

## Lucca Citta ルッカ・チッタ

by Alessandro Zucchini

プレイ人数：3～5人

対象年齢：8歳以上

1628年：イタリアのルッカ市。裕福なファミリーたちが、より豪華な娯楽施設の建設や、市の城壁の補強に血道をあげていた。それによって最も名声を高めたファミリーの功績が、市議会の『名土録』に記される。そしてルッカを、思うままにできるのだ。

### コンポーネント

プレイ・カード：100枚

・娯楽施設カード：96枚（6色が各16枚ずつ）

**A**：城壁の補強マーク

**B**：窓 **C**：色 **D**：番地

・塔カード：4枚

ファミリー・カード：5枚（各紋章に対応して1枚ずつ）

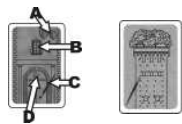
**A**：建設エリア

**B**：完成エリア

**C**：開店エリア

紋章カード：5枚（5種類の紋章が1枚ずつ）

ルール：1冊



### ゲームの目的

各プレイヤーはルッカのファミリーとなり、娯楽施設や城壁を築きます。施設が完成したら、オープン記念パーティーを開催して、名声を獲得します。ゲーム終了時、最も多くの名声を得ていたプレイヤーが、勝者となります。

### ゲームの準備

各プレイヤーは紋章カードを選び、その紋章と一致するファミリー・カードを取ります。紋章カードはいったん脇に置き、ファミリー・カードを自分の前に配置します。ファミリー・カードの周りの対応する場所（建設エリア、完成エリア、開店エリア）に対して、カードをプレイしていきます。

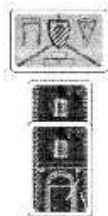
4枚ある塔カードをいったん脇に置き、96枚ある娯楽施設カードをよく切り、各プレイヤーに4枚ずつ配ります。

トリプレット（3枚1組のカード）をプレイヤーの人数+1組分、山からテーブル上に表にして並べます。

例：4人でゲームをしている場合、5組のトリプレットを並べます。

各プレイヤーは、自分の手元の4枚から2枚を選んで裏向きのまま捨て札とし、残る2枚を裏向きで建設エリアに置きます。すべてのプレイヤーがカードを置いたら、一斉に公開します。

同色の娯楽施設カードは、上半分が見えるよう上から下に重ねていきます。常に一番上にあるカードの番地のみが、見えるようにします。



捨て札にした娯楽施設カードと、残った山札、および塔カードを混ぜて再度よく切り、山札にします。

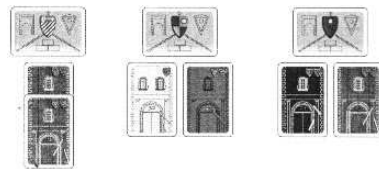
得点とゲームの手番の記録のために、紙と鉛筆を用意します。

### ゲームの流れ

#### 順番決定

各プレイヤーは、建設エリアにあるカードに描かれた、城壁の補強マークの合計数を出します。

その数の最も多いプレイヤーから順に、山札の隣に紋章カードを並べていき、プレイ順がわかるようにします。城壁の補強マークが同数なら、既に配置してある自分の娯楽施設カードのうち最も大きな番地を比較して、より大きいほうがより先に手番を行います。



### 手番で行える行動

自分の手番になったら、次の順序で行動を行います。

1. 完成した娯楽施設で開店パーティーをする：**任意**
2. トリプレットから1組選んでプレイする：**必須**

### 完成した娯楽施設で開店パーティーをする

**注意**：ゲームははじめのターンや、完成した娯楽施設がないときは、この行動を行えません。

自分に**完成した娯楽施設**があるなら、好きなだけ選んで開店できます。開店する娯楽施設を宣言し、個々の娯楽施設ごとに、**他のプレイヤーが持つ同色の娯楽施設カード**に対応した、以下の点数が入ります。

・各プレイヤーの建設エリアにあるカード、**1枚につき1点**

・各プレイヤーの完成した娯楽施設（で、まだ開店していないもの）1つにつき**2点**（娯楽施設を形成するカードの枚数に関係なく一律2点）

・既に開店パーティーをした娯楽施設は点数になりせん

開店パーティーを終えた娯楽施設は、開店エリアに移動させます。以降その娯楽施設は、開店し直して再度パーティーをすることはできません。

例：アレックスは、赤の娯楽施設で開店パーティーを催すことを宣言しました。建設エリアにある赤カードですが、ブルーノが2枚、チャーリーが1枚です。ダニエルには、完成した赤の娯楽施設が1つあります。アレックスは、2（ブルーノ）+1（チャーリー）+2（ダニエル）=5点獲得したことになります。

