

# VENETIA



Ascesa e declino della Serenissima

Un gioco di strategia di Marco Maggi & Francesco Nepitello

# INTRODUZIONE

In **Venetia**, da 2 a 4 giocatori competono per diventare la famiglia nobile più prospera e influente nella storia della Repubblica di Venezia.

Partendo dall'ascesa nel nono secolo e arrivando al declino e alla caduta nel diciottesimo, i giocatori prendono parte a quell'età dell'oro che rese la città la Regina del Mediterraneo.

## LO SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore controlla un importante casato patrizio di Venezia, in lotta per il potere contro altre influenti famiglie. Per guadagnare fama e fortuna (Punti Vittoria), le famiglie estendono la propria Influenza al di fuori della città, inviando rappresentanti e aprendo scali commerciali nei mercati stranieri.

Con l'aumentare dell'influenza delle famiglie, aumenta il potere di Venezia stessa, e città e porti lontani cadono sotto il controllo della Serenissima. Allo stesso tempo, le famiglie competono all'interno della città per aggiudicarsi la carica di Doge, il capo del Governo, utilizzando Ducati (soldi) per acquisire popolarità.

## MOLTI PERICOLI

Ma l'egemonia di Venezia sul Mediterraneo è minacciata da molti nemici. La Repubblica affronta l'ascesa di altre potenze, come la rivale Repubblica marinara di Genova e il Regno d'Aragona a occidente, o l'Impero Bizantino e successivamente quello degli Ottomani a oriente.

Secolo dopo secolo, i giocatori prendono parte alla lotta che vedrà l'ascesa e la caduta della Repubblica di Venezia.

## RISCRIVERE LA STORIA

Il gioco è suddiviso in tre epoche: *Ascesa*, *Apogeo* e *Lotta*. Un Indicatore della Potenza presente sul tavoliere viene utilizzato per scandire il passaggio da un'epoca all'altra.

Venezia inizia il gioco in *Ascesa*, e la partita termina quando la fase di *Lotta* giunge a termine.

**I giocatori guadagnano Punti Vittoria (PV) alla fine di ognuna delle tre epoche.**

**Il giocatore con il più alto punteggio di PV vince la partita!**

## LISTA DEI COMPONENTI

Il regolamento standard richiede i seguenti componenti:

- 1 tavoliere
  - 7 dadi Azione
  - 160 segnalini influenza (in 4 colori)
  - 32 pedine Podestà (in 4 colori)
  - 24 carte Famiglia (6 per famiglia)
  - 45 carte Azione
  - 20 carte Minaccia
  - 10 tessere Battaglia
  - 18 segnalini Punti Vittoria (PV)
  - 18 segnalini Doge
  - 12 segnalini Controllo/Flotta nemica
  - 42 segnalini Regno (bandiere)
  - 1 tessera Infamia
  - 1 pedina di Venezia
  - 1 pedina dei Nemici
  - 3 segnalini Epoca (1 per ogni epoca)
  - 1 regolamento
  - 1 libretto storico
- Le regole opzionali (che trovate a pagina 15) richiedono i seguenti componenti aggiuntivi:
- 60 segnalini Ducato (in 4 colori)
  - 24 segnalini Monumento (in 4 colori)
  - 7 tessere Sestiere



## REGOLE STANDARD

La maggior parte delle partite di *Venetia* andrebbero giocate utilizzando le regole standard.

I giocatori che cercano un livello maggiore di accuratezza storica e strategia, possono prendere in considerazione anche le regole opzionali descritte a pagina 15.

### COMPONENTI STANDARD

Se utilizzano le regole standard, i giocatori non fanno uso di un certo numero di componenti (Ducati, segnalini Monumento e tessere Sestiere).

Inoltre, non prendono in considerazione i nomi dei distretti di Venezia (*Sestieri*) stampati sulla mappa.

### I PEZZI DEI GIOCATORI

All'inizio di una partita, ogni giocatore sceglie un colore (tra bianco, rosso, blu e giallo) e prende tutti i componenti di gioco relativi a quel colore.

#### Carte Famiglia

Le carte Famiglia sono utilizzate dai giocatori per scegliere il proprio candidato al titolo dogale quando è il momento di una nuova elezione.



Giocatore bianco:  
*Dandolo*



Giocatore rosso:  
*Gradenigo*



Giocatore giallo:  
*Morosini*



Giocatore blu:  
*Venier*

#### Segnalini Influenza

Ciascun giocatore ha a disposizione 40 segnalini Influenza (cubetti di legno) del proprio colore.



I giocatori piazzano segnalini Influenza nelle aree di mare e nelle colonie presenti sul tavoliere, entrando in competizione con gli altri giocatori per ottenere una maggioranza.

#### Pedine Podestà

I giocatori ricevono 8 pedine Podestà (pedine di legno), che rappresentano gli ufficiali cittadini che governano una colonia nel nome della Serenissima.



Le pedine Podestà sono piazzate sul tavoliere quando un giocatore guadagna il controllo di una colonia.

#### DADI AZIONE

Il gioco utilizza sette dadi speciali, di tre diversi colori. Il colore indica il tipo di azione che il dado permette di effettuare: militare (argento), politica (bronzo) e commerciale (oro).

Ciascun dado riporta gli stessi numeri e le stesse icone degli altri dadi, indipendentemente dal colore.



I dadi vengono tirati per generare la Riserva dei dadi Azione: i risultati ottenuti saranno utilizzati dai giocatori per effettuare le azioni. All'inizio del proprio turno, ogni giocatore deve sempre scegliere un risultato di un dado tra quelli disponibili nella Riserva.

#### CARTE AZIONE

Nel gioco ci sono 45 carte Azione. Ogni carta descrive una speciale opportunità di gioco, ispirata agli eventi della storia di Venezia, e indica un numero di Ducati da utilizzare nel corso dell'elezione del Doge.



I giocatori pescano le carte quando viene scelto un risultato di dado che mostra un'icona carta. Le carte usate o scartate vanno a formare il mazzo degli scarti. Se il mazzo delle carte Azione si esaurisce, mischiate il mazzo degli scarti per formare un nuovo mazzo di carte Azione.

## CARTE MINACCIA

Queste carte descrivono i grandi cambiamenti politici, economici e militari avvenuti nel Mediterraneo nel corso dei secoli (il volume *Venetia Città Nobilissima* illustra gli accadimenti storici relativi a ciascuna carta).



I giocatori pescano le carte dal mazzo Minaccia in determinate occasioni: ogni volta che la Riserva dei dadi Azione si esaurisce, e quando un giocatore, effettuando un'azione militare, provoca un Casus belli (un incidente che causa la reazione delle potenze nemiche).

## TESSERE BATTAGLIA

In *Venetia*, le guerre sono risolte utilizzando le tessere Battaglia. Queste grandi tessere in cartone sono tenute a portata di mano durante la partita, e devono essere rimescolate dopo ogni loro utilizzo.



## SEGNALINI PV

I giocatori ottengono segnalini PV quando eliminano flotte nemiche e quando giocano determinate carte Azione.

I segnalini PV valgono un numero variabile di Punti Vittoria (da 1 a 3). Tali segnalini sono conteggiati e scartati alla fine di ciascuna epoca del gioco (vedi *Calcolare i Punti Vittoria* a pagina 13).



## IL TAVOLIERE

Il tabellone di gioco raffigura il Mediterraneo e le sue coste - focus dell'espansione della Serenissima nel corso della sua storia. La mappa è suddivisa in 10 regioni e 8 aree di mare.

### Regioni

Le regioni sono identificate da un colore e una lettera (vedere l'illustrazione sotto riportata).

**Ponente (a), Tirreno (b), Italia (c), Dalmazia (d), Grecia (e), Romania (f), Arcipelago (g), Tartaria (h), Levante (i), Africa (l).**

Ogni regione contiene tre colonie minori (cerchi piccoli con il numero '3') e una colonia maggiore (cerchio grande con il numero '4'). Ciascuna colonia è affacciata su una o più aree di mare (vedi sotto).

