont calculés pour les 5 catégories suivantes et additionnés. Les cartes restant en main ne comptent pas.

1) Bonus d'achèvement

Vous marquez 5 points par tour achevée (inversée). Une fois comptées, retournez toutes les tours terminées pour les décomptes ultérieurs.

2) Bonus de bénédiction

Vous marquez 2 points par étage dans les tours de 7. Les cartes 7 dans les tours colorées ne comptent pas.

3) Tours unies

Pour chaque rang de tours unies, celui qui possède la plus haute tour de son rang marque autant de points que ce rang. Ainsi par exemple. Si vous possédez une ou plusieurs tours de 8 qui est la plus haute parmi toutes les tours de 8, vous marquez 8 points quel que soit le nombre de tours ou la hauteur de votre construction. En cas d'égalité, les deux joueurs marquent le même nombre de points.

4) Tours colorées

Pour les tours colorées, vous marquez (nombre de vos tours colorées) multiplié par (nombre total d'étages dans toutes vos tours colorées). Par exemple, si vous avez construit trois tours colorées de 3, 3 et 4 étages, vous marquez $3 \times (3 + 3 + 4) = 30$ points.

5) La plus haute

Celui qui possède le marqueur « la plus haute » (c'est-à-dire qui a construit la tour la plus haute en premier) marque 10 points.

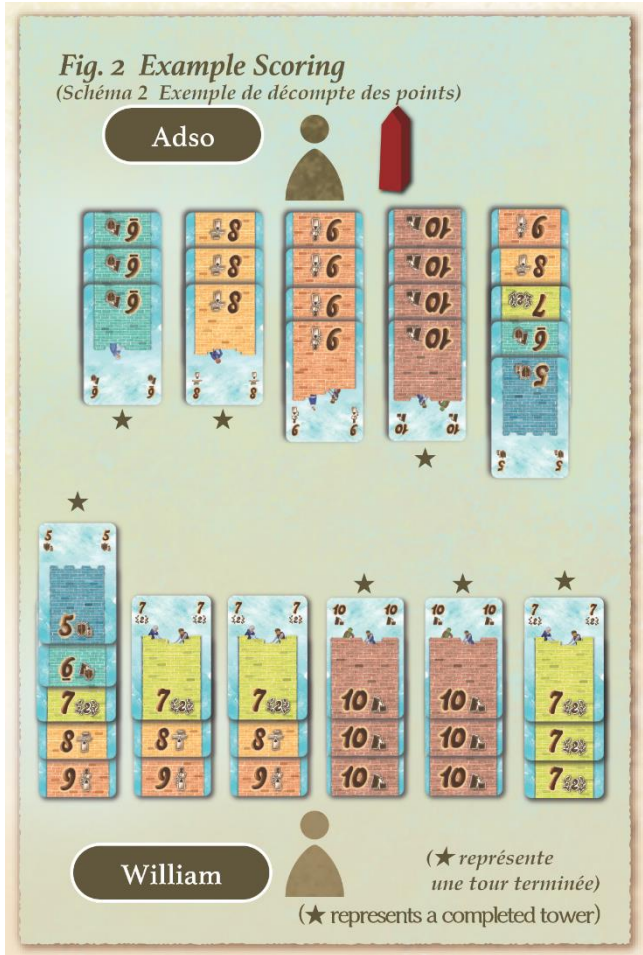
Celui qui marque le plus de points au total remporte la partie. En cas d'égalité, celui qui possède le marqueur « la plus haute » l'emporte.

Plusieurs donnes

Vous pouvez choisir de jouer plusieurs donnes, en cumulant les scores. Si vous le faites, nous vous recommandons, si un joueur annonce « Fermer » et ne parvient pas à remporter la première place dans cette donne, de soustraire 10 points à ce joueur.

Vous pouvez jouer avec différents types de règles, comme mettre en compétition les scores totaux de deux donnes, jouer certaines donnes jusqu'à ce que quelqu'un atteigne 120 points, et ainsi de suite. Essayez tout ce que vous voulez et amusez-vous !

Lorsque la partie se termine comme indiqué sur le schéma 2, les scores d'Adso et de William sont les suivants :



Adso (côté supérieur)

- 1) Il a 3 tours terminées ; marquant $3 \times 5 = 15$ points.
- 2) Il n'a pas de tour de 7.
- 3) Ses tours de 10, 9, 8 et 6 sont plus hautes que celle de William ; marquant $10 + 9 + 8 + 6 = 33$ points.
- 4) Il a 1 tour colorée, 5 étages au total ; marquant 1×5

= 5 points.

- 5) Il a le marqueur « la plus haute », marquant 10 points.
Adso obtient finalement $15 + 33 + 5 + 10 = 63$ points.

