

Lucca Città™

העיר לוקה

מאת אלסנדרו זוקיני

משחק ל-3 עד 5 שחקנים, גיל 8 ומעלה

איטליה, 1628: המשפחות העשירות בעיר לוקה מתחרות בבניית הארמונות המעוצבים ביותר וחיוק חוטות העיר. רק המשפחה שמאמציה יזכו אותה בפרסום הרב ביותר תזכה לדיכנס ל-"ספר הזהב" של טוענת העיר, ותוכל לעלות לשלטון בעיר לוקה!

רכיבים

- חפיסת משחק:
 - 96 חלקי ארמון בשישה צבעים (א: מגני "קיר תומך"; ב: חלונות; ג: צבע; ד: מספר הרחוב)
 - 4 מגדלים
 - 5 רובעים (צדדים): א – ארמונות בבנייה; ב – ארמונות שהושלמו; ג – ארמונות פתוחים
- 

- 5 סמלי משפחה
- חוקים אלה



מטרת המשחק

כל שחקן מנהיג משפחת אצולה מהעיר לוקה ומנסה להגביר את תהילת משפחתו על ידי בניית ארמונות וחומות לעיר, כמו גם ארגון נשפים בארמונות שהשלים. בסוף המשחק, השחקן בעל מספר נקודות התהילה הרב ביותר הוא המנצח.

ההכנות

כל שחקן בוחר צבע ולוקח את סמל המשפחה ואת הרובע השייך למשפחתו: הוא שם את סמל המשפחה לצידו, ואת הרובע לפניו. השחקנים מניחים את קלפיהם על השולחן סביב הרובע שלהם, בקרבת הצדדים התואמים להגדרות: "ארמונות בבנייה", "ארמונות שהושלמו", "ארמונות פתוחים".

לעת עתה, הניחו בצד את ארבעת המגדלים. ערבבו את חפיסת המשחק וחלקו לכל שחקן ארבעה קלפים.

הניחו על השולחן, עם הפנים כלפי מעלה, כמות של שלישיות (כלומר, קבוצות של שלושה קלפים) השווה ל**מספר השחקנים ועוד אחד**. לדוגמא: עם ארבעה שחקנים, הניחו על השולחן חמש שלישיות.

כל השחקנים בוחרים עכשיו בשני קלפים לזרוק, עם הפנים מטה, ומניחים את שני הקלפים האחרים לפניהם, גם הם עם הפנים למטה, תחת הצד "ארמונות בבנייה". כל השחקנים מגלים בו זמנית את הקלפים שהונחו.

חלקי ארמון מצבע מסוים חייבים לכסות למחצה את האחרים מצבעם, כך שנבנה טור מלמעלה למטה, על מנת **שרק מספר הרחוב של הקלף שהושם אחרון יהיה גלוי**.

הוסיפו את הקלפים שנזרקו ואת קלפי המגדל לחפיסת המשחק, וערכבו אותה מחדש.

השתמשו בנייר ועיפרון כדי לעקוב אחר מספר נקודות התהילה ותורות המשחק.

מהלך המשחק

קביעת סדר הפעולה

כל שחקן מסכם את מספר מגני **הקירות התומכים** המוצגים ליד אזור הארמונות בבנייה שלו. כדי להראות את סדר המשחק מניחים השחקנים את סמלי הבתים שלהם אחד אחרי השני לצד חפיסת המשחק, החל מהשחקן בעל סך המגנים הגבוה ביותר.

במקרה של תיקו, השחקן שיש לו את **מספר הרחוב הגבוה ביותר** בכל אחד מחלקי הארמונות שברשותו (ללא קשר למקום בו הוא נמצא) משחק ראשון.



תור משחק

- כל שחקן מבצע בתורו את הפעולות הבאות, לפי הסדר:
1. הוא **רשאי** לפתוח ארמון שהושלם, אחד או יותר.
 2. הוא **חייב** לבחור שלישייה מהשולחן ולשחק אותה.

פתיחת ארמון שהושלם, אחד או יותר

הערה: במהלך התור הראשון אין עדיין לאף שחקן ארמון שהושלם, כך שאי אפשר לבצע פעולה זו.

אם לשחקן יש **ארמונות שהושלמו**, הוא רשאי **לפתוח אותם**, על ידי ארגון נשף. השחקן מכריז איזה ארמון או ארמונות הוא רוצה לפתוח. אחד אחרי השני הוא זוכה בנקודות עבור ארמונות בעלי **אותו הצבע** כמו של **השחקנים האחרים**:

- כל ארמון בבנייה נותן נקודה **1** עבור כל קלף;

Talking about Lucca

Lucca, with the magnificent city walls which surround it and protect it all at the same time, is an evocative place to walk between trees and grassy bulwarks. Lucca and the peaceful river that flows nearby offers an unforgettable journey. Lucca's great artists and immortal composers, its noble families and merchant tradition, flourished in a distant time that will never be forgotten. Its monuments and squares, fountains and museums, its traditions, from the procession of "Santa Croce" to the Santa Zita flower market, makes it center for cultural events from comics to games, from music to theatre. This widely attractive and interesting city offers a quiet historical center where you can rest to restore your mind, body, and spirit, surrounded by unmatched history and culture.



תמיכה, אך הוא שווה נקודות רק אם כל חומות העיר
נתמכות בהצלחה.