*Per esempio, le colonie di Sardegna e Corsica sono affacciate sia sul Mare di Ponente e che sul Mar Tirreno.*

Lo scudo a fianco del nome di ogni regione si utilizza quando entra in gioco un segnalino Regno. Infine, i pallini sopra il nome di ogni regione indicano i Punti Vittoria (PV) ottenuti da chi possiede segnalini Influenza nella colonia maggiore di una regione (vedi *Calcolare i Punti Vittoria* a pagina 13).

### Aree di Mare

Le otto aree di mare sono identificate dal nome e da un grande cerchio bianco. Le aree di mare confinanti sono separate fra loro da linee tratteggiate.



**I riquadri e gli indicatori presenti sul tavoliere sono usati per tenere aggiornate diverse attività:**

- (m) **Indicatore della Potenza:** è utilizzato per segnare l'aumento della potenza della Serenissima e il livello di minaccia dei suoi Nemici (usando la pedina di Venetia e quella dei Nemici).
- (n) **Riquadri della Riserva dei dadi Azione:** dove vengono posizionati i dadi dopo che sono stati tirati.
- (o) **Riquadri Famiglia:** dove i giocatori piazzano le proprie carte Azione quando decidono di utilizzarle per l'elezione del Doge.
- (p) **Riquadro Doge:** dove viene posizionata la carta Famiglia del Doge in carica con i relativi segnalini Doge.
- (q) **Riquadro Minaccia:** dove viene piazzato il mazzo Minaccia all'inizio del gioco.
- (r) **Riquadro Epoca:** dove viene posto il segnalino dell'Epoca in corso.

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Ciascun giocatore sceglie un colore e prende tutti i relativi componenti (le carte **Famiglia**, i segnalini **Influenza** e le pedine **Podestà**).
2. Mischiate il mazzo **Minaccia** e piazzatelo sul riquadro **Minaccia**.
3. Piazzate il segnalino **Epoca 'I'** sul riquadro epoca, a destra del riquadro **Minaccia**.
4. Mischiate il mazzo **Azione** e distribuite 3 carte a ogni giocatore. Tenete poi il mazzo **Azione** accanto al tavolo a portata di mano.
5. Piazzate sul tavoliere la pedina di **Venezia**, sulla prima casella a sinistra dell'Indicatore della Potenza (cerchio bianco). Piazzate invece la pedina dei **Nemici** sull'ultima casella (cerchio nero).
6. Sistemate le tessere **Battaglia** a faccia in giù e mischiatele. Tenetele a portata di mano.
7. Mettete tutti i segnalini **PV** all'interno di un contenitore opaco e tenetelo a portata di mano.
8. Procedete ora all'elezione del primo **Doge**.

### IL PRIMO DOGE

Tutti i giocatori partecipano all'elezione del primo Doge scegliendo 1 carta **Famiglia** e 1 carta **Azione** dalla propria mano. I giocatori pongono le due carte scelte coperte di fronte a loro; poi, tutte le carte sono rivelate e i loro valori messi a confronto.

**Sommate il valore numerico di ciascuna carta Famiglia al numero di Ducati della carta Azione giocata con essa: il giocatore che ottiene la somma maggiore è eletto Doge.**

In caso di parità, viene eletto Doge il giocatore che ha giocato la carta **Famiglia** col maggior valore tra coloro che hanno pareggiato (risolvete ogni ulteriore pareggio casualmente).

Il giocatore eletto piazza la carta **Famiglia** utilizzata sul riquadro **Doge**. Le carte **Famiglia** utilizzate dagli altri giocatori sono scartate (ad eccezione delle carte **Famiglia** di valore 1 - vedi *Elezioni del Doge* a pagina 11), come pure tutte le carte **Azione** usate per votare.

Il nuovo Doge prende un numero di segnalini **Doge** in base al numero di giocatori: 3 segnalini in una partita a 3 o 4 giocatori, 4 segnalini in una partita a due (questi segnalini sono utilizzati per determinare quando la prossima elezione avrà luogo).



### IL PRIMO TURNO

Ora il giocatore **Doge** tira i dadi **Azione** per creare la prima **Riserva** dei dadi **Azione** della partita (piazzate i dadi nei rispettivi riquadri sul tavoliere, in basso a sinistra). Poi, il **Doge** effettua il primo turno di gioco. Il gioco procede in senso orario, con i giocatori che si alternano nello scegliere un dado ed effettuare il proprio turno.

### SEQUENZA DEL TURNO

La partita è giocata in turni. I giocatori si alternano come 'giocatore attivo' procedendo in senso orario attorno al tavolo. Durante ciascun turno, il giocatore attivo segue le fasi sotto riportate. Quando il turno di un giocatore è finito, il turno passa al giocatore alla sua sinistra.

Ciascuna fase deve essere eseguita ogni turno, tranne la prima e l'ultima fase (fasi *1. Pescare carte Minaccia* e *4. Eleggere un nuovo Doge*, in corsivo nel testo).

#### 1. PESCARE CARTE MINACCIA

Se la **Riserva** dei Dadi **Azione** è vuota, il **Doge** in carica pesca un determinato numero di carte **Minaccia** (salta questa fase se nella **Riserva** dei Dadi ci sono ancora dadi disponibili). Il numero di carte da pescare dipende dall'**Epoca** in corso.

**Il Doge pesca 1 carta Minaccia durante l'Ascesa, 2 carte Minaccia durante l'Apogeo e 3 carte durante la Lotta.**

Il **Doge** pesca le carte una alla volta, e applica gli effetti di ciascuna carta prima di pescare la successiva (vedi *Carte Minaccia* a pagina 10).

Quando gli effetti di tutte le carte pescate sono stati risolti, il giocatore attivo tira i dadi **Azione** a formare la nuova **Riserva** di Dadi **Azione**.

#### 2. SCEGLIERE 1 DADO AZIONE

Il giocatore di turno sceglie 1 risultato di dado tra quelli disponibili nella **Riserva**. Se il risultato del dado scelto indica di pescare una o più carte, leggete il paragrafo seguente.

##### Pescare carte Azione

Se il giocatore attivo ha scelto un risultato (2 Carta), pesca immediatamente 1 carta **Azione**. Se ha scelto un risultato (4 Carta), allora tutti gli altri giocatori (e non il giocatore di turno) pescano immediatamente una 1 carta **Azione** (in ordine di giro, a partire dal giocatore alla sinistra del giocatore attivo).

Quando un giocatore pesca una carta, la guarda segretamente e decide se:

- a. **Tenere la carta e aggiungerla alla sua mano** (per utilizzare in seguito la sua abilità speciale);

*OPPURE*

- b. **Giocare la carta coperta sul suo riquadro Famiglia** (sopra ad eventuali altre carte già presenti). Il numero di Ducati sulle carte sarà utilizzato durante la prossima elezione del Doge.

I giocatori che possono pescare carte devono farlo prima che il giocatore attivo inizi a usare i punti Azione per il turno.



Le carte possono essere piazzate sul riquadro Famiglia solo nel momento in cui sono pescate. Se una carta viene aggiunta alla mano del giocatore, potrà essere giocata solo per la sua abilità speciale.

### 3. ESEGUIRE LE AZIONI

Il giocatore attivo compie ora un'azione corrispondente al tipo di dado scelto (militare, commerciale o politica).

Le azioni sono eseguite spendendo un numero di punti Azione pari al risultato del dado scelto (vedi *Le Azioni*, nel paragrafo che segue).

Se il giocatore di turno è il Doge, deve prima utilizzare un segnalino Doge (vedi *Il Potere del Doge* a pagina 12).

#### Giocare carte Azione

Durante il suo turno, il giocatore attivo può giocare una carta dalla mano (una sola). La carte sono distinte allo stesso modo dei dadi Azione (ci sono infatti carte militari, commerciali e politiche).

Per poterla giocare, il giocatore attivo deve scegliere una carta dello stesso tipo del dado selezionato per il suo turno.

