

VENEDIG

GRÜNDUNG UND GLANZ DER LAGUNENSTADT



2-5 játékos részére

10 éves kortól

játékidő kb. 60 perc

Tartalom

42 épületkártya



5 templom (basilica)



6 palota (palazzo)



6 tér (campo)



6 híd (ponte)



19 ház (casa)



Az első játék előtt a templomok kupoláit rá kell illeszteni a háromszögekre.



18 pénzeszacskó



86 mocsárlapka

Játékötlet

Velencét észak-itáliai menekültek alapították, akik a hunok és a longobárdok elől a mocsarakba és a Brenta torlatának számtalan szigetére húzódtak vissza. A Venecia név a venét népnévből származik. Egyes kereskedőknek köszönhetően Velence mind gazdagabb lett, és a reneszánsz idejére valódi hatalommá nőtte ki magát.

E játékban a játékosok afféle építésszek: templomok, paloták, hidak, terek és házak építésével fejlesztik-szépítik a lagúnák városát. A játékot az a játékos nyeri meg, akinek gondolája a legmesszibb jut a velencei lagúnákban.

Előkészületek

A játéktáblát rakjátok ki az asztal közepére. A játéktáblán Velence öt városrészét látjátok. Minden városrész hat-szögletű építési mezőkből áll, és a városrészeket lagúnák választják el egymástól.

- Azon mezőkre, amelyekre egy színes épület van nyomtatva, rakjátok ki a megfelelő épületeket. A többi épületet fajta és szín szerint válogassátok szét, és készítsétek ezeket a játéktábla mellé.
- A négy építésszt rakjátok saját mezőikre, a játéktábla bal felső sarkába.

- Keverjétek meg az épületkártyákat, majd mindenkinek osszatok ki **három kártyát**. A megmaradt kártyákat rakjátok képpel lefelé a játéktábla mellé: ez lesz a húzópakli.
- A mocsárlapkákat forgassátok aranyoldalukkal felfelé, majd keverjétek meg. Ezután minden üres építési mezőre rakjatok egy mocsárlapkát. Azon építési mezőkre, ahol épület van, vagy amelyen téglahalmot láttok, ne rakjatok mocsárlapkát.
- A pénzeszacskók lapkáit is forgassátok aranyoldalukkal felfelé, és így keverjétek meg őket. Ezután ezeket halmozzátok a játéktábla mellé.
- Mindegyikötök válasszon magának egy gondolát, és rakja azt a kezdőmezőre. A felesleges gondolákat rakjátok vissza a dobozba.

Játékmenet

Az óramutató járása szerint követitek egymást.

Aki épp soron van, az építkezhet és lecsapolhat mocsarat. Ha közben valaki pontot szerez, az gondolájával halad előre felé.

Végül a soron lévő játékos kártyákat húz.

A játékos köre

Amikor rajtad van a sor, három akciót hajtasz végre, méghozzá az alábbi sorrendben:

- 1. akció:** Kártyák kijátszása, építkezés
- 2. akció:** Mocsarak lecsapolása
- 3. akció:** Kártyahúzás

Fontos: Ha elfelejtesz végrehajtani egy akciót, azt utólag már nem pótolhatod!

1. akció: Kártyák kijátszása, építkezés

Ez akciód során bárhány kártyát kijátszhatasz a kezedből, akár többféle színűt is; a kijátszott kártyákat lerakod magad elé. Ugyanakkor dönthetsz úgy is, hogy egyáltalán nem játszol ki kártyát. Ha ugyanolyan színű kártyákat játszol ki, *például két palotát*, azokat félig egymást takarva rakod le.

Építkezni csak kártya lerakásával lehet. Minden kártya felső sarkaiban látható egy szám: ennyi kártya szükséges az adott épület megépítéséhez. Ezenkívül szükség van a megfelelő építési helyre: a kártya felső részén, középen látható, hány és milyen elrendezésű építési mezőnek kell üresnek lennie.

