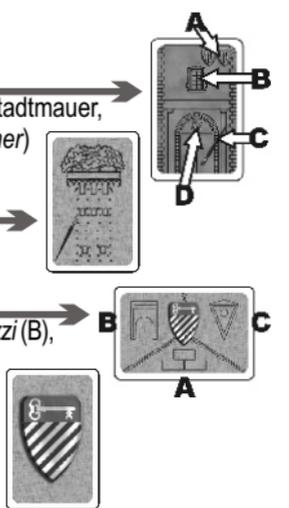


Lucca Città™

von Alessandro Zucchini
Ein Spiel für 3-5 Spieler, ab 8 Jahren

Italien 1628 In Lucca wetteifern die adeligen Familien um den Bau der großartigsten Palazzi und den bedeutendsten Beitrag zur Verstärkung der Stadtmauern. Nur die Familien, die sich mit ihren Bemühungen besonders hervortun, werden in das »Goldene Buch« der Stadt aufgenommen.

SPIELMATERIAL

- Baukarten:
 - 96 Palazzo-Karten in 6 Farben
(A: Schilde zur Unterstützung der Stadtmauer, B: Fenster, C: Farbe, D: Hausnummer)
 - 4 Türme
 - 5 Stadtteile mit den drei Bereichen Palazzi im Bau (A), fertig gestellte Palazzi (B), eröffnete Palazzi (C)
 - 5 Spielerwappen
 - diese Spielregel.
- 

SPIELZIEL

Jeder Spieler vertritt eine der adeligen Familien aus Lucca. Mit Hilfe der Karten baut er Palazzi, Stadtmauern und Türme. Besteht ein Palazzo aus einer bestimmten Anzahl Karten, ist er fertig gestellt, und der Spieler erhält für diesen Palazzo Siegpunkte. Fertig gestellte Palazzi kann der Spieler später eröffnen, dann bekommt er Punkte für die noch nicht eröffneten Palazzi der Mitspieler. Durch den Bau von Stadtmauern und Türmen kann der Spieler bei Spielende Siegpunkte für seine fertig gestellten Palazzi erhalten. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

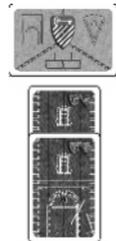
SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler wählt ein Wappen und legt es in die Tischmitte. Dann nimmt er sich den Stadtteil mit dem selben Wappen und legt ihn so vor sich hin, dass genügend Platz bleibt, um in den drei Bereichen später weitere Karten abzulegen.

Die 4 Karten mit den Türmen werden vorläufig aussortiert. Die übrigen Baukarten werden gemischt und als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt. Vom Stapel werden jetzt 3 Karten aufgedeckt und als Satz in der Tischmitte ausgelegt. Es wird immer **1 Satz mehr** ausgelegt, als Spieler teilnehmen. *Beispiel: Bei 4 Spielern werden 5 Sätze zu je drei Baukarten ausgelegt.*

Jeder Spieler erhält verdeckt 4 Karten, die er auf die Hand nimmt. Er sucht sich aus seiner Hand 2 Karten aus und legt sie verdeckt vor sich im Bereich »Palazzi im Bau« seines Stadtteils ab. Die beiden übrigen Karten legt er verdeckt wieder zurück auf den Stapel. Wenn alle Spieler bereit sind, decken sie gleichzeitig die Karten vor sich auf.

Achtung: Ein Palazzo besteht immer aus Karten einer Farbe. Die Karten eines Palazzos werden dachziegelartig



übereinander gelegt, so dass die obere Hälfte der vorderen Karte die untere Hälfte der hinteren Karte verdeckt. So ist immer nur die **Hausnummer der zuletzt ausgelegten Karte** in dieser Farbe zu sehen.

Jetzt werden die vier aussortierten Turmkarten wieder in den Stapel mit den übrigen Palazzo-Karten gemischt.

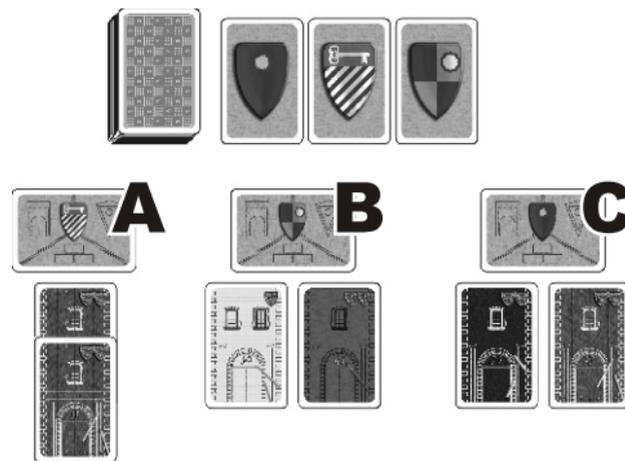
Die Spieler legen Papier und Bleistift zum Notieren der Siegpunkte bereit, und das Spiel kann beginnen.