*Per esempio, un giocatore può giocare "Commercio esclusivo" (una carta oro) solo se ha scelto per il suo turno un dado commerciale.*

Se riporta la dicitura ♦ *Gratuito*, la carta può essere giocata in aggiunta alla normale spesa di punti Azione. Altrimenti, l'azione descritta dalla carta sostituisce interamente la spesa dei punti Azione. Leggete attentamente il testo presente sulla carta per applicare i suoi effetti.

### 4. ELEGGERE UN NUOVO DOGE

Se il Doge in carica è rimasto senza segnalini Doge, procedete all'elezione di un nuovo Doge (saltate questa fase se il giocatore Doge ha ancora uno o più segnalini Doge).

### LE AZIONI

Il giocatore attivo ha a disposizione un numero di punti Azione pari al valore del dado scelto.

*Per esempio, se il dado selezionato è un '3', il giocatore di turno può spendere fino a 3 punti Azione.*

I punti Azione sono principalmente utilizzati per stabilire rotte navali e piazzare segnalini Influenza nelle colonie sul tavoliere.

Il giocatore attivo può spendere punti Azione per piazzare Influenza solo in colonie collegate a Venezia da rotte navali. Se una colonia non è collegata a Venezia, il giocatore attivo può spendere punti Azione per collegarla con una rotta navale.

#### 1. STABILIRE UNA ROTTA NAVALE

Il giocatore attivo controlla sul tavoliere quali aree di mare separano Venezia dalle colonie che intende collegare.

Il giocatore attivo deve spendere 1 punto Azione per ciascuna area di mare che non contiene un segnalino Controllo (aree di mare non controllate) e piazzare su di esse un segnalino Influenza.

Quando il giocatore di turno piazza un segnalino Influenza su un'area di mare, aggiunge quell'area alle sue rotte navali.

*Nota: nel corso del turno il giocatore attivo non può piazzare più di un segnalino Influenza sulla stessa area di mare.*



*Per esempio, il giocatore blu vuole piazzare Influenza in Corphu. Le aree di mare che separano la colonia da Venezia sono tre: il Golfo di Venetia, il Mare Adriatico e il Mare Libico. Il Golfo di Venetia e il Mar Adriatico contengono un segnalino Controllo: per raggiungere Corphu, il giocatore deve spendere 1 punto Azione e piazzare un segnalino Influenza in Mare Libico. Se tutte e tre le aree di mare comprese tra Venezia e Corphu fossero già sotto il controllo di Venezia, il giocatore attivo non avrebbe dovuto spendere alcun punto Azione per stabilire la rotta.*

### **Il Dominio di Venezia sui Mari**

Un'area di mare che contiene un segnalino Controllo è parte del dominio di Venezia e può essere inclusa in una qualsiasi rotta navale senza spesa di punti Azione.

Un segnalino Controllo è piazzato su un'area di mare quando il numero complessivo di segnalini Influenza (di qualunque giocatore) piazzati su essa è pari al suo valore numerico stampato sul tavoliere.

Quando un'area di mare non controllata diventa controllata, i segnalini Influenza tornano ai rispettivi proprietari.

## **2. PIAZZARE INFLUENZA NELLE COLONIE**

Il giocatore attivo può spendere punti Azione per piazzare Influenza in colonie collegate a Venezia da rotte navali.

A seconda del numero di punti Azione disponibili e del tipo di dado usato, è possibile influenzare 1 o più colonie.

*Nota: le regole che riguardano le azioni commerciali e politiche sono simili, mentre sono molto diverse quelle che hanno a che fare con le azioni militari, che richiedono l'uso delle tessere Battaglia.*

### **Azione Commerciale (dado oro)**

Piazzare 1 Influenza costa 1 punto Azione. Non è consentito piazzare più di una Influenza nella stessa colonia.

*Continuando l'esempio precedente, il giocatore rosso ha scelto per il turno un dado commerciale da 3 punti Azione. Stabilisce una rotta navale a comprendere il Mar Libico e gli rimangono 2 punti Azione. Dato che può piazzare al massimo una Influenza per colonia, decide di piazzare un segnalino Influenza in Corphu e uno in Sicilia.*

### **Azione Politica (dado bronzo)**

Piazzare 1 Influenza costa 1 punto Azione. Tutte le Influenze devono essere piazzate nella stessa colonia (ossia, in questo turno il giocatore attivo non può piazzare segnalini Influenza in più di una colonia).

*Il giocatore bianco ha scelto un dado politico da 3 punti Azione. Stabilisce una rotta navale a comprendere il Mar Libico e gli rimangono 2 punti Azione. Dato che deve piazzare tutti i segnalini Influenza nella stessa colonia, decide di piazzare due Influenze in Malta.*

### **Azione Militare (dado argento)**

Invece di piazzare direttamente Influenze nelle colonie, il giocatore attivo spende punti Azione per pescare tessere Battaglia.

Per ogni punto Azione, il giocatore attivo sceglie una colonia e pesca una tessera Battaglia: poi, piazza nella colonia attaccata un numero di Influenze pari al valore numerico della tessera estratta (vedere *Tessere Battaglia* alla pagina successiva).

Il giocatore di turno può attaccare la stessa colonia più volte, o cambiare e attaccare obiettivi differenti, finché ha punti Azione da spendere.



*Per esempio, il giocatore giallo ha scelto un dado militare da 3 punti Azione. Stabilisce una rotta navale a comprendere il Mar Libico e gli rimangono 2 punti Azione. Per prima cosa sceglie di attaccare Corphu e pesca 1 tessera Battaglia: la tessera rivelata ha un valore pari a '2', e il giocatore piazza quindi 2 Influenze a Corphu. Decide di continuare la pressione militare sulla colonia, e utilizza il suo ultimo punto azione per attaccare la stessa isola (avrebbe potuto anche cambiare obiettivo, attaccando ad esempio Malta). Pesca un'altra tessera Battaglia che riporta un valore di '0'. Sarà più fortunato la prossima volta!*

### Infamia

Se il giocatore attivo attacca una colonia che contiene una pedina Podestà, riceve la tessera Infamia (prendendola dall'attuale proprietario, se precedentemente assegnata).

**Il titolare della tessera Infamia non può attaccare una colonia contenente un Podestà, e subisce una penalità nel corso della prossima elezione del Doge (vedere Elezioni del Doge a pagina 11).**

### Eliminare Flotte nemiche

Un'azione militare può essere utilizzata per eliminare flotte nemiche sul tavoliere (vedere Flotte Nemiche a pagina 11).

*Nota: un'azione militare è più imprevedibile di una politica o commerciale. Una tessera Battaglia può permetterti di piazzare 2 Influenze con 1 solo punto Azione, ma può anche valere zero, o persino provocare un Casus belli e causare il pescaggio di una carta Minaccia! Considera attentamente cosa vuoi ottenere quando ti affidi a un'azione militare.*

**Per risolvere battaglie e interventi militari vengono utilizzate 10 tessere Battaglia.**

Quando le tessere Battaglia sono estratte, applicate gli effetti di ciascuna tessera prima di estrarre la successiva. Le tessere Battaglia pescate vengono lasciate sul tavolo; non vengono rimescolate assieme alle altre fino a che tutti gli attacchi del giocatore di turno non sono terminati.

Molte tessere hanno un valore numerico, che indica il numero di segnalini Influenza che il giocatore attivo può piazzare nella colonia.

Le tessere possono riportare anche le seguenti icone:

### Casus Belli

Se vengono estratte una o più tessere Battaglia Casus Belli, alla fine del turno del giocatore attivo il Doge deve pescare e applicare un numero di carte Minaccia pari al numero di tessere Casus Belli estratte (vedere Carte Minaccia a pagina 10).

### Saccheggio

Se il giocatore attivo estrae una tessera Saccheggio, pesca una carta Azione e la pone coperta sul proprio riquadro Famiglia.

## PODESTÀ

I segnalini Influenza piazzati sulle colonie del tavoliere rappresentano l'apertura degli scali commerciali delle famiglie mercantili. Quando la presenza di mercati veneziani raggiunge un certo livello, la Serenissima assume il controllo della colonia ed elegge un proprio ufficiale: il Podestà.

