

# Lucca Città™

di Alessandro Zucchini

Un gioco per 3-5 giocatori, dagli 8 anni in su

*Italia, 1628: le famiglie nobili di Lucca competono nel costruire i palazzi più raffinati e nel rafforzare e completare le cinte murarie cittadine. Solo la famiglia più rinomata per il suo impegno sarà iscritta nel «Libro d'oro» della Repubblica, e potrà aspirare al governo di Lucca Città!*

## CONTENUTO

- Mazzo da gioco:

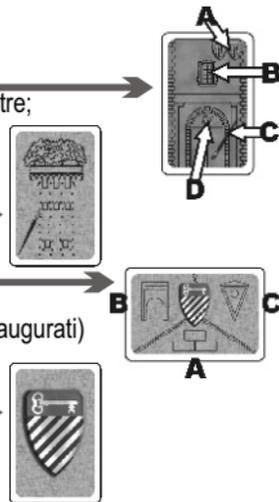
–96 parti di palazzo in sei colori  
(A: scudi "sostegno mura"; B: finestre;  
C: colore; D: numero civico)

–4 torri

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

- 5 stemmi

- queste regole.



## SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore è al comando di una famiglia nobile di 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 fama è il vincitore.

## PREPARAZIONE

Ogni giocatore sceglie un colore e prende lo stemma e il quartiere della propria famiglia: tiene a disposizione lo stemma, e mette il quartiere sul tavolo davanti a sé. Ciascuno giocherà le carte sul tavolo intorno al proprio quartiere, lungo i lati che corrispondono agli spazi: "palazzi in costruzione"; "palazzi completati"; "palazzi inaugurati".

Mettete da parte per il momento le quattro torri. Mischiate il mazzo da gioco e distribuite quattro carte a ciascun giocatore.

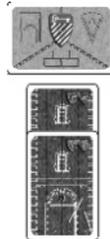
Disponete sul tavolo delle terzine (= gruppi di tre carte) a faccia in su, in numero pari al numero dei giocatori più uno. Esempio: in quattro giocatori, disponete cinque terzine.

Tutti i giocatori scelgono e scartano coperte due carte, e giocano coperte le altre nel proprio spazio palazzi in costruzione. Tutti rivelano simultaneamente le carte giocate.

Parti di palazzo di uno stesso colore vanno sovrapposte a metà, costruendo una fila verso il basso, in modo da lasciare visibile il numero civico solo della carta aggiunta per ultima.

Aggiungete le carte scartate e le torri al mazzo da gioco, e rimescolatelo.

Munitevi di carta e penna per segnare i punti e i turni di gioco.

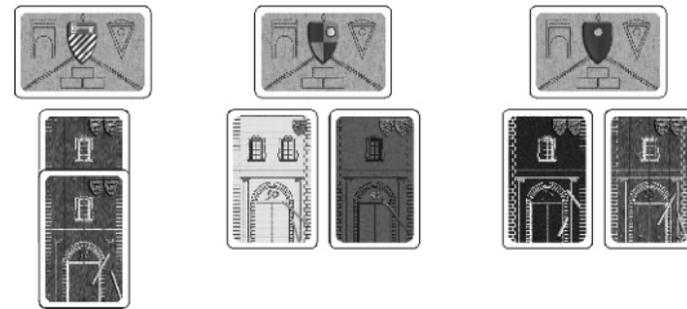


## IL GIOCO

Determinare l'ordine di gioco

Ogni giocatore somma gli scudi **sostegno mura** presenti sulle proprie parti di palazzi in costruzione.

Dalla somma più alta a quella più bassa, i giocatori mettono accanto al mazzo da gioco i propri stemmi in fila, ad 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).



Turno di gioco

Il giocatore al proprio turno, nell'ordine:

- 1) può inaugurare uno o più dei propri palazzi completati;
- 2) deve scegliere una terzina dal tavolo e giocarla.

## Inaugurare uno o più dei propri palazzi completati

N.B.: al primo turno i giocatori non hanno ancora palazzi completati e questa azione non è utilizzabile.

Se un giocatore ha **palazzi completati**, può **inaugurarli**, dando una festa in essi. Il giocatore dichiara quale palazzo/i vuole inaugurare e, palazzo per palazzo, segna punti per i palazzi dello **stesso colore** degli altri giocatori:

- ogni **palazzo in costruzione** dà **1 punto per carta**;
- ogni **palazzo completato** (ma non inaugurato), dà **2 punti**, non importa di quante carte sia composto;
- i **palazzi inaugurati** non danno punti.

Il palazzo inaugurato è spostato nello spazio *palazzi inaugurati*: non potrà più dare festa.

Esempio: Alex ha un palazzo rosso completato e decide di inaugurarlo. Bruna ha in costruzione due parti di palazzo rosse, Carlo una, Daniela un palazzo rosso completato che non ha ancora inaugurato. Alex totalizza 2 (Bruna) + 1 (Carlo) + 2 (palazzo Daniela) = 5 punti.

## Scegliere un terzina dal tavolo e giocarla

Il giocatore **deve** prendere una terzina disponibile. Gioca poi le tre carte, nell'ordine che preferisce, scegliendo per ciascuna tra le seguenti possibilità:

1. Iniziare un palazzo di un nuovo colore.  
Per iniziare un palazzo di un nuovo colore, si gioca una parte di palazzo nel proprio spazio *palazzi in costruzione*. Ogni giocatore può avere **un solo palazzo per colore**, indipendentemente dallo spazio in cui si trova (in costruzione, completato o inaugurato).
2. Aggiungere una carta ad un **palazzo in costruzione**.  
A ogni palazzo possono essere aggiunte solo parti dello **stesso colore**,

sempre sovrapponendole parzialmente verso il basso, così che sia visibile il numero civico solo della carta più recente.

