

San Gimignano

La ville des tours

Un jeu pour 2 à 4 joueurs âgés de 8 ans et plus

par Diulio Carpitella

© 2002 Piatnik

La petite ville de San Gimignano, connue sous le nom de "Manhattan du moyen-âge", se trouve au cœur de la Toscane. Son célèbre horizon est dominé par les grandes tours de clan construites par les familles nobles de la ville. A l'apogée de son histoire, San Gimignano a ainsi compté plus de soixante-dix tours, dont quatorze subsistent encore aujourd'hui. La noblesse de San Gimignano rivalisait pour construire la plus grande tour, la plus somptueuse, la plus imposante. Le ciel était la limite. Initialement conçues en tant qu'élément des défenses de la ville, les tours sont devenues plus tard des symboles de puissance. La construction des tours était une prérogative des familles nobles. Seules les plus riches recevaient le droit de les ériger, de sorte qu'une tour démontrait à la fois la richesse et le niveau social. Quand les guildes ont acquis le pouvoir, elles ont essayé de décourager la construction de nouvelles tours. Mais les familles les plus influentes de San Gimignano continuaient à obtenir les autorisations de construction.

Contenu

16 hexagones

40 tours, 10 de chaque couleur

80 jetons, 20 de chaque couleur

1 livret de règles



But du jeu

Chaque joueur représente une famille de l'aristocratie. En déployant stratégiquement les membres de leur famille, les joueurs cherchent à gagner de l'influence dans les diverses guildes, pour empêcher les autres joueurs d'obtenir les autorisations de construction, et ainsi en construire soi-même le plus possible.

Les éléments du jeu

Il existe quatre guildes. Chaque hexagone de plateau comporte trois guildes (losanges) de couleurs différentes.



Les jetons, qui représentent les membres des familles nobles, se déploient sur les secteurs de guildes des hexagones.

Les tours sont d'authentiques briques de la marque « Anker Stone Building Sets ».

Mise en place

- Lorsqu'il y a 2 joueurs, deux hexagones sont disposés sur la table et les deux joueurs reçoivent chacun quatre hexagones.
- Lorsqu'il y a 3 joueurs, trois hexagones sont disposés sur la table et chaque joueur reçoit trois hexagones.
- Lorsqu'il y a 4 joueurs, quatre hexagones sont disposés sur la table et chaque joueur reçoit trois hexagones.

Les hexagones doivent être posés de sorte que des guildes identiques (de même couleur) ne se touchent pas. (Fig. A)

Chaque joueur reçoit les tours et les jetons de sa couleur.

On désigne un premier joueur.

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

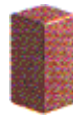
Fig. A



Le jeu

Le tour d'un joueur consiste en trois phases qui respectent l'ordre suivant :

1. Poser un jeton sur une guilde.
2. Ajouter un hexagone (tant que le joueur en dispose encore, après quoi cette deuxième phase est ignorée).
3. Construire une tour, quand c'est possible.



1. Poser un jeton

- Un joueur ne peut poser qu'un seul jeton par tour.
- Une guilde ne peut contenir que deux jetons au maximum, indépendamment de leur couleur. Ces deux jetons peuvent appartenir à la même famille.

2. Placer un hexagone

- Un joueur ne peut poser qu'un seul hexagone par tour, qu'il choisit librement parmi ceux qui lui ont été distribués au début du jeu.
- Deux guildes identiques ne peuvent en aucun cas se toucher par un côté. (Fig. B)
- Chaque nouvel hexagone doit en toucher au moins deux autres déjà en jeu. (Fig. C)

Fig. B

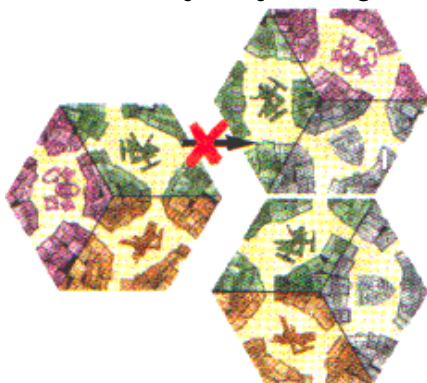
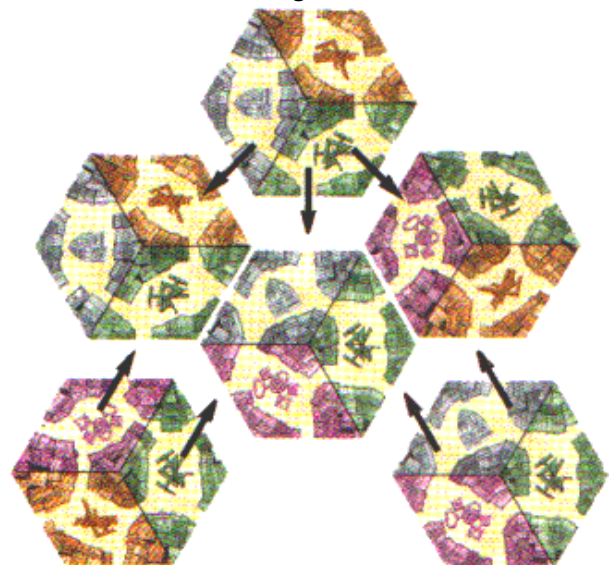


