

LUCCA CITTA

Un jeu de cartes d' Alessandro Zucchini, pour 3 à 5 joueurs de 8 ans et plus.

Italy,1626: les plus grandes familles de la ville de Lucca participent à l'édification de magnifiques palais tout en contribuant au renforcement des murs de la Cité. Seule la plus glorieuse famille sera inscrite dans le livre d'Or de la République et obtiendra une place dans le gouvernement de la cité de Lucca.

1.Matériel

- 6 decks de 16 palaces (rouge, vert, marron, gris, bleu & noir)
Sur chaque carte se trouve le numéro de la rue, la couleur, les fenêtres et le soutien en bouclier
- 4 tours
- 5 quartiers
Sur chaque carte trois symboles apparaissent, les briques indiquent que le palais est en construction, la porte informe que le palais est complet ou terminé et la lanterne le déclare ouvert.
- 5 blasons de quartiers que l'on retrouve sur les cartes quartiers

2.Objectif du jeu

Vous êtes à la tête d'une noble famille de Lucca. Votre but est d'augmenter votre renommée en construisant palaces et murs de la ville, en organisant des fêtes et réceptions une fois vos palaces ouverts. A la fin du jeu, le vainqueur est celui qui aura le plus de points de renommée.

3.Préparation du jeu

Chaque joueur choisit un blason représentant sa famille et le quartier qui y est attribué.

Le blason est mis de côté et le quartier est placé devant chaque joueur. Les cartes seront jouées sur la table autour de chaque

quartier, en prolongement des trois espaces (construction, finition, ouverture).

Les 4 tours sont mises de côté puis les 96 cartes de palaces sont mélangées. Chaque joueur reçoit ensuite 4 cartes.

Placer au centre de la table face visible autant de triplets de cartes plus un que le nombre de joueurs (ex: à 5, mettre 6 paquets de trois cartes).

Chaque joueur doit alors regarder ses 4 cartes, en placer 2 face cachée sous le quartier « construction » et écarter les 2 autres face cachée. Quand tous les joueurs ont effectué ces opérations, les 2 cartes de chaque quartier sont découvertes.

Les cartes palaces de couleur identique doivent être jouées dans une seule colonne. La dernière carte d'une colonne est placée sur l'avant-dernière en la recouvrant à moitié afin que le seul numéro de rue que l'on puisse voir soit celui de la dernière carte mais toutes les fenêtres et soutiens en bouclier d'une colonne doivent être visibles. Ce numéro de rue est celui du palace .

Prendre les cartes écartées ainsi que les tours, les adjoindre aux cartes palaces et mélanger le tout, en faire une pioche face cachée.

Vous aurez besoin d'un stylo, d'une feuille de papier pour tenir le compte des tours joués ainsi que celui des points des joueurs.

4. Le jeu

Il faut déterminer l'ordre du tour de jeu. Pour cela, chaque joueur compte le nombre total de soutiens en bouclier dont il dispose sur les cartes situées dans sa zone de construction. Celui qui en a le plus est premier joueur puis le second en soutien est le deuxième joueur.... En cas d'égalité, celle-ci est tranchée par le numéro de rue du ou des palaces d'un joueur: le plus élevé l'emporte. Les cartes blason sont alors placées dans l'ordre du tour.

Le jeu se déroule ensuite dans l'ordre déterminé par les soutiens en bouclier. Chaque joueur, à son tour devra effectuer les 2 actions suivantes dans l'ordre:

a. possibilité d'ouvrir un palais ou plus parmi ceux qui sont terminés.

b.obligation de choisir un triplet de cartes parmi ceux qui sont sur la table et de jouer ces trois cartes.

Ouvrir un palais

Au premier tour de jeu, aucun joueur ne pourra ouvrir de palais puisqu'aucun n'est terminé.

Si vous avez des palais terminés, vous pouvez les ouvrir en organisant une fête. Pour cela, vous déclarez quel palais est ouvert, ou lesquels le sont, et calculez ensuite palais par palais les points de renommée qu'ils vous donnent.