Miután leraktad kijátszott épületkártyáidat, nézd meg, van-e már elegendő kártya ahhoz, hogy megépüljön épület. Ha igen, úgy pontokat kapsz, és gondoládat ezek szerint mozgatod.



templomkártya

a megépítéshez szükséges kártyák száma

a megépítéshez szükséges építési hely

ennyi pont jár a megépítésért

épület	szükséges építési helyek	szükséges kártyák	a megépítésért járó pontok
Casa (ház)	1	1	A házat megépítő játékos kap 1 pontot.
Palazzo (palota)	2	3	A palotát megépítő játékos annyi pontot kap, ahány beépítetlen mező van a palota szomszédságában. Egy mező akkor számít beépítetlennek, ha mocsárlapka van rajta, vagy ha nincs rajta sem mocsárlapka, sem épület.
Campo (tér)	1	3	A teret megépítő játékos annyi pontot kap, ahány beépített mező van a tér szomszédságában. Egy mező akkor számít beépítettnek, ha épület (épület része) van rajta.
Basilika (templom)	3	4	A templomot megépítő játékos 7 pontot kap.
Ponte (híd)	2	3	Híd csak két olyan építési mezőn építhető, amelyeket szaggatott fehér vonal köt össze. A hidat megépítő játékos kiválasztja a híddal összekötött két városrész egyikét, és annyi pontot kap, ahány ház van e városrészben.

☞ Többet építik ugyanazt az épületet

Akkor kezdesz bele egy épület megépítésébe, ha legalább egy kártyát leraksz hozzá, ám kevesebbet, mint amennyi a megépítéséhez szükséges. Továbbá szükséges még az is, hogy ne legyen olyan játékos, aki már belekezdett egy ugyanilyen épületbe. Ekkor azonnal eleveszed az adott épület építését (az épület és az építész színe azonos), és lerakod kártyádra/kártyáidra annak jelzésére, hogy te vezényled ezen épület megépítését.

Ha utóbb egy másik játékos legalább egy ugyanilyen kártyát maga elé, csatlakozik ezen épület munkálataihoz. Az építésszt csak akkor kapja meg, ha előtte több kártya van, mint az eddigi építész előtt; ha kevesebb vagy ugyanannyi, mint az eddigi építésznek, az építész bábuja nem cserél gazdát.

Fontos: Egy épülethez nem játszható ki több kártya, mint amennyi a megépítéséhez szükséges.

Ha például már valaki más kijátszott két templomkártyát, nem játszhat ki három templomkártyát csak azért, hogy megszerezd az építész bábuját; mivel a templomhoz négy kártya kell, legfeljebb két templomkártyát játszhat ki.

Példa: Jenő kijátszik két templomkártyát, így több kártyája lesz, mint Anitának. Jenő megkapja az építész bábuját.

Anita



Jenő

☞ Magányos építkezés

Akkor építesz meg egyedül egy épületet, ha abban senki más nem vesz részt. Ez kétféleképpen lehetséges:

- 1. lehetőség:** Már korábban belekezdted az épületbe, és utóbb kipótolod a hiányzó kártyákat. *Például leraksz egy hídkártyát, majd később lerakod a hiányzó két hídkártyát.* Ez csak akkor történhet meg, ha másik játékos előtt nincs ugyanilyen színű kártya, vagyis senki sem csatlakozott ehhez az építkezéshez.
- 2. lehetőség:** Kijátszol a kezedből pontosan annyi kártyát, amennyi az épület megépítéséhez szükséges. *Például kijátszol négy templomkártyát.* Ennek az épületnek te leszel az építész, de nem kapod meg az építész bábuját, az marad, ahol van, a saját mezőjén vagy egy másik játékos előtt. Magányos építkezést ugyanígy ezen a módon akkor is folytathatsz, ha már valaki belekezdett egy ilyen épületbe; ilyenkor a többiek lerakott kártyái és az építész maradnak a többiek előtt.

☞ Épület elhelyezése a játéktáblán

Miután befejeztél az összes kártyajátszást, megnézed, hogy befejeztél-e épületet. Ha befejeztél egy épületet, az összes, az épülethez lerakott kártyákat rakjátok a dobott lapokhoz. E szempontból lényegtelen, hogy hányan vettetek részt a munkában, egyedül vagy másokkal együtt építkeztél.