DAS SPIEL

Spielerreihenfolge bestimmen

Jeder Spieler zählt die **Schilde** rechts oben auf den Karten seiner Palazzi im Bau. In der Reihenfolge der Anzahl der Schilde legen die Spieler nun ihre Karten mit den Spielerwappen direkt neben den Stapel. Der Spieler mit den meisten Schilden beginnt. Bei Gleichstand hat der Spieler Vorrang, der den Palazzo mit der **höchsten sichtbaren Hausnummer** ausliegen hat.

Die nebenstehende Abbildung zeigt ein Beispiel für die Spielerreihenfolge. Spieler A und C haben beide vier Schilde. Da Spieler C den Palazzo mit der höheren Hausnummer hat, legt er sein Wappen an die erste Stelle. Spieler B hat nur drei Schilde und kommt als letzter an die Reihe.



Spielerzug

In seinem Zug führt der Spieler die beiden folgenden Aktionen in der angegebenen Reihenfolge aus:

1. Er **darf** einen oder mehrere fertig gestellte Palazzi eröffnen.
2. Er **muss** einen Satz Baukarten aus der Tischmitte nehmen und ausspielen.

1. Einen oder mehrere fertig gestellte Palazzi eröffnen

Hinweis: Zu Beginn ihres ersten Zuges haben die Spieler noch keine fertig gestellten Palazzi vor sich liegen und können diese Aktion daher nicht durchführen.

Hat ein Spieler in seinem Bereich »fertig gestellte Palazzi« einen oder mehrere Palazzi liegen, **darf** er sie **eröffnen**, indem er sie in den Bereich »eröffnete Palazzi« schiebt. Er muss nicht alle fertig gestellten Palazzi eröffnen.

Für jeden Palazzo, den der Spieler eröffnet, erhält er Siegpunkte. Die Höhe der Punkte richtet sich nach den **nicht eröffneten Palazzi der übrigen Spieler in der selben Farbe:**

- Der Spieler erhält **1 Punkt für jede Karte** dieser Farbe, die im Bereich »Palazzi im Bau« der Mitspieler liegt.
- Der Spieler erhält **2 Punkte für jeden Palazzo** dieser Farbe, der im Bereich »fertig gestellte Palazzi« der Mitspieler liegt, unabhängig davon, aus wie vielen Karten er besteht.

Für bereits eröffnete Palazzi der Mitspieler erhält der Spieler keine Punkte.

Hat der Spieler einen Palazzo einmal eröffnet, kann er ihn kein zweites Mal eröffnen.

Beispiel: Alex hat in einem vorhergehenden Zug einen roten Palazzo fertig gestellt und beschließt ihn zu eröffnen. Brunos roter Palazzo ist noch im Bau und besteht aus zwei Karten. Charlies roter Palazzo ist ebenfalls noch im Bau und besteht aus einer Karte. Daniels roter Palazzo ist fertig gestellt, aber noch nicht eröffnet. Alex erhält 2 (Bruno) + 1 (Charlie) + 2 (Daniel) = 5 Punkte.

2. Einen Satz Baukarten aus der Tischmitte nehmen und ausspielen

In seinem Zug **muss** der Spieler einen Satz Baukarten nehmen. Er muss die Karten **sofort** ausspielen, aber er bestimmt die Reihenfolge der Karten selbst.

Enthält der Satz eine oder mehrere **Turmkarten**, legt der Spieler sie einzeln, gut sichtbar in seinen Bereich »fertig gestellte Palazzi«.

Bei jeder **Palazzo-Karte** muss er sich für eine der folgenden Möglichkeiten entscheiden:

A. Mit dem Bau eines Palazzos in einer **neuen Farbe** beginnen
Der Spieler legt die Karte in seinen Bereich »Palazzi im Bau«.

Achtung: Während des ganzen Spiels darf der Spieler **von jeder Farbe nur einen Palazzo** bauen! Bei Spielende kann also jeder Spieler in seinem Stadtteil vor sich höchstens 6 Palazzi ausliegen haben, einen von jeder Farbe.