**In termini di gioco, piazzare Influenze nelle colonie può far guadagnare al giocatore dei PV, e ancora di più se riesce a piazzare un Podestà.**

### PIAZZARE UN PODESTÀ

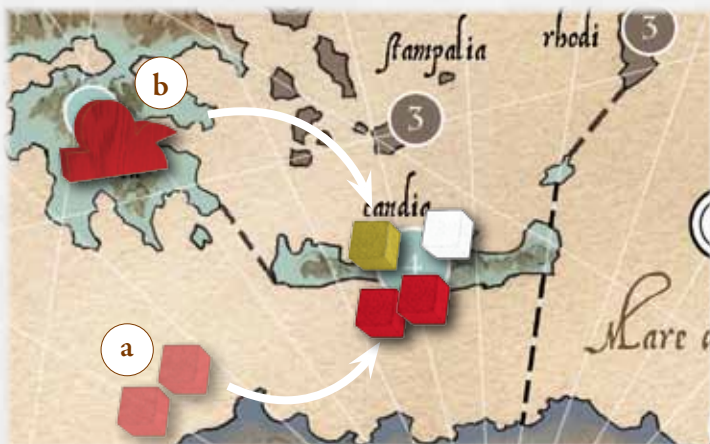
Le colonie possiedono un livello. Le colonie minori hanno un livello pari a 3, quelle maggiori un livello di 4. Questo valore è utilizzato per determinare quando una colonia cade sotto il controllo di Venezia e causa il piazzamento di una pedina Podestà.



Una pedina Podestà viene piazzata in una colonia quando, alla fine del turno di un giocatore, la colonia contiene un numero di segnalini Influenza di qualsiasi colore uguale o maggiore del suo livello.

Il giocatore con il numero maggiore di Influenze, piazza nella colonia un Podestà del proprio colore.

Se nessun giocatore ha più Influenze degli altri, non si piazza alcun Podestà.



Per esempio, a Candia si trovano 2 segnalini Influenza (1 giallo e 1 bianco). Il giocatore rosso piazza sulla colonia 2 Influenze (a), portando il totale a 4, pari al livello della colonia. Il giocatore rosso piazza a Candia un suo Podestà (b), dal momento che ha più Influenze di ogni altro giocatore.

Se per una qualsiasi ragione il numero di Influenze su una colonia scende al di sotto del suo livello, la pedina Podestà viene subito rimossa.

### Spodestare un Avversario

È possibile rimuovere il Podestà di un avversario piazzando in una colonia un numero di Influenze tale da ottenere una nuova maggioranza (una parità non è sufficiente).

Se un giocatore riesce a ottenere una nuova maggioranza, sostituisce il Podestà in gioco con un Podestà del proprio colore.

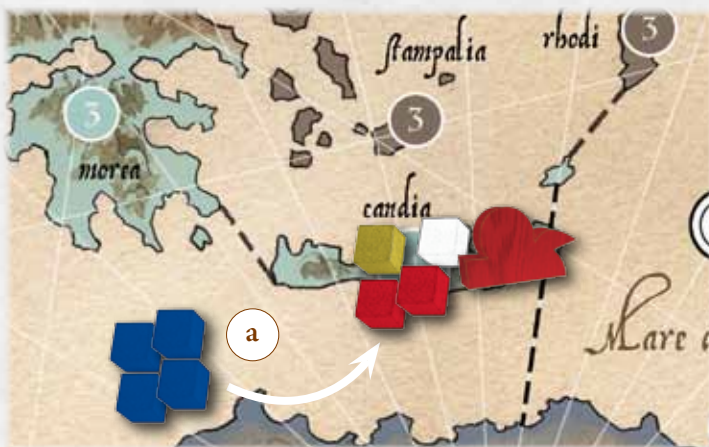
Per esempio, in Corphu c'è un Podestà del giocatore rosso - la colonia contiene 1 segnalino giallo e 2 rossi. Durante il suo turno, il giocatore giallo piazza in Corphu altre 2 Influenze. Si è creata quindi una nuova maggioranza (3 contro 2), e il giocatore giallo sostituisce il Podestà rosso con uno dei propri.

### Rivolte

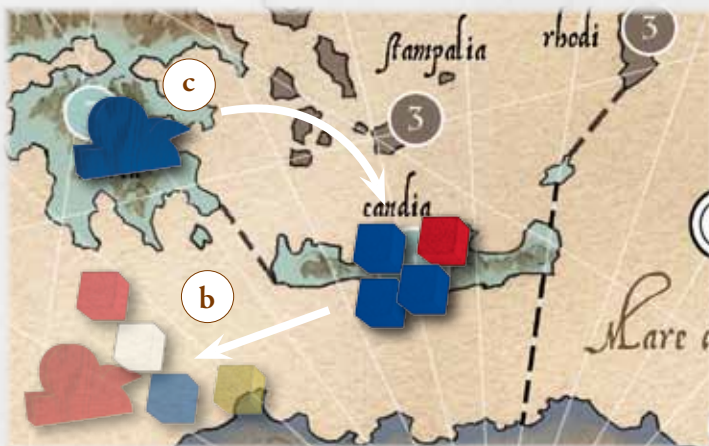
Se in un qualunque momento il numero di segnalini Influenza di qualsiasi colore all'interno di una colonia (maggiore o minore) raggiunge o supera 6, scoppia una rivolta.

Rimuovete immediatamente dalla colonia 1 segnalino Influenza di ciascun colore (ossia, 1 per ogni giocatore presente nella colonia).

Se ciò non è sufficiente per portare il numero complessivo di Influenze a meno di 6, rimuovete ancora 1 segnalino per colore, e così via, fino a che il numero di Influenze scende sotto a 6.



Per esempio, il giocatore rosso ha la maggioranza (e quindi il Podestà) a Candia. Durante il suo turno, il giocatore blu piazza 4 Influenze nella colonia (a), portando il totale di segnalini a 8, ben al di sopra del livello di rivolta di 6.



Ogni giocatore rimuove 1 segnalino del proprio colore (b), riducendo il numero complessivo a 4: 1 segnalino rosso e 3 blu. Si è creata una nuova maggioranza, e il giocatore blu sostituisce il Podestà rosso (c) con uno dei propri!

## CARTE MINACCIA

Queste carte rappresentano eventi storici di grande importanza, collegati a cambiamenti politici, economici e militari avvenuti nell'area del Mediterraneo. C'è un solo mazzo di carte Minaccia, ma ciascuna carta contiene informazioni per tutte e tre le epoche.

**Quando una carta Minaccia entra in gioco, sono utilizzate solo le informazioni per l'epoca in corso.**

Quando un'epoca del gioco finisce e ne inizia una nuova, tutte le carte Minaccia usate sono rimescolate nel mazzo.

### PESCARRE LE CARTE MINACCIA

Le carte Minaccia sono pescate nelle seguenti occasioni:

- Se all'inizio di un turno la riserva dei dadi Azione è vuota (fase Pescare carte Minaccia), il giocatore Doge pesca un certo numero di carte in base all'epoca in corso (1 carta nell'epoca I, 2 nell'epoca II e 3 nell'epoca III).
- Qualora un giocatore estragga una o più tessere Casus Belli, alla fine del turno il Doge pesca una carta Minaccia per ogni Casus Belli (indipendentemente dall'epoca).

Le carte Minaccia sono pescate una alla volta; ciò significa che il Doge deve leggere e applicare tutti gli effetti di ciascuna carta Minaccia prima di procedere a pescarne un'altra.

### EFFETTI DELLE CARTE MINACCIA

Ogni carta Minaccia descrive le conseguenze dell'ascesa di una potenza nemica in una determinata regione del tavoliere. Il nome della regione in questione è indicato nel cartiglio, mentre il suo colore identificativo è riportato come sfondo della carta.

L'entrata in gioco di una carta Minaccia può influenzare negativamente la presenza veneziana in una regione (*Regni*), le sue rotte navali in un'area di mare (*Flotta nemica*) e infine peggiorare le relazioni di Venezia con le altre grandi potenze del Mediterraneo (*Avanzamento della pedina dei Nemici*).

