



LUCCA CITTÀ d'Alessandro Zucchini

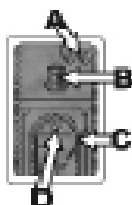
Un jeu pour 3 à 5 joueurs, 8 ans et plus

Italie, 1628 : les familles aisées de la ville de Lucca rivalisent pour construire les palais les plus somptueux tout en contribuant au renforcement de l'enceinte de la ville. Toutefois, seule la famille la plus renommée de par son engagement sera inscrite dans le « Livre d'Or » de la République et elle pourra prétendre à une place au sein du gouvernement de la ville de Lucca !

CONTENU

- les cartes :

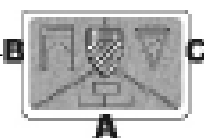
- 96 parties de palais en six couleurs _____
(A : boucliers « défense d'enceinte » ;
B : fenêtres ;
C : couleur ;
D : numéro civique)



- 4 tours _____



• 5 quartiers _____
(côtés : A palais en construction ;
B palais achevés ;
C palais inaugurés)



• 5 armoiries _____



• la règle du jeu

OBJECTIF DU JEU

Chaque joueur est à la tête d'une famille noble de la ville de Lucca. Sa mission est d'augmenter sa renommée en construisant les palais et les enceintes de la ville et en organisant des réceptions dans ses palais achevés. A la fin de la partie, le joueur qui a obtenu le plus de points de célébrité est le gagnant.

PRÉPARATION

Chaque joueur choisit une couleur et prend l' armoirie ainsi que le quartier de sa famille. Chacun met de côté son armoirie et pose devant soi sur la table son quartier. Chaque joueur jouera en posant les cartes autour de son propre quartier, le long des côtés qui correspondent aux domaines : « palais en construction », « palais achevés », « palais inaugurés ».

Pour l'instant, conservez à part les 4 tours. Mélangez le paquet de cartes et distribuez à chaque joueur quatre cartes.

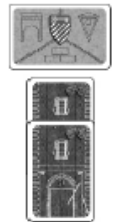
Posez aléatoirement sur la table faces cachées un nombre de trios de cartes (ensemble de trois cartes) **correspondant au nombre de joueurs plus un**. Exemple : pour quatre joueurs, il faut 5 trios de cartes.

Parmi les quatre cartes reçues, chaque joueur en choisit deux et joue en posant faces cachées ces deux cartes le long des côtés des domaines des « palais en construction » de son quartier. Les deux cartes restantes sont défaussées faces cachées. Ensuite, simultanément tous les joueurs retournent les cartes jouées.

Les parties des palais d' une même couleur sont superposées à moitié et alignées de haut en bas tel que **seul le numéro civique de la dernière carte ajoutée** reste visible.

Mettez les cartes défaussées et les tours dans le paquet de cartes et le mélangez à nouveau.

Munissez-vous d' une feuille et d' un stylo pour noter les points obtenus par chaque joueur et le nombre de tours joués.

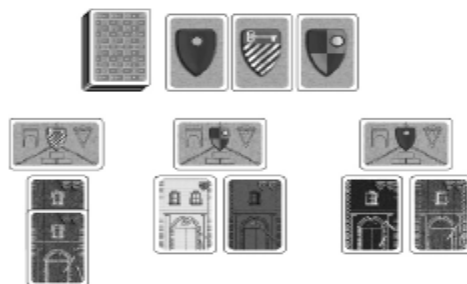


LE JEU

Déterminer l'ordre du jeu

Chaque joueur compte le nombre de boucliers « **défense d'enceinte** » présents sur ses propres parties de palais en construction. Les joueurs placent en ligne et en ordre décroissant leur armoirie à côté du paquet de cartes, indiquant ainsi l'ordre du jeu.

Si deux joueurs ont le même nombre de boucliers, celui qui a **le numéro civique visible le plus haut** dans un de ses palais quel qu' il soit et où qu' il soit jouera avant l' autre.



Tour de jeu

Chaque joueur, à son tour, en suivant cet ordre :

- 1) **peut** inaugurer plus d' un de ses palais achevés ;
- 2) **doit** choisir un trio de cartes de la table et le jouer.

Inaugurer un ou plusieurs de ses palais achevés

N.B. : au premier tour, les joueurs ne possèdent pas encore de palais achevés ; ainsi l' inauguration ne peut pas être réalisée.

Dès qu'un joueur possède **des palais achevés, il peut les inaugurer** en y donnant une réception. Il déclare quel(s) palais il veut inaugurer et comptabilise palais par palais les points pour les palais ayant **la même couleur** et appartenant aux **autres** joueurs :

- chaque **palais en construction** vaut **1 point par carte** ;
- chaque **palais achevé** mais non inauguré vaut **2 points**, peu importe le nombre de cartes qu'il le compose ;
- les **palais inaugurés** valent 0 point.

Le palais inauguré est déplacé dans le domaine *des palais inaugurés* : désormais, **aucune** réception n'y pourra être tenue.

Exemple : Alex a un palais achevé de couleur rouge. Il choisit de l'inaugurer. Bruno a deux parties de palais en construction de couleur rouge ; Carlo une. Sadia a un palais achevé non inauguré de couleur rouge. Alex obtient 2 (Bruno) + 1 (Carlo) + 2 (Sadia) = 5 points.