B. Einen **Palazzo im Bau** vergrößern

Hat der Spieler schon einen Palazzo in der Farbe der Karte im Bau, kann er die Karte dem Palazzo hinzufügen. Er legt sie halb über die

vorderste Karte des Palazzos, so dass die zuletzt gespielte Karte die neue Hausnummer des Palazzos angibt. Stellt der Spieler den Palazzo mit dieser Karte fertig, wird der Palazzo **sofort gewertet**.

C. Einen **Palazzo fertig stellen**

Wenn der Spieler einen Palazzo im Bau vergrößert, wird der Palazzo dabei **automatisch fertig gestellt**, wenn er, je nach Spielerzahl, aus einer bestimmten Anzahl Karten besteht:

- bei 3 Spielern aus 5 Karten
- bei 4 Spielern aus 4 Karten
- bei 5 Spielern aus 3 Karten

Der Spieler erhält dafür **sofort Siegpunkte**: Er bekommt **pro Fenster** in seinem Palazzo **1 Siegpunkt**.

Anschließend schiebt er die Karten des Palazzo zu einem Stapel zusammen, so dass nur noch die vorderste Karte mit der Hausnummer sichtbar ist und legt den Stapel in seinen Bereich *»fertig gestellte Palazzi«*. Diesen Palazzo kann er dann in einem späteren Spielzug eröffnen.

D. Eine **Stadtmauer** bauen

Der Spieler dreht die Karte um und legt sie mit der Rückseite nach oben in seinen Bereich *»fertig gestellte Palazzi«*. Diese Karte ist nun kein Palazzo mehr, sondern eine **Stadtmauer**.

E. Die Karte abwerfen

Die Karte wird aus dem Spiel genommen.

Ende der Runde und neue Sätze aufdecken

War jeder Spieler einmal am Zug, endet die Runde, und der übrig gebliebene Satz Bauarten kommt aus dem Spiel. Anschließend wird wieder ein Satz Bauarten mehr aufgedeckt, als Spieler mitspielen. Es folgt eine neue Runde.

SPIELENDEN

Das Spiel endet sofort, wenn nicht mehr genügend Sätze mit Bauarten aufgedeckt werden können - bei 3 Spielern also nach 7 Runden, bei 4 Spielern nach 6 Runden und bei 5 Spielern nach 5 Runden. Die Karten werden aus dem Spiel genommen, und es kommt zur Schlusswertung.

Schlusswertung

Für die Schlusswertung wird noch ein letztes Mal die Spielerreihenfolge bestimmt.

1.) Zuerst **muss** nun in der Spielerreihenfolge jeder Spieler alle seine **fertig gestellten Palazzi eröffnen** und erhält dafür Siegpunkte, so wie unter »1. Einen oder mehrere fertig gestellte Palazzi eröffnen« beschrieben.

2.) Nun überprüft jeder Spieler, ob er über genügend Schilde verfügt, um seine Stadtmauern zu unterstützen. Auf den Karten seiner *»Palazzi im Bau«* müssen insgesamt mindestens **doppelt so viele Schilde** zu sehen sein, **wie er Stadtmauern** ausliegen hat. Türme benötigen keine Schilde zur Unterstützung.

Kann der Spieler alle Stadtmauern unterstützen, erhält er für **jede Stadtmauer und für jeden Turm 1 Siegpunkt pro Palazzo**, der in seinem Bereich *»eröffnete Palazzi«* liegt. Hat der Spieler nicht genügend Schilde, erhält er für alle seine Stadtmauern und Türme überhaupt keine Punkte. *Hinweis: Hat der Spieler keine Stadtmauern, braucht er keine Schilde zur Unterstützung und erhält die Punkte für seine Türme in jedem Fall.*

Beispiel: Ein Spieler hat 4 Stadtmauern, 1 Turm und 3 eröffnete Palazzi. Zur Unterstützung der Mauern benötigt er also mindestens 8 Schilde auf seinen »Palazzi im Bau«. Dann erhält er 5 x 3 = 15 Punkte.

3.) Zuletzt werden dem Spieler mit dem Palazzo mit der **niedrigsten Hausnummer** in seinem Bereich *»Palazzi im Bau«* 3 Siegpunkte abgezogen.

Der Spieler mit der **höchsten Hausnummer** in seinem Bereich *»eröffnete Palazzi«* erhält 3 Siegpunkte hinzu.