William (côté inférieur)

- 1) Il a 4 tours terminées ; marquant $4 \times 5 = 20$ points.
- 2) Il a une tour de 7 étages, 3 étages au total ; marquant $3 \times 2 = 6$ points.
- 3) Sa tour de 7 étages est plus haute que celle d'Adso, ce qui lui vaut 7 points.
- 4) Il a 3 tours colorées. $5 + 3 + 3 = 11$ étages au total ; marquant $3 \times 11 = 33$ points.
- 5) Il n'a pas le marqueur « la plus haute » ; sa plus haute tour de 5 étages est égale à celle d'Adso mais ce dernier l'a construite en premier.

William obtient finalement $20 + 6 + 7 + 33 = 66$ points.
Adso 63 - 66 William. William gagne la partie !

Jeu avancé avec les cartes noble

Si vous êtes bien familiarisé avec le jeu normal, vous pouvez introduire 10 cartes noble dans le jeu pour le rendre plus dynamique et diversifié.

Pendant la mise en place, mélangez, coupez les 10 cartes noble et placez-les face cachée dans une nouvelle pioche

à côté de la pioche des tours. Elles ne sont pas incluses dans les mains de départ.

Dans les actions « Acheter » et « Échanger », vous pouvez ajouter des cartes noble dans votre main ou les mettre sur le marché. Vous pouvez avoir n'importe quel nombre de cartes noble, tant que votre main ne dépasse pas la limite. Deux cartes noble dont le nom est différent sont des cartes différentes. Même si seule la pioche de cartes noble est épuisée (et pas la pioche de cartes tour), cela ne déclenche pas la phase de fin de partie.

La carte « Buona Pietra » peut être utilisée pour construire ou prolonger des tours. La carte « Giostra » peut être utilisée lorsque l'adversaire joue une autre carte noble. Toutes les autres cartes peuvent être jouées une fois par tour, au lieu des 7 actions normales.

Après avoir joué la carte, placez-la devant vous pour montrer combien de cartes noble vous avez utilisées pendant la partie. Pendant la partie, vous pouvez utiliser autant de cartes noble que l'adversaire en a utilisé plus une. Vous ne pouvez pas remettre dans votre main ou sur le marché une carte que vous avez déjà utilisée.

Buona Pietra (Pierre fine, x3)

Cette carte peut être un étage de n'importe quelle

Le Torri di San Gimignano - 6

couleur. Tous les effets de Donazione de 5 à 10 seront valables. Dans une tour colorée, vous pouvez jouer cette carte en dessous de 10 ou au-dessus de 5. Lorsqu'elle est annulée par Giostra, choisissez de construire ou d'étendre une tour avec les cartes restantes que vous avez jouées (si possible), ou de simplement replacer ces cartes dans votre main. Même si vous avez repris vos cartes en main, vous ne pouvez pas effectuer une autre action pendant ce tour.

Via Francigena (Route de France, x2)

Prenez des cartes du dessus de l'une des deux pioches ou des deux, jusqu'à ce que votre main atteigne la limite. Vous pouvez choisir dans quelle pioche et combien de cartes vous voulez prendre. Vous pouvez regarder la carte piochée pour décider d'où vous piocherez la suivante.

Monumento (Monument, x1)

À la fin de la partie, vous marquez 7 points.

Giostra (Tourney, x1)

Lorsque l'adversaire joue une carte noble, vous pouvez jouer cette carte immédiatement pour annuler son effet. La carte de l'adversaire est retirée du jeu. La carte retirée n'est pas comptée dans les cartes noble que l'adversaire a jouées. L'utilisation de cette carte n'est pas comptée

comme une action de votre tour. Si vous avez utilisé une carte noble de plus que l'adversaire, lorsqu'il joue une carte noble, l'adversaire et vous avez utilisé le même nombre de cartes nobles et vous pouvez jouer Giostra. Ensuite, la carte de l'adversaire est retirée et vous avez utilisé deux cartes nobles de plus que lui.

Cappella di Santa Fina (Chapelle de Santa Fina, x1)

À la fin de la partie, vous marquez 5 points par tour d'au moins 5 étages, qu'elle soit terminée ou non.

Palazzo Comunale (Palais municipal, x1)

Vous pouvez mettre 2 cartes de votre main sous la ou les pioche(s) correspondante(s) pour jouer cette carte. Les adversaires ne peuvent pas construire plus haut que vous. Même si l'adversaire a construit plus haut que vous, vous pouvez jouer cette carte. Dans ce cas, vous pouvez choisir de retourner 2 cartes ou non (remettre 1 carte n'est pas autorisé), et cette carte est retirée du jeu.

Mura (Mur de la ville, x1)

La limite de votre main s'étend à 9 cartes. Si vous jouez Via Francigena après avoir joué Mura, vous pouvez reconstituer votre main jusqu'à ce que vous ayez 9 cartes.

©2020 Tarte Games / design ALLOTMENT

Auteur du jeu par Kazuma Suzuki

Conception graphique par Sai Beppu

Playtest par Satoru Arugha, Kenjiro Ito, Yukiko Suzuki

(Ordre alphabétique)

Contactez-nous à l'adresse suivante :

tartegamestokyo@gmail.com

Pour des plus d'informations :

tartegames.com/san_gimignano/

Traduction française : Stéphane Athimon