Choisir un trio de cartes de la table et le jouer

Le joueur **doit** prendre un trio de cartes disponible sur la table. Puis, il joue ces trois cartes dans l'ordre qu'il le souhaite. Il a trois possibilités pour chacune des cartes :

1. Démarrer un palais **de couleur nouvelle**

Pour cela, le joueur pose la partie du palais dans le domaine des palais en construction. Chaque joueur peut avoir **un seul palais par couleur** indépendamment du domaine dans lequel il se situe (en construction, achevé, ou inauguré).

2. Ajouter une carte à un **palais en construction**

Ne peuvent être ajoutées à un palais en construction que des parties de palais ayant la **même couleur**. Les parties des palais sont toujours superposées à moitié et alignées de haut en bas tel que seul le numéro civique de la dernière carte ajoutée reste visible.

Un palais est achevé avec :

- 3 cartes quand il y a 5 joueurs
- 4 cartes quand il y a 4 joueurs
- 5 cartes quand il y a 3 joueurs

Lorsqu'un palais est **achevé**, le joueur note le nombre de **points de célébrité** équivalente au nombre de **fenêtres** du palais. Chaque palais achevé est déplacé dans le domaine des palais achevés. Un palais achevé pourra être inauguré dans l'un des tours suivants.

3. Transformer une carte en **un mur d'enceinte**

Pour transformer une carte quelle qu'elle soit en un mur d'enceinte, le joueur la place face cachée dans le domaine des palais achevés. L'ensemble des murs d'enceinte apporte au joueur des points totalisés en fin de partie.

4. Construire **une tour** seulement si le joueur a une carte tour

Pour construire une des quatre **tours**, le joueur place une carte tour face visible dans son domaine des palais achevés. Les tours apportent au joueur des points totalisés en fin de partie.

5. Défausser une carte

Dès que tous les joueurs ont joué leur tour respectif, défaussez le trio de cartes restant. La partie continue en posant sur la table une nouvelle série de trios de cartes et en déterminant à nouveau l'ordre du jeu et ainsi de suite.

FIN ET GAGNANT DE LA PARTIE

La partie est finie quand tous les joueurs ont joué leurs tours :

- **5 tours** si il y a 5 joueurs
- **6 tours** si il y a 4 joueurs
- **7 tours** si il y a 3 joueurs

Chaque joueur rajoute à son score dans l'ordre suivant :

- **les points pour les palais inaugurés** : après le dernier tour, il faut déterminer une dernière fois l'ordre du jeu et chaque joueur **inaugure chacun de ses palais achevés** qui **n'ont pas** encore été inaugurés.

- **les points pour les murs d'enceinte et pour les tours** : chaque mur d'enceinte ou chaque tour vaut 1 point pour **chaque palais inauguré par chaque joueur**. Chaque mur d'enceinte devra être renforcé d'au moins **deux boucliers « défense d'enceinte »** présents sur **les palais en construction**. Si le nombre total des boucliers présents sur les parties des **palais en construction** du joueur n'atteint pas la valeur nécessaire pour renforcer **tous** les murs d'enceinte, dans ce cas aucun point ne lui sera attribué ! En revanche, une tour n'a pas besoin de défense. Toutefois, la tour n'apporte de point que si tous les murs d'enceinte sont renforcés.

Exemple : un joueur a 4 murs d'enceinte et 1 tour. Il a donc besoin d'au moins 8 boucliers « défense d'enceinte » présents sur ses parties de palais en construction. Si il réussit à renforcer ses murs d'enceinte ; en ayant 3 palais, il comptabilise $5 (4 \text{ murs d'enceinte et } 1 \text{ tour}) \times 3 (\text{palais}) = 15 \text{ points}$.

- **les points pour le numéro civique** : le joueur qui a un numéro civique visible **le plus bas** dans l'alignement des parties de palais en construction et des palais achevés **doit attribuer 3 de ses points** au joueur qui a le numéro civique visible **le plus haut** dans son propre alignement des parties des palais en construction et des palais achevés.

Le gagnant de la partie est le joueur qui a obtenu le plus de points de célébrité. Si plusieurs joueurs sont à égalité, dans ce cas le gagnant sera celui qui a le numéro civique visible le plus haut dans l'alignement des cartes quelles qu'elles soient.

Lucca Città

Auteur : Alessandro Zucchini

Développement: Domenico Di Giorgio

Design : Valeria Luongo

Production graphique : Gianpaolo Derossi

Directrice Artistique : Roberta Barletta

Rédaction : Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu

Traduction en français : Sadia Zegaoui

Remerciements : A. Rossi, Claudio Testi, 'Benni', Roberto Zanaso, Stefano Torri ; le jury du concours "Jeux Inédits de Lucca Comics & Games présidé par Luigi Ferrini et coordonné par Daniele Boschi, les groupes de joueurs et tous les autres joueurs pour avoir apportées leurs précieuses suggestions.

Lucca Città a remporté le prix **Gioco Inedito 2004**, concours organisé par **Lucca Comics & Games** – festival international de la BD, du film d'animation, de l'illustration et du jeu – et par **l'éditeur daVinci**. **Gioco Inedito** est un concours ouvert pour des auteurs non professionnels et met en jeu la publication de l'œuvre du gagnant au soin de **Lucca Comics & Games** et de **daVinci**. L'édition 2004, qui a été remportée par **Lucca Città**, avait pour thème « **Ville et Remparts** ». **Lucca Città** a été réalisé avec la contribution de la **municipalité de Lucca**.



LUCCA CITTA'
© 2006 daVinci Editrice S.r.l.
All rights reserved.
www.davincigames.com