Jeder Spieler addiert seine im Spielverlauf gesammelten Siegpunkte und seine Siegpunkte aus der Schlusswertung. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Gibt es einen Gleichstand, gewinnt derjenige an dem Gleichstand beteiligte Spieler, der den Palazzo mit der höchsten Hausnummer besitzt.

ÜBERSICHT

Einen Palazzo fertig stellen (3 Spieler - 5 Karten / 4 Spieler - 4 Karten / 5 Spieler - 3 Karten):

1 Siegpunkt pro Fenster

Einen Palazzo eröffnen:

1 Siegpunkt pro Karte der selben Farbe im Bereich *»Palazzi im Bau«* der Mitspieler

2 Siegpunkte pro Palazzo der selben Farbe im Bereich *»fertig gestellte Palazzi«* der Mitspieler

Bei Spielende:

Jede Karte Stadtmauer oder Turm: 1 Siegpunkt pro eröffneten eigenen Palazzo (nur wenn durch mindestens 2 Schilde auf den *»Palazzi im Bau«* je Stadtmauer unterstützt)

Höchste Hausnummer *»eröffnete Palazzi«* +3 Siegpunkte / niedrigste Hausnummer *»Palazzi im Bau«* -3 Siegpunkte

Lucca Città

Autor: Alessandro Zucchini - **Entwicklung:** Domenico Di Giorgio

Illustration: Valeria Luongo, Gianpaolo Derossi - **Art Director:** Roberta Barletta

Regelbearbeitung: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu - **Übersetzung:** Ulrich Bauer



©2005 dV games - Via T. Tittoni, 3

I-06131 - Perugia - Italy

Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb in Deutschland:

ABACUSSPIELE

Verlags GmbH & Co. KG, - 63303 Dreieich



Lucca Comics & Games

Via della Cavallerizza, 11 55100 Lucca (Italy)

Vorstandsvorsitzender: Lorenzo Azzi

Aufsichtsratsvorsitzender: Renato Genovese

Koordination Bereich: Spiele: Emanuele Vietina

Wir bedanken uns bei Carlo A. Rossi, Claudio Testi, 'Benni', Roberto Zanaso, Stefano Torri; bei der Jury des Wettbewerbs "Gioco Inedito" auf der "Lucca Comics & Spiele", Luigi Ferrini (Vorsitzender), Daniele Boschi (Kordinator); bei den Spielgruppen und allen anderen Spielern für ihre wertvollen Vorschläge.

"Lucca Città" ist der Gewinner des "Gioco Inedito" Wettbewerbs 2004, der anlässlich der Lucca Comics & Games stattfindet - einer internationalen Ausstellung für Comic-Bücher, Animationsfilme, Illustrationen und Spiele. "Gioco Inedito" ist ein Wettbewerb für Spieleautoren, die Spiele erfinden nicht zu ihrem Beruf gemacht haben. Neben der Auszeichnung ist mit dem Preis die Veröffentlichung des Spiels in einem Verlag verbunden. Das Thema des Wettbewerbs 2004, aus dem "Lucca Città" als Sieger hervorging, war "Städte und Mauern". Die Veröffentlichung von "Lucca Città" wurde durch den Beitrag der Stadt/Gemeinde Lucca ermöglicht.

Für Kommentare, Fragen und Ratschläge:

www.dv-games.com

www.luccacomicsandgames.com

giocoinedito@luccacomicsandgames.com

Über Lucca



Lucca, umgeben von seiner mächtigen Stadtmauer, lädt zu wunderschönen Spaziergängen unter Bäumen und über grasbewachsene Befestigungsanlagen ein. Die Stadt selbst und der stille nahe gelegene Fluss Serchio versprechen ein unvergessliches Reiseerlebnis. Die bedeutenden Künstler und unsterblichen Komponisten aus der Blütezeit Luccas, seine Adels-Familien und seine Tradition als Handelsplatz werden für immer unvergesslich bleiben. Seine Denkmäler und Plätze, die Brunnen und Museen, seine Traditionen - von der "Santa Croce"-Prozession bis zum Blumenmarkt zu Ehren der Heiligen Zita - machen die Stadt zu einem Zentrum für Kulturveranstaltungen aller Art, von Comics bis zu Spielen, von Musik bis zu Theater. Umgeben von einer Geschichte und Kultur, die ihresgleichen suchen, können Sie sich in dem ruhig gelegenen historischen Zentrum dieser wunderschönen und interessanten Stadt erholen und Leib und Seele erfrischen.