#### Regni

Nella parte inferiore di ogni carta sono elencati verticalmente i nomi di tre regni con le rispettive bandiere. Quando una carta Minaccia entra in gioco, provoca l'intervento del regno corrispondente all'epoca in corso.



- Regione coinvolta
- Area di Mare coinvolta (Flotta nemica)
- Regno Epoca I
- Regno Epoca II
- Regno Epoca III
- Avanzamento della pedina dei Nemici

Partendo dall'alto, il primo regno si riferisce all'Epoca I (*Ascesa*), il secondo all'Epoca II (*Apogeo*), il terzo all'Epoca III (*Lotta*).

Per mettere in gioco un regno, prendete il corrispondente segnalino regno (*bandiera*) e piazzatelo sul tavoliere, sullo spazio a forma di scudo a fianco del nome della regione.



Poi, applicate i seguenti effetti:

- Se nella regione non si trova già un segnalino regno (lo spazio a forma di scudo è vuoto), rimuovete 1 segnalino Influenza di ciascun colore dalla colonia maggiore della regione;
- Se nella regione si trova già un segnalino regno, sostituite il segnalino regno presente con quello nuovo (il segnalino sostituito è scartato), e rimuovete 1 segnalino Influenza di ciascun colore da tutte le colonie della regione (maggiore e minori).

*Per esempio, in Africa è presente un segnalino regno del Sultanato Mamelucco. Una nuova carta Minaccia causa il piazzamento di un segnalino dell'Impero Ottomano nella stessa regione: il segnalino dei Mamelucchi è scartato e sostituito da quello degli Ottomani. Tutti i giocatori che hanno influenza in Africa, devono eliminare 1 proprio segnalino da ognuna delle colonie.*

#### Effetti dei Regni

La presenza di un segnalino Regno in una regione impedisce a tutti i giocatori di piazzare segnalini Influenza in qualunque colonia della regione stessa.

Un segnalino regno può essere rimosso dal tavoliere con la spesa di 1 punto Azione (utilizzando un dado di un qualunque tipo).

Per fare ciò, un giocatore deve prima tracciare una rotta navale da Venezia fino a una qualsiasi colonia della regione.

I giocatori sono liberi di rimuovere un qualunque numero di segnalini Regno nel corso dello stesso turno, sempre che possano tracciare rotte navali valide e spendano 1 punto azione per ogni segnalino.

### Trattati

I giocatori tengono da parte tutti i segnalini Regno che rimuovono dal tavoliere: rappresentano dei Trattati. I Trattati valgono Punti Vittoria a fine partita (vedi *Bonus di Fine Partita* a pagina 14).

### Flotte Nemiche

Quando viene pescata una carta Minaccia che riporta il simbolo di Flotta nemica, applicate i seguenti effetti (indipendentemente dall'epoca in corso).

- Se l'area di mare indicata non contiene un segnalino Controllo**, piazzate sull'area 1 segnalino Flotta nemica; rimuovete tutte le Influenze eventualmente presenti (che vengono restituite ai rispettivi proprietari).
- Se l'area di mare contiene un segnalino Controllo**, eliminate il segnalino stesso (e non piazzate alcuna flotta).
- Se l'area di mare contiene già 1 o più flotte nemiche**, aggiungete 1 flotta a quelle presenti.

### Effetti delle Flotte Nemiche

**La presenza di una o più Flotte nemiche in un'area di mare impedisce ai giocatori di tracciare rotte navali attraverso quel mare e di piazzare segnalini Influenza su esso.**

I giocatori possono eliminare Flotte nemiche utilizzando un dado Azione militare. Il giocatore attivo indica un'area di mare collegata da una rotta navale a Venezia e spende 1 punto Azione per pescare 1 tessera Battaglia.

Un numero di Flotte nemiche pari al valore della tessera è rimosso dall'area (i vari effetti delle tessere Battaglia sono normalmente applicati, vedere a pagina 8).

Se l'area di mare attaccata rimane vuota, il giocatore attivo piazza nell'area di mare un segnalino Influenza.

Il giocatore attivo può attaccare la stessa area di mare più volte nello stesso turno, o cambiare obiettivo.

### Vittorie Navali

Il giocatore attivo pesca un segnalino PV per ogni Flotta nemica eliminata dal tavoliere.

*Per esempio, una Flotta nemica occupa il Mar Tirreno, e il giocatore di turno intende eliminarla. Sceglie un dado Azione militare di valore 3 e stabilisce una rotta navale valida fino al Mar Tirreno; gli rimane però 1 solo punto Azione. Pesca una tessera Battaglia ottenendo un risultato di (2 Casus Belli). Il giocatore rimuove la Flotta nemica, piazza un'Influenza in Mar Tirreno e pesca infine un segnalino PV come premio. Alla fine del suo turno, il Doge pescherà una carta Minaccia causata dal Casus Belli, e tutti dovranno affrontare le conseguenze della provocatoria azione militare veneziana...*

### Avanzare la Pedina dei Nemici

Molti dei nomi dei regni presenti sulle carte Minaccia della II e III epoca sono seguiti da un certo numero di 'croci'.

**Quando viene pescata una carta Minaccia, il giocatore Doge deve avanzare la pedina dei Nemici di un numero di passi pari al numero di croci associate al regno che entra in gioco.**

La pedina dei Nemici parte dall'ultima casella dell'Indicatore (cerchio nero) e muove verso sinistra (vedere *L'Indicatore della Potenza* a pagina 12).

## ELEZIONI DEL DOGE

Tutti i giocatori possono competere per la carica di Doge, e acquisire i vantaggi che tale titolo garantisce. All'inizio della partita, tutti i giocatori ricevono 6 carte Famiglia, che rappresentano gli esponenti di spicco della famiglia che possono concorrere alla carica dogale.

**Se durante la Fase 4: Eleggere un nuovo Doge il giocatore Doge in carica è rimasto senza segnalini Doge, è tempo di una nuova elezione.**

La carta Famiglia attualmente piazzata sul riquadro Doge è scartata e tutti i giocatori procedono alla votazione, seguendo le indicazioni sotto riportate.



## COME VOTARE

1. Ogni giocatore sceglie segretamente 1 carta Famiglia tra quelle ancora in suo possesso, e la piazza coperta sul tavolo di fronte a sé.

*Se possiede il segnalino Infamia, il giocatore è obbligato a scegliere la carta Famiglia di valore 1 e a piazzarla scoperta. Poi, scarta il segnalino Infamia.*

2. Poi, i giocatori prendono le carte Azioni che hanno precedentemente piazzato sul proprio riquadro Famiglia (se ce ne sono); ne scelgono tre e scartano le rimanenti.

3. Carte Azione e carte Famiglia vengono ora rivelate. Il **valore di Ducati** delle carte Azione viene sommato al **valore della carta Famiglia**.

4. Si paragonano infine le somme ottenute: il giocatore con il totale maggiore è eletto nuovo Doge. In caso di parità, vince il giocatore (tra quelli che hanno pareggiato) che ha giocato la carta Famiglia col valore maggiore. In caso di ulteriore parità, il giocatore Doge attualmente in carica decide chi sarà il nuovo Doge (tra coloro che hanno pareggiato).



## IL NUOVO DOGE

La carta Famiglia del vincitore è posta sul riquadro del Doge. Poi, tre segnalini Doge sono piazzati su essa (4 segnalini in una partita a 2 giocatori). Le carte Famiglie dei giocatori che hanno perso l'elezione vengono scartate, con una sola eccezione:

**La carta Famiglia di valore 1 torna sempre in mano al suo proprietario.**

*Nota: dato che le carte Famiglia numerate da 2 a 6 sono scartate dopo la votazione, i giocatori dovrebbero valutare attentamente le loro possibilità di vittoria in un'elezione, basandosi principalmente sul numero di carte Azione giocate sui riquadri Famiglia e ancora di più sulla capacità di bluffare!*



## IL POTERE DEL DOGE

Il giocatore Doge in carica, deve sempre iniziare ogni suo turno utilizzando 1 segnalino Doge in suo possesso (questa meccanica condurrà eventualmente a nuove elezioni).

