

Alessandro Zucchini

# Lucca™

THE CITY OF **GAMES!**



**REGOLAMENTO**  
**RULEBOOK**



# Lucca THE CITY OF GAMES! <sup>TM</sup>

2-5 giocatori, dagli 8 anni in su

*Lucca 1513: già nel Rinascimento le grandi famiglie erano dedite al gioco. Appassionate di grandi storie, di giochi di ruolo e da tavolo, si sfidavano nella costruzione dei palazzi più raffinati, nell'organizzazione di colorate feste ludiche e per la costruzione di un grande monumento simbolo della città: le Mura. Solo la famiglia più rinomata per il suo impegno giocoso avrebbe avuto il dominio sui baluardi e le chiavi d'oro di Lucca, the City of Games!*

## CONTENUTO

☞ **110 carte** così divise:

il mazzo di gioco:

**96 parti di palazzo** in sei diversi colori

(A: scudi; B: finestre;  
C: numero civico; D: colore);

e **4 baluardi**;

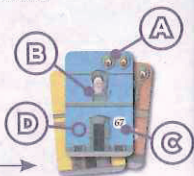
**5 stemmi** corrispondenti ai cinque quartieri;

**5 carte speciali** (solo per la variante celebrativa);

☞ **5 quartieri**

(lati: A - palazzi in costruzione,  
B - palazzi completati,  
C - palazzi inaugurati);

☞ **queste regole.**



## SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore è al comando di una famiglia di giocatori a Lucca, e tenta di aumentarne la fama costruendo i palazzi e le Mura della città, e dando feste nei palazzi completati. A fine partita, il giocatore con più punti sarà il vincitore.

## PREPARAZIONE

Metti da parte le **5 carte speciali** (quelle col numero civico dorato): si usano solo per la variante di gioco "celebrativa".



Ogni giocatore sceglie **un quartiere**, che mette davanti a sé, e prende **il relativo stemma**. Giocherai carte sul tavolo intorno al tuo quartiere, lungo i lati che corrispondono agli spazi: "*palazzi in costruzione*", "*palazzi completati*", "*palazzi inaugurati*". Rimuovi dal gioco quartieri e stemmi avanzati.

Mischia il **mazzo da gioco** e dai quattro carte a ciascun giocatore. Se ricevi dei baluardi, scartali e sostituiscili pescando dal mazzo.

Disponi sul tavolo delle "terzine" (= gruppi di tre carte) a faccia in su, in numero **pari al numero dei giocatori più uno**. *Esempio: in quattro giocatori, disponi cinque terzine.*

Ora scegli e gioca due carte dalla mano, coperte, nel tuo spazio *palazzi in costruzione*. Scarta le due carte che ti restano, a faccia in giù. Tutti rivelano simultaneamente le due carte giocate.

Parti di palazzo dello stesso colore vanno sempre impilate, sovrapposte a metà, costruendo una fila verso il basso, in modo da lasciare visibile **il numero civico solo della carta aggiunta per ultima** (quello è il numero civico del palazzo). Assicurati che tutte le finestre e gli scudi siano sempre ben visibili.

Aggiungi tutte le carte scartate al mazzo da gioco, e rimescola. Rimuovi dal gioco, senza vederle:

- In 3 giocatori: **10** carte
- In 4 giocatori: **2** carte
- In 5 giocatori: **0** carte (si gioca con tutte).



Prendi carta e penna per segnare i punti.

## IL GIOCO

Le regole che seguono valgono per 3-5 giocatori. Le variazioni per 2 sono più avanti.



### *Determinare l'ordine di gioco*

Ciascuno somma gli scudi presenti sui propri palazzi in costruzione.

Dalla somma più alta a quella più bassa, i giocatori mettono accanto al mazzo i propri stemmi in fila, a indicare l'ordine di gioco. Se due giocatori hanno la stessa somma, gioca prima chi ha il numero civico più alto visibile in uno qualunque dei propri palazzi (non importa in che spazio).

## Fine del gioco e vittoria

Il gioco termina alla fine del turno in cui è finito il mazzo di gioco (una partita dura 7 turni in 3 giocatori, 6 turni in 4 e 5 turni in 5).

