

# Lucca Città™

Alessandro Zucchini játéka  
3-5 játékos részére, 8 éves kortól

*Itália, 1628. Lucca leggazdagabb családjai azon vetélkednek, melyikük építi a legszebb palotákat, melyikük segítkezik leginkább a városfal megerősítésében. Csak egy család neve kerülhet be a köztársaság Aranykönyvébe.*

## Tartozékok

- 100 épületkártya  
96 palotakártya (hat színben)

(A: pajzsok, B: ablakok,  
C: szín, D: házszám)

- 4 toronykártya

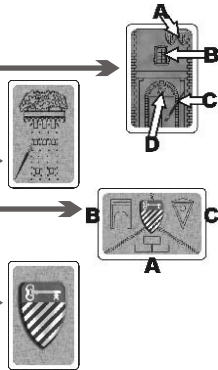
- 5 negyedkártya  
(A: épülő paloták, B: elkészült paloták, C: megnyitott paloták)

- 5 címerkártya

- szabályfüzet

## A játék célja

Minden játékos egy luccai család feje. A kártyák segítségével palotákat és tornyokat építenek, erősítik a városfalat. Az elkészült paloták megnyithatók a jobb társaság előtt. Az győz, aki a legtöbb győzelmi pontot gyűjti össze.

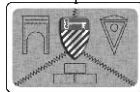


## Előkészületek

Mindenki választ magának egy címert, és kirakja azt az asztal közepére; ezután saját negyedkártyáját lerakja maga elé. A játék folyamán palotáit majd e kártya mellé fogja lerakni, mindig a megfelelő helyekre (*épülő, elkészült, megnyitott paloták*).

A tornyokat egyelőre félre kell rakni. A palotakártyákat meg kell keverni, majd húzópakliként képpel lefelé lerakni az asztalra. Ezután fel kell csapni három kártyát, és együtt lerakni őket az asztalra. Ezt annyiszor meg kell ismételni, hogy **eggyel több** ilyen "terc" legyen az asztalon, mint amennyi a játékosok száma. *Például négy játékosnál öt tercet kell felcsapni.* Osztani kell minden játékos négy kártyát. A játékosok ezeket megnézik, és a négyből kettőt leraknak magukhoz, az *épülő palotákhoz* képpel lefelé. A másik két kártyát, képpel lefelé, vissza kell ranki a húzópaklira. Miután ezzel mindenki végzett, a lerakott kártyát fel kell fedni.

**Fontos:** Egy játékosnál az azonos színű kártyák ugyanahhoz a palotához tartoznak. E kártyákat úgy kell lerakni, hogy mindig csak **az utójára lerakott kártyán látszódjék a házszám**, ugyanakkor az összes címer és ablak látható maradjon. Ezután a húzópaklit jól meg kell keverni, és bele kell keverni a négy toronykártyát. Végül papírt és írószert kell előkészíteni a fordulók és a győzelmi pontok feljegyzéséhez.

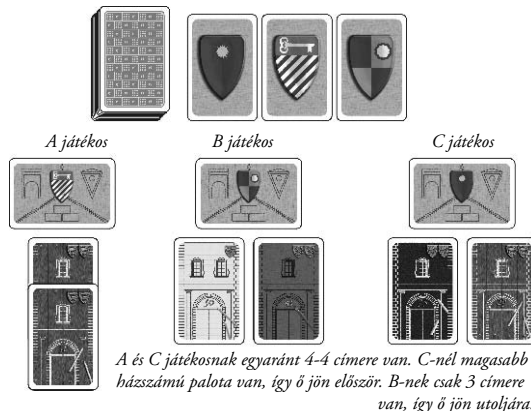


## A játék menete

### A játékosrend meghatározása

A játékosok megszámozzák, hogy az épülő palotáknál mennyi címerük van. Akinek a legtöbb címere van, az teszi címerkártyáját a húzópakli mellé, majd sorban a többiek, a címerek száma szerint. Egyenlőségnél

az jön előbb, aki a **legmagasabb házszámú** palotával rendelkezik (legyen bárhol is ez a palota).