L'uso del segnalino Doge permette al giocatore Doge di scegliere tra due speciali vantaggi:

1. **Il giocatore Doge scarta 1 segnalino Doge e riceve 1 punto Azione aggiuntiva per il turno** (indipendentemente dal tipo di dado scelto).

*OPPURE*

2. **Il giocatore Doge spende 1 segnalino Doge per ricevere 1 Punto Vittoria** (conserva il segnalino come promemoria).



Un Doge rimane in carica fino a che non ha più segnalini Doge rimasti sul riquadro Doge alla fine di un turno.

## EPOCHE DEL GIOCO

Come precedentemente spiegato, il gioco è suddiviso in tre epoche: *Ascesa (Epoca I)*, *Apogeo (Epoca II)* e *Lotta (Epoca III)*.

Per tenere traccia dell'epoca in corso, uno dei tre segnalini Epoca è piazzato sul riquadro alla destra del mazzo Minaccia, sul tavoliere.



Il gioco inizia con Venezia in Ascesa, e il segnalino epoca 'I' è piazzato sul riquadro del tavoliere.

## L'INDICATORE DELLA POTENZA

L'Indicatore della Potenza e le pedine sopra di esso (la pedina di Venetia e quella dei Nemici) sono utilizzati per tenere conto della fine di ciascuna epoca e del passaggio a quella successiva, per arrivare inevitabilmente alla caduta della Repubblica e alla fine della partita.

### Le Pedine di Venetia e dei Nemici

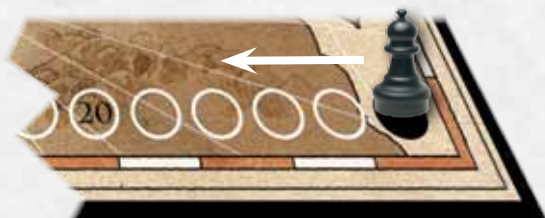
All'inizio del gioco, la pedina di Venetia è piazzata sul cerchio bianco a sinistra dell'Indicatore della Potenza, mentre la pedina dei Nemici viene piazzata dalla parte opposta, sul cerchio nero a destra.

La pedina di Venetia muove verso destra lungo l'Indicatore della Potenza.



La pedina di Venetia avanza di 1 casella ogni volta che un giocatore piazza un Podestà sul tavoliere o un segnalino Controllo su un'area di mare. Analogamente, la pedina di Venetia arretra di 1 casella (verso sinistra) ogni volta che un Podestà o un segnalino controllo di Venetia viene rimosso dal tavoliere.

*Nota: se un Podestà viene sostituito da quello di un altro giocatore, la pedina di Venetia rimane dove si trova.*



La pedina dei Nemici viene avanzata in senso opposto rispetto a quella di Venetia; parte dalla destra dell'Indicatore e avanza verso sinistra.

La pedina dei Nemici avanza di una o più caselle ogni volta che una carta Minaccia indica di fare ciò (vedere *Carte Minaccia*, pagina 10).

Se la pedina dei Nemici s'incontra con quella di Venetia, indipendentemente da quale delle due stia avanzando, la pedina di Venetia è rimossa dall'Indicatore (vedere sotto *Progressione delle Epoche*).

### PROGRESSIONE DELLE EPOCHE

Il passaggio da un'epoca all'altra rappresenta un elemento molto importante del gioco, dal momento che tale passaggio coincide con una fase di Punteggio e cambia il modo in cui le carte Minaccia sono pescate e applicate (vedere *Carte Minaccia* a pagina 10).

#### L'Ascesa finisce, l'Apogeo inizia

L'epoca di Ascesa termina quando, alla fine del turno di un giocatore, la pedina di Venetia raggiunge per la prima volta l'ottava casella dell'Indicatore (cerchio bianco).

Si effettua la prima fase di Punteggio. Inizia l'Epoca II (Apogeo): rimpiazzate il segnalino Epoca 'I' con Epoca 'II'. Poi, il gioco riprende normalmente.

#### L'Apogeo finisce, la Lotta inizia

L'epoca di Apogeo termina quando, alla fine del turno di un qualunque giocatore o alla fine della fase *Pescare carte Minaccia*, la pedina dei Nemici e quella di Venetia occupano la stessa casella dell'indicatore (o si superano). Rimuovete la pedina di Venetia dal tavoliere.

Si effettua la seconda fase di Punteggio. Inizia l'Epoca III (Lotta): rimpiazzate sul tavoliere il segnalino Epoca 'II' con Epoca 'III'. Poi, il gioco riprende normalmente.

#### La Lotta finisce, la fase di Fine partita inizia

Il gioco raggiunge la fase di fine partita quando la pedina dei Nemici arriva alla fine dell'Indicatore, sopra il cerchio bianco a sinistra (alla fine del turno di un qualunque giocatore o alla fine della fase *Pescare carte Minaccia*).

Si effettua la terza fase di Punteggio. Poi, inizia la fase di fine partita.

## CALCOLARE I PUNTI VITTORIA

I giocatori calcolano i propri Punti Vittoria alla fine di ciascuna delle tre epoche del gioco, utilizzando una copia del Foglio dei Punteggi che trovate a pagina 20 (è consentito fotocopiare o stampare il foglio per uso personale).

#### Guadagnare Punti Vittoria

I Punti Vittoria sono assegnati in base ai segnalini *Influenza* e *Podestà* che i giocatori hanno in quel momento sul tavoliere; vanno poi presi in considerazione anche i *segnalini PV* e i *segnalini Doge accumulati*.

Vedere Punteggi di Fine Epoca a pagina 14.

#### Bonus di Fine Partita

Per finire, alla fine della terza epoca tutti i giocatori ricevono PV addizionali per i *segnalini Regno* che hanno accumulato nel corso del gioco (vedere *Trattati*, pagina 11) e come risultato dell'ultima elezione del Doge.

Vedere Fase di Fine Partita a pagina 14.



## PUNTEGGI DI FINE EPOCA

I Punteggi calcolati alla fine di ciascuna Epoca vanno segnati nelle apposite caselle dei Fogli dei Punteggi.

### Presenza

I giocatori guadagnano un numero di Punti Vittoria per ogni regione nella quale possiedono almeno 1 segnalino Influenza.

Il numero di Punti Vittoria dipende da dove si trova l'Influenza, se in una colonia maggiore o minore.

- Colonia maggiore:** se il giocatore ha almeno 1 segnalino Influenza all'interno della Colonia maggiore della regione, guadagna un numero di PV pari al valore della regione (il numero di pallini sopra il nome della regione).
- Colonie minori:** se il giocatore possiede Influenze solo in una o più colonie minori, guadagna 1 PV.

### Pedine Podestà

I giocatori guadagnano PV per ogni Podestà che hanno sul tavoliere.

**Ciascun Podestà in una colonia minore vale 2 PV. Ciascun Podestà in una colonia maggiore vale 3 PV.**

### Segnalini PV

I giocatori rivelano ora tutti i segnalini PV in loro possesso.

**Ciascun giocatore guadagna un numero di PV pari alla somma dei tre segnalini col valore più alto.**

Tutti i segnalini PV sono rimessi nel contenitore alla fine di ciascuna fase dei Punteggi.

### Segnalini Doge

I giocatori guadagnano Punti Vittoria per ogni segnalino Doge accumulato durante i turni effettuati come Doge (vedere *Il Potere del Doge* a pagina 12). I segnalini Doge vengono poi rimessi nella riserva.

**1 Punto Vittoria per ciascun segnalino Doge.**

## FASE DI FINE PARTITA

I Punteggi di fine partita vanno segnati nelle apposite caselle dei Fogli dei Punteggi.

### Segnalini Regno

I giocatori guadagnano PV per i Trattati che hanno effettuato nel corso della partita.

**Ogni giocatore guadagna 1 PV per ciascun tipo di segnalino Regno accumulato (cioè, 1 PV per ogni differente 'bandiera').**

*Per esempio, il giocatore rosso termina il gioco con 4 segnalini Regno. 2 dell'Impero Ottomano, 1 Bizantino e 1 della Repubblica di Genova: il giocatore guadagna 3 PV.*



### L'elezione dell'Ultimo Doge

La partita si conclude con una votazione finale, per eleggere il Doge che andrà a negoziare la fine della Repubblica Serenissima.