Les points sont marqués par chaque carte palace de la même couleur que celles situées dans les quartiers des autres joueurs:

- chaque carte palace d'un palace en construction dans les quartiers vous rapporte 1 point.
- Chaque palais terminé qui n'a pas été ouvert vous donne 2 points, quel que soit son nombre de cartes.
- Tout palace ouvert ne vous rapporte rien.

Le palais qui a été ouvert est maintenant déplacé dans la zone des palais ouverts de votre quartier, il ne pourra plus être utilisé pour organiser une fête.

Jouer un triplet

Ensuite, vous devez choisir un triplet sur la table, puis jouer ses trois cartes dans l'ordre que vous désirez. Pour chaque carte, vous avez 5 possibilités:

- Commencer un palais d'une nouvelle couleur
Il vous suffit de poser la carte dans la zone palais en construction de votre quartier. Cependant, vous ne pouvez avoir qu'un seul palais d'une couleur donnée dans votre quartier sans se soucier de la zone où il se trouve.
- Agrandir un palais avec une carte
Il vous faut poser une carte sur une autre de même couleur, en laissant apparaître uniquement fenêtres et boucliers. Le seul numéro de rue visible est donc celui de la dernière carte jouée.
Un palace est complet quand il a 5 cartes à 3 joueurs, 4 cartes à 4 joueurs et 3 cartes à 5 joueurs.

Si un palais est complété, il vous offre immédiatement des points de renommée: son nombre de fenêtres. Il est ensuite déplacé dans la zone des palais terminés, il pourra donc être ouvert lors d'un futur tour de jeu.

- Transformer une carte en mur de la ville
Vous pouvez utiliser une carte palace pour construire les murs de la ville en les plaçant face cachée dans la zone des palais terminés. La couleur de la carte palace n'a alors aucune importance. A la fin du jeu, ces cartes pourront vous rapporter des points de renommée.
- Construire une tour
Il faut pour cela disposer d'une carte tour, la mettre face visible dans la zone des palais terminés. A la fin du jeu, elle pourra vous faire gagner des points de renommée.
- Ecarter une carte

Quand chaque joueur a effectué ses actions, le triplet inutilisé est écarté. Un nouveau jeu de triplets est placé au milieu de la table. L'ordre du tour de jeu est redéterminé et commence un nouveau tour de jeu.

5. Fin du jeu et victoire

Le nombre de joueurs détermine le nombre de tours de jeu:

- 5 tours à 5 joueurs
- 6 tours à 4 joueurs
- 7 tours à 3 joueurs

Quand tous les joueurs ont effectué les actions du dernier tour, on détermine un nouvel ordre du tour et, en le respectant, chacun aura la possibilité de gagner ses derniers points de renommée.

Points des palais terminés

Chaque joueur va ouvrir tous les palais situés dans sa zone des palais terminés.

Points des murs de la ville et des tours

Chaque tour et mur de la ville construit vous rapporte 1 point par

palace ouvert vous appartenant. Mais, vous ne gagnez ces points que si vos murs sont soutenus par suffisamment de boucliers dans les palaces en construction dans votre quartier. On ne tient pas compte des boucliers des palaces ouverts.

Il vous faut deux boucliers par carte de mur.

Pour recevoir vos points, tous vos murs doivent être soutenus. S'ils ne le sont pas tous, vous ne marquez aucun point.

Les cartes tours ne nécessitent pas de soutien en boucliers mais elles ne rapportent des points que si tous les murs de la ville sont soutenus.

Points des numéros de rue

Les numéros de rue des palais en construction sont observés. Celui qui a le plus petit va perdre 3 points de renommée au profit du joueur qui a le plus grand numéro de rue des palais ouverts. Si ce joueur est le même, il conserve juste ses trois points (en perd trois puis en gagne trois: opération nulle).

Le joueur qui a le plus haut score est le vainqueur. En cas d'égalité, les joueurs sont départagés par le plus haut numéro de rue qui détermine le vainqueur, placé n'importe où dans le quartier.