## A cselekedetek

A soron lévő játékos az alábbi két cselekedetet hajta végre, ebben a sorrendben:

- 1) Ha **akarja**, megnyitja egy vagy több elkészült palotáját.
- 2) **Elvesz** egyet a kirakott tercek közül, és az elvett lapokat felhasználja.

### 1) Paloták megnyitása

*Minthogy az első fordulóban még senkinek nincs elkészült palotája, ez az akció elhagyható.*

Ha a játékosnak van egy vagy több *elkészült palotája*, azokat **megnyithat-**

ja a jobb társaság előtt. A játékos megteheti, hogy e cselekedet során nem minden elkészült palotáját nyitja meg. A játékos megnyitott palotáiért győzelmi pontokat kap, hogy mennyit, az annak függvénye, a **többi játékosnak hány ugyanilyen színű, még meg nem nyitott palotája van.**

A játékos **annyiszor 1 győzelmi pontot** kap, ahány ugyanilyen színű **palotakártya** van játékosársainál az *épülő palotáknál*, és **annyiszor 2 győzelmi pontot**, ahány ugyanilyen színű **palota** van játékosársainál az *elkészült palotáknál* (függetlenül attól, hány lap alkotja e palotákat). A játékos megnyitott palotáit átteszi az *elkészült palotáktól a megnyitott palotához*; ez a palota újra már nem nyitható meg.

**Példa:** Anita az előző fordulóban befejezte vörös palotáját, és most meg akarja nyitni. Jenő vörös palotája még épül, jelenleg két kártya alkotja. Márk vörös palotája még szintúgy épül, de csak egy lap alkotja. Éva vörös palotája már elkészült, de még nem nyit meg. Anita 2 (Jenő) + 1 (Márk) + 2 (Éva), azaz összesen 5 győzelmi pontot kap.

### 2) Terc elvétele és felhasználása

Ezután a játékosnak el **kell** vennie egyet a kirakott tercek közül, és a kártyákat **azonnal** fel kell használnia. A lapok lerakása sorrendje az ő döntése. Ha a tercben van **torony**, azt *elkészült palotához* rakja; a **palotakártyák** esetében több lehetőség is van:

**Új színű palotát kezd építeneni:** A játékos lerakja a kártyát *épülő palotához*. **Fontos**, hogy egy játékosnak egy színből csak egy palotája lehet (vagyis negyedében összesen hat palota lehet, minden színből egy). A játékos nem kezdhet olyan színű palota építésébe, amilyen színből már van elkészült vagy megnyitott palotája.

**A játékos továbbépíti egy épülő palotáját:** Ha a játékosnak már van olyan színű épülő palotája, mint amilyen kártyát le akar rakni, a lapot ehhez a palotához rakja. A kártyát úgy kell leraknia, hogy csak ennek a házszáma látszódjék, de az összes címer és ablak látható maradjon.

Ha a kártya lerakásakor a palota elkészült, azonnal **ki kell értékelni**. A palota automatikusan elkészül, ha az azt alkotó kártyák mennyisége: **5 kártya** (3 játékos esetén), **4 kártya** (4 játékos esetén), illetve **3 kártya** (5 játékos esetén). Ekkor a játékos **annyi győzelmi pontot** kap, ahány **ablaka** van a palotának. Ezután a palotát át kell rakni az *elkészült palotákhoz*, megtartva az eredeti lapsorrendet (a házszám nem változhat). A palota a következő fordulóban már meg is nyitható.

**A városfal megerősítése:** A játékos a kártyát képpel lefelé lerakja *elkészült palotá* mellé. Az ilyen lapok a **városfal** részei. (A játékos olyan kártyát is iderakhat, amilyen színű palotája már van - akár épülő palotája).

**A kártya eldobása:** A játékos eldobja a kártyát, amit a dobott lapokhoz kell tenni.

#### A forduló vége

Miután mindenkire sor került, a forduló véget ér. A megmaradt tercet a dobott lapokhoz kell tenni, majd eggyel több új tercet kell felcsapni, mint amennyi a játékosok száma. A játéksorrend meghatározásával kezdődhet is az új forduló.

