

# 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

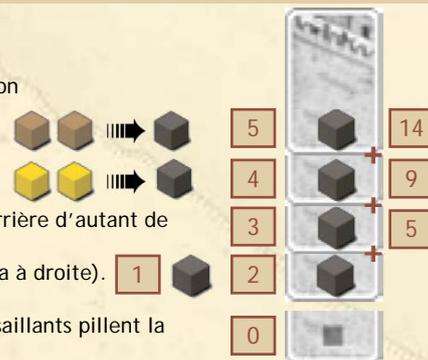
6. Evaluer la force de l'alliance (somme de toutes les mains droites). Déplacer tous les blasons en arrière d'autant de cases que la force de l'alliance.

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 point 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.