Fig. C



3. Construire une tour

- Un joueur peut construire une tour quand il possède au moins un jeton dans quatre guildes adjacentes deux à deux et qui constituent ainsi un groupe de guildes toutes différentes. (Fig. D, E et F)
- La tour peut être construite sur n'importe laquelle des quatre guildes du groupe.
- Le ou les jetons qui se trouvaient sur la guildes où la tour est érigée sont retirés et rendus à leur(s) propriétaire(s). Les jetons des trois autres guildes restent en place. (Fig. G)
- A partir de l'instant où une tour est construite sur une guildes, celle-ci est définitivement occupée et ne peut plus être utilisée pour composer un autre groupe de quatre guildes.
- Un joueur ne peut construire qu'un seul édifice par tour.
- Si un joueur construit une tour sur une guildes et qu'après cela il existe encore un groupe de quatre guildes différentes comportant chacune au moins un jeton appartenant à ce joueur, il devra attendre son prochain tour pour construire un nouvel édifice sur l'une des quatre guildes de ce groupe. (Fig. H)

Note : choisissez soigneusement la guildes où vous construisez une tour. Vous pouvez parfois empêcher un de vos adversaires de former un groupe de guildes et ainsi de construire une tour.

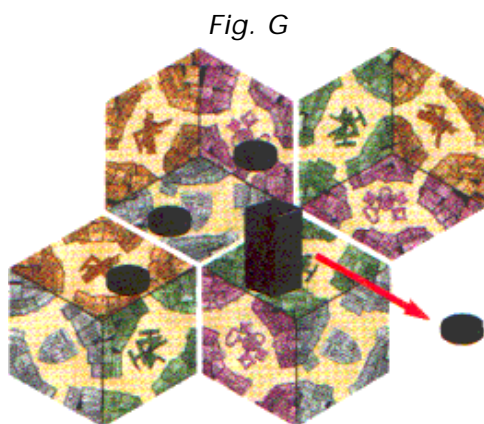


Fig. G

Fig. D

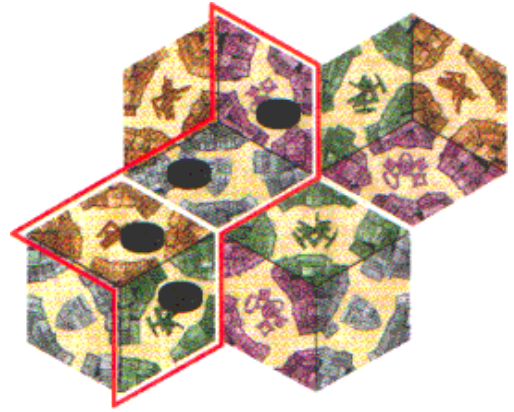


Fig. E

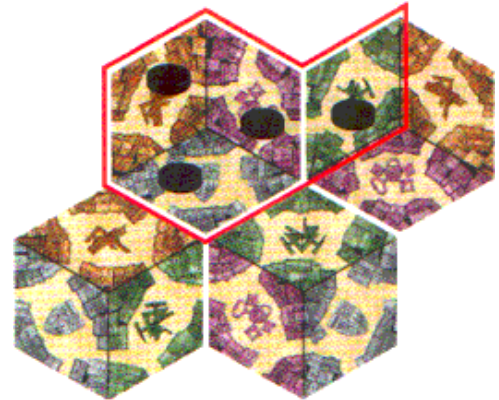


Fig. F

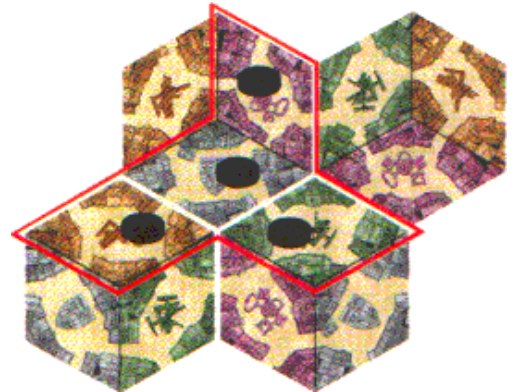
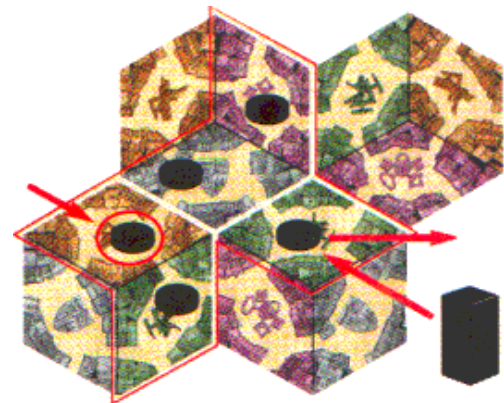


Fig. H
1. le joueur pose un jeton sur la guildes marron



2. il construit une tour sur la guildes verte, se préservant une possibilité future de construction, puisqu'il reste un groupe de quatre guildes différentes