Építeni csak üres mezőkre lehet. Az a mező üres, amin nincs se mocsárlapka, sem épület. Üresnek számítanak azok a mezők is, amelyeken téglahalmok láthatók.

Fontos! Az épülethez szükséges építési helynek kell üresnek lennie, tehát a megfelelő számú és elhelyezkedésű építési mezőnek. Ha nincs megfelelő hely a játéktáblán, az épület nem épül meg, de a kártyákat ilyenkor is a dobott lapokhoz kell raknotok.

Ha egyedül építkeztél, elveszed az adott épületet a készletből, és a lehetséges helyek közül lerakod egy neked tetszőre.

Ha többen is részt vettetek az építkezésben, az építész dönti el, hová kerül az épület.

Még egyszer: Bizonyos épületekhez több üres és szomszédos építési mezőre van szükség!

☞ A pontok kiosztása

Ha egyedül építkeztél, csak te kapsz pontot. *Ha például egyedül megépítesz egy templomot, 7 pontot kapsz.*

Ha azonban többen is részt vettetek az építkezésben, akkor mindenki, aki előtt van legalább egy megfelelő kártya, pontot-pontokat kap. Az építész megkapja a teljes pontszámot, a többiek pedig mind ennek felét kapják (lefelé kell kerekíteni).



Példa: Anita és Jenő közösen építettek egy palotát. A palota szomszédságában 6 mező van, ebből 5 üres. Jenő, mint építész 5 pontot kap, Anita pedig 2 pontot.

☞ A gondolák mozgatása

Miután kiderült, kinek mennyi pont jár, mind, akik kaptak pontot vagy pontokat, a célmező felé mozgatják gondolátokat. Először az építész mozgatja gondoláját, utána az óramutató járása szerinti sorrendben mind a többiek, akik részt vettek az építkezésben.

Ha egyedül építész meg valamit, természetesen csak a te gondolád halad.

Arra azonban ügyelnetek kell, hogy egy gondolamezőn csak egy gondola lehet. A gondolák mozgatásakor a foglalt mezőket át kell ugrani, azok nem számítanak!



Anita gondolája

Jenő gondolája

***Példa:** Jenő (zöld) 7 pontot kapott, ezért hét mezőt lép gondolájával, azonban a 11-es mezővel, minthogy az foglalt, nem számol, így a 6-os mezőről a 14-esre lép. Ezután Anita (vörös) lép gondolájával. Ő 3 pontot kapott, de ő meg a zöld gondolát ugorja át, így a 11-es mezőről a 15-ösre lép.*

További fontos, nem elfelejtendő szabályok:

- A gondolák mozgatása után az építész visszakerül a saját mezőjére (kivéve, ha úgy építkeztél magányosan, hogy nem volt építészed), az építkezéshez felhasznált kártyák pedig a dobott lapokhoz kerülnek.
- 1. akciód során több kártyát is kijátszhatsz, így több épületet megépíthetsz. Először kijátszod az összes kártyát, és csak utána kerül sor az épületek befejezésére. Te döntöd el, milyen sorrendben készülnek el az épületek, ezzel valamelyest befolyásolhatod a gondolák mozgását. Azonban 1. akciód során legfeljebb kétszer építhetsz meg egy ugyanolyan épületet, egyszer magányosan, egyszer másokkal együtt.
- A házaknak nincs építészük. Ha kijátszol egy házkártyát, azonnal meg is építed a házat, lépsz a gondoláddal és a házkártyát a dobott lapokhoz rakod. Körödben bárhány házat megépíthetsz egymás után.

☞ A pénzeszacskók elvétele

Amikor elkészül egy épület, meg kell nézni, hogy az építkezésben részt vevő játékosok közül kinek a gondolája szomszédos azzal a városrésszel, ahol megépült az épület; akinél teljesül ez a feltétel, az kap egy pénzeszacskót. Az nem számít, hányan vettek részt a munkában, akár mindegyikőtök kaphat egy pénzeszacskót.

Először az építész vesz el egy lapkát a halomból (már amennyiben jár neki), majd sorban, az óramutató járása szerint mindazok, akiknek jár.

Híd építésénél a híddal összekötött két városrész bármelyike mellett állhat a gondola.