Tutti i giocatori aggiungono al proprio punteggio, nell'ordine:

**1. punti per i palazzi non inaugurati:** dopo l'ultimo turno, determina un'ultima volta l'ordine di gioco. Ogni giocatore, in ordine, **inaugura ogni proprio palazzo completato**, e segna i relativi punti.

**2. punti per tratti di Mura e baluardi:** ogni tratto di Mura e ogni baluardo dà **1 punto per ogni proprio palazzo inaugurato**. Però puoi fare questi punti solo se ogni tratto di Mura è "sostenuto" da abbastanza scudi dei tuoi palazzi in costruzione (scudi di palazzi completati o inaugurati non contano). **Devi avere almeno 2 scudi per ogni tratto di Mura**. Se il totale degli scudi non raggiunge il valore necessario a sostenere **tutti i tratti di Mura, non ricevi alcun punto da essi!** Un baluardo non ha bisogno di sostegno, ma dà punti solo se tutti i tratti di Mura sono sostenuti.

*Esempio: Daniela ha 3 palazzi inaugurati, 4 tratti di Mura e un baluardo. Ha bisogno di 8 scudi o più sui propri palazzi in costruzione per "sostenere" le Mura (il baluardo non richiede scudi). Se riesce a sostenere tutti i propri tratti di Mura farà 5 (4 tratti di muro +1 baluardo) × 3 (palazzi inaugurati) = 15 punti. Altrimenti, con meno di 8 scudi, farà zero!*

**3. punti per il numero civico:** il giocatore che ha il numero civico visibile più basso, tra tutti i propri palazzi, **paga 3 punti** al giocatore che ha il numero civico visibile **più alto**. Se è lo stesso giocatore, si tiene i 3 punti.

Vince il giocatore con più punti. Se più giocatori pareggiano, vince tra loro chi ha il numero civico visibile più alto.

## VARIANTE CELEBRATIVA

*Questa Variante celebra: 10 anni di GIOCO INEDITO, 20 anni di LUCCA GAMES, e 500 anni delle Mura di Lucca!*

Rimuovi dal mazzo di gioco le due carte con numero civico 10 e 20, e aggiungi le 5 carte speciali:



Le carte con i numeri 10, 20 e 500 sono jolly. Puoi utilizzare un jolly in qualsiasi palazzo in costruzione. Non puoi usare un jolly come prima carta di un nuovo palazzo.

Puoi anche convertire un jolly in un tratto di Mura. Una volta piazzato, un jolly non può essere spostato.

Durante la preparazione, rimuovi dal gioco tre carte in più, senza vederle, e cioè:

- In 3 giocatori: 13 carte
- In 4 giocatori: 5 carte
- In 5 giocatori: 3 carte.

## REGOLE PER 2 GIOCATORI

Oltre ai due giocatori si considera in gioco anche un terzo giocatore, "la città di Lucca": si gioca quindi con le regole per 3 giocatori (quattro terzine, palazzi completati con 5 carte, ecc.), ma invece di 10 carte (13 con la variante) rimuovine solo 8 (11 con la variante).

### *Distribuzione iniziale*

Le quattro carte scartate dai giocatori non vanno negli scarti, ma nell'area di gioco di Lucca. Sistema le carte in palazzi, come per un giocatore normale.

### *Il gioco*

Lucca non gioca veramente, quindi per determinare l'ordine di gioco non contare i suoi scudi, ma solo quelli dei giocatori.

Dopo che i giocatori hanno scelto e giocato una terzina a testa, rimangono due terzine sul tavolo. A questo punto il primo giocatore sceglie una carta da una terzina e la gioca nell'area di Lucca. Il secondo giocatore fa lo stesso, ma sceglie dall'altra terzina. Scarta poi le quattro carte che restano.

Le parti di palazzo possono essere giocate solo come tali, mai come tratto di muro (i baluardi si giocano come al solito). I palazzi di Lucca possono solo essere in costruzione o completati (mai inaugurati).

Eccezione alle regole standard: una volta che un palazzo è completato, Lucca può iniziarne un altro dello stesso colore.