Fin de la partie

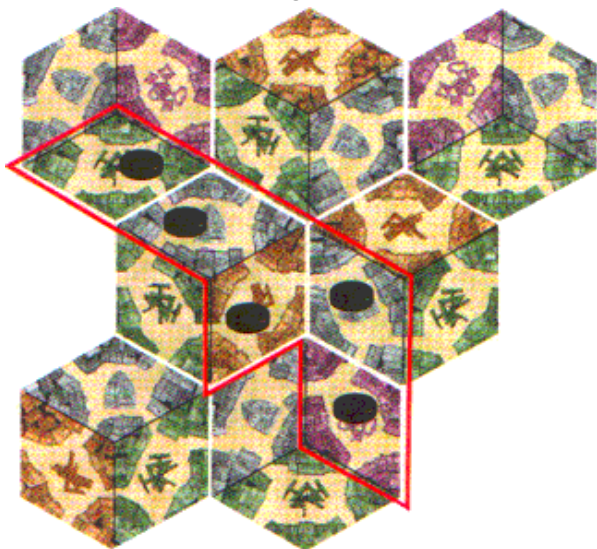
La partie est terminée quand un joueur a construit dix tours ou quand aucun joueur ne peut plus construire de tours, auquel cas le joueur qui a le plus grand nombre de tours gagne.

Si deux joueurs ou plus sont ex aequo, ils sont départagés par leur nombre de jetons dans les guildes.

Variantes

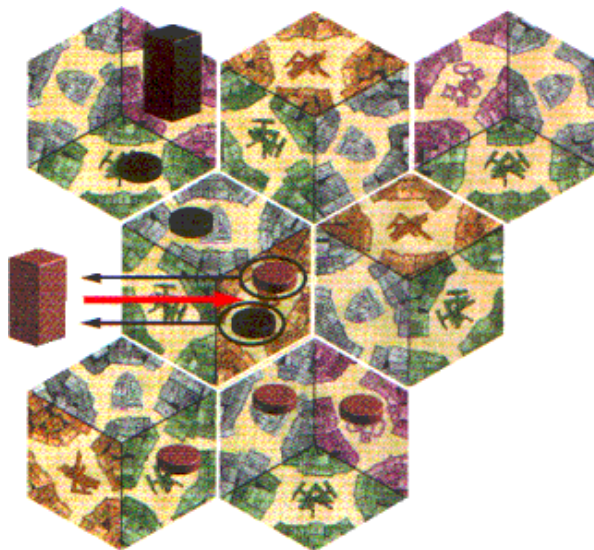
- Le jeu se déroule comme dans les règles de base – seule la phase de construction des tours diffère légèrement.
- Un joueur est autorisé à construire quand il possède des jetons dans quatre guildes **ou plus**, connectées ensemble, à condition que dans cet ensemble il existe quatre guildes différentes (mais ces quatre guildes ne doivent pas forcément être directement connectées) (Fig. 1)
- La tour peut être construite sur n'importe laquelle des guildes du groupe.
- Le reste du jeu respecte les règles de base.

Fig. 1



Un exemple de tour de jeu :

Le joueur Marron pose un jeton, qui lui permet de construire une tour puis d'enlever le jeton adverse en même temps que son jeton. Pour autant, la tour adverse déjà construite reste.



Si vous avez des questions, ou des suggestions, contactez :
Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne, Postfach 79, A-1141 Wien

www.piatnik.com



Philibert Sarl – 12, rue de la Grange - 67000 Strasbourg
Téléphone : 03.88.32.65.35 – Fax : 03.88.32.26.37
<https://www.philibertnet.com/>

Traduction française : Philibert

Mise en page : François Haffner – <http://jeuxsoc.free.fr> – haffner@free.fr