#### A játék vége

A játék meghatározott számú forduló után ér véget:

5 játékos esetén az **5. forduló** végén;

4 játékos esetén a **6. forduló** végén;

3 játékos esetén a **7. forduló** végén.

E forduló végén már nem kerül sor tercek felcsapására, viszont ekkor jön a végső kiértékelés.

#### Végső kiértékelés

Még utoljára meg kell határozni a játéksorrendet.

**Először** minden játékos, játéksorrendben, **megnyitja összes elkészült**, még meg nem nyitott palotáját.

**Másodszor** minden játékos **annyi győzelmi pontot** kap az *elkészült palotá*nál lévő minden toronykártyájáért és városfalkártyájáért, **ahány megnyitott palotája van** - de ha nincs **legalább kétszer annyi pajzsa épülő palotánál, mint ahány városfalkártyája van, **nem kap** pontokat! (Ha csak toronykártyája van, ahhoz nem kellene pajzsok, de ha nincs elég pajzsa, a toronykártyáiért sem kap pontot.)**

**Példa:** Márknak 3 megnyitott palotája, 4 városfalkártyája és 1 toronykártyája van. Az utóbbiakért csak akkor kap győzelmi pontokat, ha épülő palotáin legalább 8 pajzs van. Ha van ennyi, akkor 15 győzelmi pontot kap (a városfalért 4x3, a toronyért 1x3).

**Végül** meg kell nézni, hogy az *épülő palotá*knál kinél van a **legalacsonyabb** és a **megnyitott palotáknál a **legmagasabb házszám**; az előbbi tulajdonosa veszít, az utóbbi tulajdonosa kap **3 győzelmi pontot**. (A két palota tulajdonosa lehet ugyanaz, akkor végül is 0 pontot kap.)**

Az győz, aki összesítésben a legtöbb pontot gyűjtötte. Egyenlőségnél az érintettek közül az győz, akinél (városnegyedben bárhol) a legmagasabb házszámú palota van.

**Tervező:** Alessandro Zucchini

**Fejlesztő:** Domenico Di Giorgio

**Grafikus:** Valeria Luongo, Gianpaolo Derossi

**Grafikai vezető:** Roberta Barletta

**Szerkesztő:** Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu

**Fordító:** Thaur (thaur@freemail.hu)



© 2005 daVinci Editrice S.r.l.

Via T. Tittoni, 3

I-06131 - Perugia - Italy

All rights reserved.



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

Via della Cavellarizza, 11 55100 Lucca (Italy)

**Igazgatótanács elnöke:** Lorenzo Azzi

**Vezérigazgató:** Renato Genovese

**Játékteszt-koordinátor:** Emanuele Vietina

A játék 2004-ben elnyerte a **Gioco Inedito**-díjat. A díjat a **Lucca Comics & Games** (nemzetközi képregény-, animációs film-, illusztráció- és játékkiállítás) és a **da Vinci Games** adja egy amatőr játéktervezőnek, valamint kiadják a győztes játékot. 2004-ben a téma a "Falak és városok" volt, a győztes pedig ez a játék. A játék kiadását Lucca önkormányzata is támogatta.

Kérdések, kérések és javaslatok:

[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)



Amerikai partnerünk:

**MAYFAIR GAMES**, Inc. - Skokie, Illinois, U.S.A.

[www.mayfairgames.com](http://www.mayfairgames.com)

[mayfair@mayfairgames.com](mailto:mayfair@mayfairgames.com)



*Jöjj hát Luccába, sétálj a fák alatt, az erős városfal árnyékában, üldögélj a közeli, csendes folyó partján. Járd be a híres művészek, halhatatlan zeneszerzők, nemesi családok és bátor kereskedők koptatta utcákat, nézd meg a tereket, a szobrokat, a szökőkutakat és a múzeumokat, a Szent Kereszt-körmenetet, látogass le a bolhapiacra a Santa Zitán, majd merítkezz meg nyakig abban, amit mai kultúrában kínál a város, a színházművészettől a zenei eseményekig, a képregényektől a játékokig. Jöjj hát, pihentesd meg tested, lelked és szellemed e csendes, történelmi városban!*