Quando un palazzo è formato da:

- **3 carte**, in cinque giocatori;

- **4 carte**, in quattro giocatori;

- **5 carte**, in tre giocatori;

il palazzo è **completato**: il giocatore segna tanti **punti fama** quante sono le **finestre** del palazzo. Ogni palazzo completato è spostato nello spazio *palazzi completati*. Un palazzo completato potrà essere inaugurato in uno dei turni successivi.

3. Convertire una carta in **tratto di mura**.

Per convertire una qualunque carta in **tratto di mura** la si colloca a faccia in giù nello spazio *palazzi completati*. I tratti di mura danno punti a fine partita.

4. Costruire **una torre** (solo se si ha la carta torre).

Per costruire una delle quattro **torri**, si gioca la torre a faccia in su nello spazio *palazzi completati*. Le torri danno punti a fine partita.

5. Scartare la carta.

Dopo che tutti hanno svolto il proprio turno, scartate la terzina rimasta. Il gioco prosegue disponendo dal mazzo un nuovo set di terzine, determinando nuovamente l'ordine di gioco, ecc.

## FINE DEL GIOCO E VITTORIA

Il gioco termina dopo che tutti hanno giocato:

- **5 turni**, in cinque giocatori;

- **6 turni**, in quattro;

- **7 turni**, in tre.

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

- **punti per i palazzi inaugurati**: dopo l'ultimo turno, si determina un'ultima volta l'ordine di gioco ed ogni giocatore **inaugura ogni proprio palazzo completato** che **non** è stato ancora inaugurato.

- **punti per tratti di mura e torri**: ogni tratto di mura o torre dà **1 punto per ogni proprio palazzo inaugurato**. Ogni tratto di mura deve essere sostenuto da almeno **due scudi sostegno mura** dai **palazzi in costruzione**. Se la somma degli scudi sulle parti di **palazzi in costruzione** del giocatore non raggiunge il valore necessario per sostenere **tutti** i tratti di mura, non si riceve nessun punto! Una torre non ha bisogno di sostegno, ma dà punti solo se tutti i tratti di mura sono sostenuti.

*Esempio. Un giocatore con 4 tratti di mura ed una torre ha bisogno di almeno 8 scudi "sostegno mura" sulle proprie parti di palazzo in costruzione. Se tale giocatore riesce a sostenere i propri tratti di mura ed ha 3 palazzi segna  $5 \times 3 = 15$  punti.*

- **punti per il numero civico**: il giocatore che ha il numero civico visibile **più basso** (tra le parti di palazzo in costruzione ed i palazzi completati) **paga 3 punti** al giocatore che ha il numero civico visibile **più alto**.

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

## Lucca Città

**Autore:** Alessandro Zucchini

**Sviluppo:** Domenico Di Giorgio

**Disegni:** Valeria Luongo

**Elaborazione grafica:** Gianpaolo Derossi

**Art Director:** Roberta Barletta

**Redazione regole:** Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu



© 2005 daVinci Editrice S.r.l.

Via T. Tittoni, 3

I-06131 - Perugia - Italy

Tutti i diritti riservati.

**Lucca Comics & Games S.r.l.**

Via della Cavallerizza, 11 55100 Lucca (Italy)

**Presidente:** Lorenzo Azzi

**Direttore:** Renato Genovese

**Coord. Lucca Games:** Emanuele Vietina

*Grazie a Carlo A. Rossi, Claudio Testi, 'Benni', Roberto Zanasi, Stefano Torri; alla giuria del concorso **Gioco Inedito** di Lucca Comics & Games, presieduta da Luigi Ferrini e coordinata da Daniele Boschi, ai gruppi di gioco e a tutti gli altri giocatori per i preziosi consigli forniti.*

*Lucca Città è il gioco vincitore del premio **Gioco Inedito 2004**, organizzato da **Lucca Comics & Games** - rassegna internazionale dei comics, del cinema d'animazione, dell'illustrazione e del gioco - e **daVinci Editrice**. **Gioco Inedito** è un concorso per autori non professionisti, che mette in palio la pubblicazione del vincitore a cura di **Lucca Comics & Games** e **daVinci Editrice**. L'edizione 2004, vinta da **Lucca Città**, aveva per tema "**Città e Mura**". **Lucca Città** è stato realizzato con il contributo del **Comune di Lucca**.*

Per domande, commenti o suggerimenti:  
[www.davincigames.com](http://www.davincigames.com) - [info@davincigames.com](mailto:info@davincigames.com)  
[www.luccacomicsandgames.com](http://www.luccacomicsandgames.com)  
[giocoinedito@luccacomicsandgames.com](mailto:giocoinedito@luccacomicsandgames.com)

## Raccontando Lucca



Lucca dalle superbe Mura, che la circondano e la proteggono, luogo suggestivo di passeggio tra alberi e baluardi erbosi. Lucca dal pacifico fiume che la guarda poco distante, offrendo indimenticabili itinerari. Lucca, città di grandi artisti e di immortali compositori, Lucca delle nobili famiglie e dell'attività mercantile, fiorita in epoca lontana e mai dimenticata. Lucca dei monumenti e delle piazze, delle fontane e dei musei. Lucca delle tradizioni, come la Processione della Santa Croce e il Mercato dei Fiori di Santa Zita, e dei grandi eventi culturali, dai fumetti ai giochi fino alla musica e al teatro. Una città con attrattive di sicuro interesse, una città dove sostare, per ritemperare il corpo e la mente nella tranquillità del suo centro storico.