A pontos sorrend a következő:

- 1) Az építész elhelyezi az épületet.
- 2) Mindenki, aki részt vett a munkában, és akinek gondolája azon városrész mellett van, ahol megépült az épület, elvesz egy pénzeszacskót a játéktábla melletti halomból.
- 3) Csupán ezután kerül sor a gondolák mozgatására.

A pénzeszacskók hátoldalán egy szám látható, 3-tól 6-ig. A pénzeszacskók éppúgy válthatók át pontokra, mint a mocsárlapkák (*lásd lentebb*). Megszerzett pénzeszacskóitokat képpel lefelé tartjátok magatok előtt.

Ha nincsenek a játéktábla mellett pénzeszacskók, nem tudtok innét újabbakhoz jutni.

Fontos: A 10/45-ös gondolamező négy városrésszel is szomszédos. Az 57-60-as gondolamezők egy városrésszel sem szomszédosak. Az összes többi gondolamező egy vagy két városrésszel szomszédos.

☞ Az építési akció vége

Az építési akció végén legfeljebb két épülethez tartozó épületlapok lehetnek előtted, vagyis legfeljebb két, még folyó építkezésben vehetsz részt. Ha több épületen munkálkodnál, akkor ki kell választanod két építkezést, és a többi építkezéstől kártyáidat a dobott lapokhoz kell raknod.

2. akció: Mocsár lecsapolása



Az építési akció befejeztével új építési mezőket hozol létre. Ez úgy történik, hogy leveszel a játéktábláról egy vagy két mocsárlapkát - azonban dönthetsz úgy is, hogy egyet sem veszel le. Az így létrehozott építési mezőre innentől már lehet is építkezni (te persze csak akkor, ha újra rád kerül a sor, vagy pedig építésként).

Az elvett mocsárlapkákat magad előtt gyűjtöd, aranyoldalukkal felfelé. A mocsárlapkák 0-2 aranyat érnek. Azt, hogy hány aranyas mocsárlapkákhöz jutottál, nem áruod el a többieknek.



Saját körödben **bármikor** pontot, pontokat vásárolhatsz aranyaidból. Egy pont öt aranyba kerül, tehát azzoz, hogy gondoládat egy mezővel előrébb mozgassad, öt arany értékben kell mocsárlapkákat és pénzeszacskókat visszaadnod. Egyszerre több pontot is vásárolhatsz. Megmaradt aranyaidat a játék végén még pontokra válthatod.



Fontos: Előtted lehetnek mocsárlapkák és pénzeszacskók is. A beváltás után a mocsárlapkák kikerülnek a játékból, a pénzeszacskókat azonban képpel lefelé vissza kell keverni a játéktábla melletti többi közé. Nincs visszajáró, vagyis ha egy 6-ost adsz be, így jársz - vártad volna ki, amíg szerzel még négy aranyat...

3. akció: Kártyahúzás



A lecsapolás befejeztével kártyákat húzol.

Két lehetőség van, ezek közül kell egyet választanod:

- 1. lehetőség:** Egy kártyát húzol: vagy a húzópakli legfelső lapját veszed el, vagy egyet a játéktábla mellé kirakott lapok közül.
- 2. lehetőség:** Először kiraksz a kezedből egy lapot képpel felfelé a játéktábla mellé, majd ezután elveszel összesen három kártyát a kirakottak közül és/vagy a húzópakli tetejéről. Csak olyan kártyát rakhatsz ki, amelyen még nincs kirakva. Ha húzni is szeretnél és a kirakottak közül is szeretnél elvenni, először a kirakottak közül veszel el (egyet vagy kettőt), és csak ezután húzhatsz (kettőt, illetve egyet). Természetesen azt a kártyát, amit éppen most raktál ki, nem veheted vissza a kezedbe.

A kezedben sosem lehet ötnél több kártya (ezért, ha túl kártya van a kezedben, nem érdemes a második lehetőséget választanod).

A kártyahúzással köröd véget is ért. Bal oldali szomszédodon a sor, ő hajtja végre sorban az 1-3. akciókat.

Ha kifogy a húzópakli, a dobott lapokat megkeverve alkossatok új húzópaklit.