## トリプレットから1組選んでプレイする

手番プレイヤーは、場にあるトリプレットから**必ず**1組を選びます。そして好きな順序で、それぞれのカードに対して、下記の5つのうちのどれかを行います。

### ①新しい色の娯楽施設の建設をはじめ

まだ自分が建てていない色の娯楽施設カードを1枚、**建設エリア**に出します。各プレイヤーは、**同色の娯楽施設**を、ゲーム中で**1回しか**建設できません。(完成エリアや開店エリアに置かれている場合でも、新しく建てることはできません)

### ②建設エリアの娯楽施設にカードを加える

**同色の娯楽施設**カードが建設エリアにあるなら、それに半分重ねて、上から下に新しいカードを置きます。番地は、最新カードだけ見えるようにします。

娯楽施設は、次の枚数になると完成します。

・5人プレイ：**3枚**

・4人プレイ：**4枚**

・3人プレイ：**5枚**

娯楽施設が**完成したら**、その娯楽施設を形成するカードの窓の合計数だけの**名声ポイント**を獲得します。そして完成した娯楽施設を**完成エリア**に移します。完成した娯楽施設は、以降の手番で開店できます。

### ③カード1枚を城壁にする

**城壁を補強**するには、娯楽施設カード1枚を、裏向きにして**完成エリア**におきます。

城壁は、ゲーム終了時に得点化されます。

### ④塔を建てる (あるなら)

選んだトリプレットに塔カードがあるなら、それを表向きで**完成エリア**におきます。

塔は、ゲーム終了時に得点化されます。

### ⑤捨て札にする

すべてのプレイヤーが手番を完了したら、残ったトリプレットは捨て札にします。

そして次のターンになり、新しいトリプレットを必要なだけ作り、順番を決定し、続きます。

## ゲームの終了と勝利条件

ゲームは全プレイヤーが下記に示したターン数を行う終了となります。

・5人プレイ：**5ターン**

・4人プレイ：**6ターン**

・3人プレイ：**7ターン**

全プレイヤーは、以下の順で得点を加算します。

・**開点した娯楽施設による得点**:すべての手番が終了後、最後にもう一度プレイ順番を出します。全プレイヤーは、**まだ開店させていない完成した娯楽施設があるなら、開店パーティ**を催さなくてはなりません。

・**城壁と塔による得点**:城壁と塔は、**開店エリア**にある娯楽施設1つにつき、それぞれ**1枚1点**になります。ただし得点するには、城壁1枚に対し、自分の建設エリアのカードに描かれた**城壁の補強マーク2個**が必要です。自分の**すべての城壁**をサポートするだけの城壁の補強マークが、**自分の建設エリア**にないときは、城塞による追加得点はありせん！ 塔自体には補強マークは必要ありませんが、城壁に対する補強マークが足りない場合、塔の得点も0になります。

**例**:城壁4枚と塔1枚があるなら、建設エリアに合計8個以上の補強マークが必要です。十分な補強マークがあり、開店エリアに3種類の娯楽施設があるなら、**5×3=15点**獲得します。

・**番地ボーナス**:建設エリアと開店エリアにある娯楽施設カードの、見えている番地を比べ、**もっとも小さい数字**のプレイヤーは**3点**失い、**もっとも大きい数字**のプレイヤーは**追加で3点**獲得します。

もっとも点数が高いプレイヤーの勝利となります。同点の場合、もっとも大きい番地の娯楽施設カードが見えているプレイヤーの勝利となります。

## Lucca Citta ルッカ・チッタ

**ゲームデザイン**:アレッサンドロ・ズッキーニ

**デベロップメント**:ドメニコ・ディ・ジョルジオ

**イラストレーション**:ヴァレリア・ルオンゴ、ジャン・マロ・デロン

**アートディレクション**:ロベルト・バルレッタ

**ルール編集**:ロベルト・コルベッリ、アンドレス・J・フオイグ

**感謝**:カルロ・A・ロッシ、クラウディオ・テステイ、ロベルト・ザナン、ステファノ・トツリ

**邦訳**:白木+Gamestore Banesto