Prima, il Doge in carica si dimette, trasformando i segnalini Doge in suo possesso in PV (1 PV per ogni segnalino Doge).

I giocatori poi effettuano una normale votazione (aggiungendo come al solito il valore in Ducati di 3 carte giocate nei riquadri Famiglia, sommate alla carta Famiglia selezionata per la votazione).

**Il vincitore è l'Ultimo Doge nella storia della Repubblica, e guadagna un bonus di Punti Vittoria pari al valore della carta Famiglia usata per la votazione finale.**

Quando anche quest'ultima votazione si è conclusa, viene calcolato il punteggio finale di tutti i giocatori.

**Il giocatore col maggior numero di PV vince la partita. In caso di parità, il vincitore è il giocatore col maggior numero di Influenze sul tavoliere (tra quelli che hanno pareggiato).**



## REGOLE OPZIONALI

Le regole contenute in questa sezione introducono nuove opzioni di gioco, e aggiungono maggiore strategia e accuratezza storica, al prezzo di un sensibile aumento della complessità.

**Suggeriamo quindi di utilizzarle dopo aver preso confidenza con le regole standard. Tutte le regole standard vanno applicate, ad eccezione di quelle cambiate nei seguenti paragrafi.**

### COMPONENTI OPZIONALI

All'inizio del gioco, i giocatori aggiungono i seguenti componenti: 20 segnalini Ducato e 6 segnalini Monumento per ciascun giocatore (nei rispettivi colori). Le sette Tessere Sestiere sono tenute vicino al tavoliere, a portata di mano.

I riquadri Famiglia usati per giocare le carte Azione per le votazioni, non sono più utilizzati; il nuovo sistema di votazione utilizza infatti il diagramma di Venezia presente sul tavoliere.

### PREPARAZIONE DEL GIOCO OPZIONALE

Il gioco inizia con tre Regni già in campo. Prima di eleggere il primo Doge, mettete in gioco i seguenti segnalini Regno, nell'area indicata tra parentesi.

#### CALIFFATO ABBASIDE (LEVANTE)

Da Baghdad, il Califfato degli Abbasidi governò il mondo islamico per molti secoli, e raggiunse il suo apogeo nel IX sec.

Successivamente, gravi difficoltà amministrative condussero alla perdita di intere province: tra esse, Siria e Palestina, che caddero sotto il controllo del Califfato Fatimide.

#### IMPERO BIZANTINO (ROMANIA)

Tra la fine del IX sec. e l'inizio dell'XI, l'Impero Bizantino visse il suo momento di massimo splendore, arrivando a controllare l'intera Anatolia, i Balcani e parte dell'Italia meridionale.

Costantinopoli divenne la città più grande e più ricca del mondo conosciuto.

#### CALIFFATO DI CÓRDOBA (PONENTE)

Nel IX e X sec., membri della dinastia Omayyade governarono dalla città di Qurtuba su gran parte della penisola iberica.

Il Califfato portò al suo massimo splendore il dominio arabo sulla Spagna, e la sua flotta era la più grande e potente del Mediterraneo.

**Piazzate un segnalino Flotta Nemica in MAR DI PONENTE.**



#### ELEZIONE DEL DOGE OPZIONALE

Nelle regole standard, i giocatori influenzano l'elezione di un nuovo Doge giocando carte nei propri riquadri Famiglia.

**Queste regole opzionali rimpiazzano l'uso dei riquadri Famiglia con il diagramma di Venezia presente sul tavoliere, il piazzamento di segnalini Ducato e l'estrazione di Tessere Sestiere.**

#### PIAZZARE DUCATI NELLA CITTÀ

Nel diagramma della città in alto a sinistra del tavoliere, trovate i nomi dei sei quartieri di Venezia (i *Sestieri*), ognuno iscritto in un cartiglio.



Ognuno dei Sestieri è collegato a uno dei tre colori dei dadi Azione (bronzo, argento e oro).

**San Polo e Santa Croce sono associati all'argento, Castello e Cannaregio all'oro, San Marco e Dorsoduro al bronzo.**

Quando un giocatore pesca una carta Azione, la guarda e decide se aggiungerla alla mano (come nelle regole standard) o scartarla, per piazzare sul tavoliere un numero di segnalini Ducato del proprio colore uguale al valore in Ducati della carta stessa.

Se il giocatore sceglie di scartare la carta per piazzare Ducati, può piazzare i Ducati del proprio colore solo sui due Sestieri del colore corrispondente alla carta scartata.

I giocatori sono liberi di piazzare tutti i segnalini Ducato su uno solo dei due Sestieri, o suddividerli a piacere tra i due.



*Per esempio, il giocatore rosso pesca la carta 'Stato da Mar', una carta commerciale (oro) con un valore in Ducati pari a 3. Il giocatore rosso può scartarla per piazzare Ducati in Castello e Cannaregio. Sceglie di piazzare 2 Ducati in Castello e 1 in Cannaregio.*

Non c'è limite al numero di Ducati che possono essere piazzati in ogni Sestiere, e ciascun giocatore può piazzare i suoi Ducati indipendentemente dalla presenza sui Sestieri di Ducati di altri giocatori.

Lo scopo del piazzare Ducati è quello di accumulare popolarità e voti per le prossime elezioni del Doge.

### Monumenti

Quando un Sestiere contiene quattro Ducati dello stesso colore, i quattro Ducati sono rimpiazzati da un Monumento. Il giocatore corrispondente toglie i quattro Ducati e piazza un proprio Monumento, che viene piazzato col lato colorato visibile (i Ducati tolti tornano disponibili al giocatore).

I Monumenti mantengono lo stesso valore dei Ducati che hanno sostituito (4 voti) per la prossima elezione nella quale il Sestiere viene estratto, ma continueranno a valere 1 voto anche in tutte le elezioni successive. (vedere sotto *Come votare*).

In aggiunta, ad ogni fase dei Punteggi di fine Epoca, i giocatori guadagnano 1 PV per ogni Monumento.

Ciascun giocatore può avere in gioco un massimo di 6 Monumenti allo stesso tempo. Se un giocatore ha già 6 Monumenti, non può più rimpiazzare i Ducati, indipendentemente dal loro numero..

### COME VOTARE

Nuove elezioni si tengono nei momenti previsti dalle regole standard (alla fine del turno di un giocatore se il Doge in carica non ha più segnalini Doge).

Le regole opzionali modificano il modo in cui i voti vengono conteggiati.

#### Tessere Sestiere

Nel gioco ci sono sette tessere, una per ogni Sestiere più una per la *Quarantia* (organo di vigilanza della Repubblica). Come detto sopra, i segnalini Ducati vengono piazzati sul diagramma della città per accumulare popolarità.



Quando viene effettuata una nuova elezione, per verificare quanta popolarità ha raggiunto in città ogni famiglia vengono estratte casualmente 2 Tessere Sestiere.

Le due tessere estratte servono a identificare quali Sestieri partecipano alla votazione.

Le tessere estratte per una votazione vengono poi lasciate a parte scoperte e non partecipano a future votazioni (fino a quando tutti i Sestieri non saranno estratti oppure verrà estratta la Tessera Quarantia - vedere sotto).

#### Sequenza dell'Elezione

Se state usando le regole opzionali dell'elezione del Doge, seguite i passi sotto riportati.

- Scelta del Candidato:** i giocatori scelgono segretamente 1 carta Famiglia.
- Estrazione delle Tessere dei Sestieri:** il Doge in carica mischia le Tessere Sestiere e ne estrae 2. Se una delle due tessere è la Quarantia, solo 1 Sestiere partecipa alla votazione.
- Conteggio dei voti:** i giocatori ottengono voti per ogni Ducato e Monumento presente nei Sestieri estratti. **Ogni Ducato e ogni Monumento sul lato grigio valgono 1 voto; ogni Monumento sul lato colorato vale 4 voti.**
- Esito della votazione:** i voti ottenuti tramite Ducati e Monumenti presenti sui Sestieri vanno sommati al valore numerico della carta Famiglia selezionata. **Il giocatore che ottiene il totale maggiore è eletto nuovo Doge. Risolvete i casi di parità seguendo le regole standard.**



In aggiunta alle procedure previste dalle regole standard da effettuare alla fine di un'elezione, eseguite anche quelle sotto riportate.