Fontos: Miután köröd véget ért, nézzétek meg, hány kártya van kirakva képpel felfelé a játéktábla mellé, és ha négy, ezeket mind rakjátok a dobott lapokhoz.

A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor elfogy az egyik épületfajta, vagy akkor, amikor egy gondola mozgását a 60-as mezőn vagy azon túl fejezi be.

Ha kifogy egy épületfajta, akkor az annak munkálataiban részes játékosok még megkapják a nekik járó pontokat. Ezután már nem épül újabb épület, nem kerül sor mocsár lecsapolására, sem kártyahúzásra.

Ezután, az óramutató járásra szerinti sorrendben, még pontokra váltjátok aranyaitokat (minden 5 aranyért kaptok 1 pontot). Elsőként a játékot befejező játékos bal oldali szomszédja váltja be pontjait. A 60-as mezőt túlhaladó gondolák még a kikötőoszlopokon lépkednek.

Az győz, akinek legmesszebbre jutott a gondolája.

Speciális szabályok 2 játékos esetén



Ilyenkor van egy harmadik, képzeletbeli játékos. Neki nincs gondolája, és kártyákat sem kap.

1. akciód előtt vagy 3. akciód után felcsaphatod a húzópakli legfelső lapját a képzeletbeli játékos számára. Ezeket a lapokat a játéktábla mellett gyűjtitek, elkülönítve a többi kártyától. Ha a felcsapott lappal a képzeletbeli játékos harmadik épületébe kezdene, a kártyát azonnal rakjátok a dobott lapokhoz.

Ha úgy készül el egy épület, hogy a képzeletbeli játékos az építész, a soron lévő játékos dönti el, hová kerül az épület.

Egyebekben a képzeletbeli játékosra ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint rátok.

Példajáték



Anitán a sor, és először lerak két hídkártyát. Jenő előtt már van egy hídkártya, de a kettő több, mint az egy, így Anita megkapja a híd építészét. Mivel elegendő hídkártya van az asztalon, a híd meg is épülhetne - azonban Anita előbb még házakat akar építeni.

Először megépít egy házat, még hozzá egy olyan városnegyedben, ahol már négy ház van, ráadásul a gondolája is e mellett a városnegyed mellett ringatózik. Elvesz egy pénzeszacskót, egy mezőt lép gondolájával, és a házkártyát a dobott lapokhoz rakja. Ezután kijátszik egy újabb házkártyát, és ugyanerre a városnegyedre lerak még egy házat. Megint kap egy pénzeszacskót, megint lép egyet gondolájával, és ezt a házkártyát is a dobott lapokhoz rakja.

Most épül meg a híd, és minthogy nála van az építész, ő dönti el, hogy pontosan hol. A hidat két olyan üres építési mezőre kell leraknia, amelyeket szaggatott fehér vonal köt össze. Olyan helyet választ, ahol az így összekötött két városrész egyikében egy, a másikban hat ház van (kettőt csak az imént rakott oda le). Ez utóbbi városrészt választja, és hat mezőt lép gondolájával. Sajnos pénzeszacskót már nem kap, mert gondolája már az előbb elhagyta ezt a városrészt.

Azonban gondolája pont Jenő gondolája mögé ért. Anita bead öt aranyat, hogy kapjon egy pontot, és gondolájával Jenő gondolája elé ugrik.

Jenő is részt vett a híd megépítésében. Három pontot kap (a hatot lefelé kell kerekíteni), és gondoljával három mezőt lép előre, eközben átugorva Anita gondoláját.

Az építési akció végén a három hídkártya is a dobott lapokhoz kerül, az építész pedig visszakerül saját mezőjére.

Anita választ két mezőt és elveszi róluk a mocsárlapkákat, majd a kezéből kirak a játéktábla mellé egy palotakártyát, elvesz onnét egy másik kártyát, utána pedig húz még két lapot. Ezzel köre véget is ért.



GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL



Kiváló minőségű árut vásárolt; ha mégis reklamálni szeretne, kérjük, közvetlenül minket keressen meg.

Ha kérdése, kérése, megjegyzése lenne, szívesen segítünk:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de