### *Punteggio*

Lucca non fa punti. Quando inauguri un palazzo, per calcolare i punti devi considerare anche i palazzi di Lucca (regole standard: 1 punto per carta nei palazzi in costruzione, 2 punti per quelli completati).

Nel conteggio finale per il numero civico, tuttavia, anche i numeri civici di Lucca vanno considerati (può capitare che è Lucca ad avere il numero più alto e il più basso, quindi nessun giocatore perde o guadagna i 3 punti).



**Il 2013 è un anno ricco di traguardi per Lucca Games: mentre la città celebra il 500° anniversario del suo monumento più importante, Lucca Games celebra il suo ventesimo compleanno!**

Lucca Games è cresciuta assieme al suo pubblico, passando da un piccolo padiglione di 800 mq fino agli oltre 10.000 mq attuali, ampliando i suoi sguardi all'immaginario fantastico attraverso la presenza di grandi scrittori del calibro di **George RR Martin**, autore de *Il Trono di Spade*, o **Terry Brooks**, autore de *La Spada di Shannara*, grazie a pilastri dell'illustrazione come **Larry Elmore**, art director di *Dungeons & Dragons*, e **Raphael Lacoste**, art director di *Assassin's Creed* e con grandi talent di serie cinematografiche quali **Harry Potter** o **Battlestar Galactica**. Un rinnovamento nel segno delle passioni dei propri fan, un festival cross-mediale dedicato a gioco, videogioco e immaginario fantasy che è oggi il più grande d'Italia e uno tra i primi a livello mondiale.

L'anniversario delle **Mura cittadine**, che verrà celebrato per 365 giorni nel biennio 2013/2014, non è l'unico compagno di viaggio in questo anno giubilare. Nella continua evoluzione del Festival, infatti, anche il concorso *Gioco Inedito* è stato rinnovato con l'affiancamento di un importante partner come **daVinci Editrice / dV Giochi**; da questo nuovo format 10 anni fa nasceva *Lucca Città*, primo titolo pubblicato dei vincitori del concorso **Gioco Inedito** di cui **Lucca, the City of Games!** è la nuova e più ricca edizione.

Per celebrare, i personaggi che appaiono sulle carte dei palazzi provengono da **tutti i giochi premiati in questo decennio**.



Un ringraziamento a Carlo A. Rossi, Claudio Testi, 'Benni', Roberto Zanasi, Stefano Torri, ai gruppi di gioco e a tutti gli altri giocatori per i preziosi consigli forniti. Un ringraziamento speciale a Mick Sullivan per le regole per 2 giocatori.

*Thanks to Carlo A. Rossi, Claudio Testi, 'Benni', Roberto Zanasi, Stefano Torri, to all the play-testers, to their gaming groups and to all the players, for all the precious suggestions. Special thanks to Mick Sullivan (rules for 2 players).*

## Lucca – the city of Games!

Game Idea: Alessandro Zucchini

Development: Domenico Di Giorgio

Illustrations & Design: Andrea Guerrieri

Rules Editing: Roberto Corbelli, William Niebling

Lucca Games project managers: Andrea Parrella, Antonio Rama



Copyright © MMXIII

daVinci Editrice S.r.l.

Via C. Bozza, 8

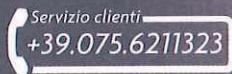
06073 – Corciano (PG) - Italy

All rights reserved.

For questions, comments and suggestions:

[www.dvgiochi.com](http://www.dvgiochi.com)

[info@dvgiochi.com](mailto:info@dvgiochi.com)



Tariffa ordinaria

Lucca Comics & Games S.r.l.

Piazza San Romano,

ex caserma Lorenzini – 55100 Lucca (Italy)

Chairman of the board: Francesco Caredio

C.E.O.: Massimo di Grazia

Managing director: Renato Genovese

Vice managing director: Emanuele Vietina

[www.luccacomicsandgames.com](http://www.luccacomicsandgames.com)

[www.giocoinedito.com](http://www.giocoinedito.com)

[giocoinedito@luccacomicsandgames.com](mailto:giocoinedito@luccacomicsandgames.com)