דוגמא: שחקן בעל 4 חומות עיר ומגדל צריך לפחות 8 מגני
קירות תומכים באזור הארמונות בבנייה שלו. אם אותו שחקן
מצליח לתמוך בחומות העיר שלו ויש לו 3 ארמונות, הוא
זוכה ב- $3 \times 5 = 15$ נקודות.

- נקודות עבור מספר רחוב: השחקן בעל מספר הרחוב הגלוי
הנמוך ביותר (מקרב הארמונות בבנייה והארמונות
המושלמים) מאבד 3 נקודות, ואילו השחקן בעל מספר
הרחוב הגלוי הגבוה ביותר זוכה ב-3 נקודות.

השחקן בעל מספר הנקודות הגבוה ביותר הוא המנצח. במקרה של תיקו, השחקן
בעל מספר הרחוב הגלוי הגבוה ביותר הוא המנצח.



העיר לוקה
תכנון: אלסנדרו זוקיני
פיתוח: דומניקו די גיאורגיו
איורים: ואלריה לואגנו,
גינאפאולו דרוסי
מעצבת אינטואיטיבית: רוברטה ברלטה
עריכת החוקים: רוברטו קורבלי, אנדרי ג'י. ויוקו

תודות לקרלו א. רוס, קלאודיו סטי, רוברטו זאנאס, סטפאנו טורי, לקבוצות
המשחק שלהם, ולכל השחקנים האחרים עבור הצעותיהם הטובות.

לאחר שכל השחקנים סיימו את תורם, זרקו את השלישייה
המיותרת.

המשחק ממשיך: על השולחן מונחת קבוצה חדשה של
שלישיות, סדר הפעולות נקבע מחדש, וכן הלאה.

סוף המשחק וניצחון

המשחק נגמר לאחר שכל השחקנים שיחקו:

- 5 תורות, עם 5 שחקנים;
- 6 תורות, עם 4 שחקנים;
- 7 תורות, עם 3 שחקנים.

כל השחקנים זוכים בנקודות נוספות לפי הסדר הבא:

- נקודות עבור ארמונות פתוחים: לאחר התור האחרון,
חשבו מחדש בפעם האחרונה את סדר הפעולות. כל שחקן
חייב לפתוח כל ארמון מושלם שעוד לא נפתח.
- נקודות עבור חומות עיר ומגדלים: כל חומת עיר או מגדל
שווה נקודה אחת עבור כל ארמון פתוח. עם זאת, כל חומת
עיר חייבת להיתמך בידי לפחות 2 מגני קירות תומכים בידי
הארמונות בבנייה. אם מספר המגנים באזור הארמונות
בבנייה של השחקן לא מספיק כדי לתמוך בכל חומות העיר
שלו, אותו שחקן לא מקבל נקודות כלל! מגדל אינו צריך

מלמעלה למטה, על מנת שרק מספר הרחוב של הקלף
האחרון שהוסף יהיה גלוי.

כאשר ארמון מורכב בידי:

- 3 קלפים, עם 5 שחקנים;
- 4 קלפים, עם 4 שחקנים;
- 5 קלפים, עם 3 שחקנים.

אזי הוא מושלם: השחקן זוכה במספר נקודות תהילה השווה
למספר החלונות של כל חלקי הארמון. כל ארמון
שהושלם מועבר לאזור ארמונות שהושלמו. ארמון
שהושלם יכול להיפתח במהלך אחד התורות הבאים.

3. המרת קלף בחומת עיר.

על מנת להמיר כל קלף בחומת עיר עליך להניח אותו עם
הפנים כלפי מטה באזור ארמונות שהושלמו. חומות
העיר שוות נקודות בסוף המשחק.

4. בניית מגדל (רק אם יש ברשותך קלף מגדל).

על מנת לבנות את אחד מארבעת המגדלים, הנח את קלף
המגדל עם הפנים כלפי מעלה על אזור ארמונות
שהושלמו. המגדלים שווים נקודות בסוף המשחק.

5. לזרוק את הקלף.

- כל ארמון שהושלם (ולא נפתח עדיין) נותן 2
נקודות, ללא קשר למספר הקלפים מהם הוא בנוי,
- ארמונות פתוחים לא נותנים נקודות.

הארמון שנפתח מועבר לאזור ארמונות פתוחים ואי אפשר
להשתמש בו עבור נשפים נוספים.

לדוגמא: ליאיר יש ארמון אדום והוא מחליט לפתוח אותו. לגיל
יש שני חלקי ארמון אדומים, לבן אחד, לדניאל יש ארמון אדום
אחד שעוד לא נפתח. יאיר זוכה ב-2 (גיל) + 1 (בן) + 2
(דניאל) = 5 נקודות.

בחירה ומשחק של שלישייה מהשולחן

השחקן הנוכחי חייב לקחת שלישייה מהשולחן. לאחר מכן הוא
משחק את שלושת הקלפים האלה, בסדר כרצונו, ובוחר עבור
כל קלף באחת מהאפשרויות הבאות:

1. להתחיל ארמון בצבע חדש.

כדי להתחיל ארמון בצבע חדש, הנח חלק ארמון באזור
ארמונות בבנייה שלך. כל שחקן יכול שיהיה לו רק
ארמון אחד מכל צבע, ואין זה משנה באיזה אזור הוא
נמצא (בבנייה, מושלם, פתוח).

2. הוסף קלף לארמון בבנייה.

אתה יכול להוסיף חלקי ארמון רק לארמונות מאותו הצבע.
שים לב תמיד לכסות למחצה את הקלפים הקודמים,