### **Segnalini Ducato e Monumento**

Scartate tutti i Ducati presenti nei Sestieri che hanno partecipato all'elezione.

**Tutti i Monumenti col lato colorato visibile presenti nei Sestieri che hanno partecipato all'elezione, vengono girati a mostrare il lato grigio** (i Monumenti già girati sul lato grigio rimangono come sono).

### **Tessere Sestiere**

Se nel corso di più elezioni tutti i sestieri sono stati estratti oppure nel corso dell'ultima elezione è stata estratta la Quarantia, tutte e sette le Tessere tornano disponibili per la prossima elezione. Altrimenti, le Tessere dei Sestieri estratti non sono considerate disponibili per le prossime elezioni, e vengono lasciate scoperte a portata di mano.

## **IL POTERE DI VETO DEL DOGE**

Nelle regole opzionali, il Doge guadagna una nuova abilità speciale.

**Ogni volta che il Doge in carica pesca una carta Minaccia, può esaminarla e decidere di spendere 1 segnalino Doge per porre il veto e cancellarla.**

Il Doge può utilizzare questa abilità una sola volta per ogni pescata di una o più carte Minaccia.

*Per esempio, alla fine del turno di un giocatore, il Doge deve pescare 2 carte Minaccia come conseguenza di 2 Casus Belli. Il Doge pesca e applica la prima carta; dopo aver pescato e visto la seconda, decide di invocare il potere di Veto: scarta un segnalino Doge e la carta è cancellata.*

Una carta Minaccia cancellata è scartata e i suoi effetti non sono applicati, tranne l'avanzamento della pedina dei Nemici (che invece è sempre applicato).

## **CREDITS**

### **Autori**

Marco Maggi & Francesco Nepitello

### **Illustrazioni**

Matteo Alemanno

### **Sviluppo**

fm game studio

### **Consulenza Storica**

Davide Trivellato

### **Art Direction e Progetto Grafico**

Francesco Nepitello

### **Manager di Produzione**

Silvio Negri-Clementi

### **Editor**

Marco Maggi

### **Playtester**

Amado Angulo, Martino Castellani, Giuliano Nepitello, Davide Trivellato, Saverio Santarello, Roberta Montagna, Marco Molin, Irene, Marianna and Riccardo Maggi, Andrea 'Beretar' Costa, Filippo Vianello, Francesca Canel-la, Elisa Vianello, Tomaso Borzato, Damiano Mascolo, Patricio Barbirotto, Pietro Boscolo Zemelo, Filippo Merlo, Giacomo Farinati, Nicola Della Casa, David Zanutto.

*Un ringraziamento speciale a Mark Rein-Hagen*

### **Playtest Play (Modena)**

Pierluigi Colutta, Marco Signore  
Piero Flaminio, Andrea Ranieri.

### **Playtest Compulsion (Scozia)**

Graeme Smith, Kieren Fortune, Sebastian Hickey.

Venetia è un © & ™ 2013 Giochi Uniti, realizzato da Stratelibri - www.stratelibri.it - info@stratelibri.it. Tutti i diritti sono riservati. Giochi Uniti srl - Via Sant'Anna dei Lombardi 36 - Napoli 80134 - www.giochiuniti.it. Qualsiasi produzione o traduzione anche parziale, se non autorizzata è severamente vietata. Non adatto ai bambini di età inferiore ai 36 mesi: contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite. Made in China.

## TERMINI STORICI

### NOBILI VENEZIANI

Ogni famiglia nobile apparteneva al patriziato veneziano, uno dei tre corpi sociali in cui era suddivisa la società, assieme a quello dei cittadini e dei *foresti* (stranieri). Tutti i maschi patrizi adulti potevano aspirare a cariche di governo, e facevano parte vita natural durante del *Maggior Consiglio*, massimo organo politico-legislativo della Repubblica (il numero dei membri del Consiglio fu ridotto dopo la Serrata del 1297, e una legge del 1320 precluse l'accesso alle famiglie nobili recenti).

I nobili veneziani erano caratterizzati da una forte vocazione mercantile e marittima; conseguentemente, fondarono il loro potere non sul possesso della terra, ma sulla ricchezza dei commerci (specialmente con l'Oriente). Queste caratteristiche contribuirono a creare un insieme di famiglie molto dinamico, contrapposto alla usuale staticità della nobiltà del periodo.

### COLONIA

Insediamiento veneziano sulle coste del Mediterraneo. Se la colonia faceva parte di un più grande insediamento in un paese straniero, come un villaggio o una città, era amministrata da un Console. Se invece l'insediamento era soggetto al diretto controllo politico di Venezia, la colonia era governata da un *Podestà*.

### PODESTÀ

Magistrato di nobili origini, incaricato di amministrare la giustizia e di mantenere l'ordine pubblico nei principali insediamenti della Serenissima Repubblica. La carica risale al secolo XIII.

### ROTTA NAVALE

Tragitto per il trasporto via mare di merci a fini commerciali. Su queste rotte il governo veneziano organizzava dei veri e propri convogli di stato, chiamati *mude*, mettendo a disposizione le proprie navi e sub-appaltandole a mercanti privati (i *patroni*) attraverso un'asta pubblica (l'*incanto*). Vi erano diverse rotte, i cui nomi dipendevano dalla destinazione: ad esempio, *muda di Siria*, *d'Egitto*, *di Barbaria*, ecc.

### DOGE

Era la suprema magistratura della Repubblica di Venezia. Inizialmente (VII secolo) il Doge era un funzionario dell'Impero Bizantino, dipendente dall'Esarca di Ravenna. Il termine derivava dal latino *dux*: duca, governatore o comandante. Appellativi del Doge nel corso dei secoli, erano *Dux Venetiarum*, *Serenissimo Principe* o *Sua Serenità*.

A partire dall'elezione del duca Orso nel 726-727, l'istituzione dogale si trasformò da titolo onorifico locale a una sorta monar-

chia, che durò con alterne vicende sino all'XI secolo. Anche se il patriziato locale fu fin dalle origini coinvolto nella gestione del potere, fu solo successivamente che si avviò un vero processo di limitazione dei poteri del Doge, attraverso l'istituzione di un ordinamento di tipo comunale, il *Commune Venetiarum*. Dal quel momento parteciparono al governo i rappresentanti delle ricche famiglie mercantili, e dal secolo XIV si formò quel regime repubblicano aristocratico, la *Serenissima Repubblica*, che durerà fino alla caduta.

Il processo di evoluzione istituzionale dello stato veneziano privò precocemente i Dogi di qualunque velleità principesca di tipo dinastico-ereditario, rendendoli i supremi magistrati della Repubblica, eletti dal massimo organo legislativo, il *Maggior Consiglio*. Alla dignità ducale rimase un enorme valore simbolico, tale da renderla ambita da tutte le famiglie patrizie, seppur comportasse degli costi enormi specie per le cerimonie solenni, rimanendo così di fatto appannaggio delle famiglie più ricche.

Nell'828, con l'arrivo a Venezia delle spoglie dell'evangelista Marco, e l'edificazione dell'omonima basilica ad opera del doge Giustiniano Partecipazio, il Doge diventò a tutti gli effetti il capo della chiesa di stato. Deteneva prerogative di tipo episcopale, autonome dall'autorità del legittimo rappresentante della Chiesa a Venezia, il Patriarca.

Nelle principali cerimonie, i simboli di questa dignità erano numerosi; particolare rilevanza aveva il *Corno ducale*, copricapo di broccato d'oro posto sopra una cuffia bianca, il *camauro*.



### STATO DA MAR

Termine con il quale la Repubblica di Venezia indicava i domini d'oltremare, in primo luogo l'Istria, la Dalmazia, le isole Ionie, alcune isole Egee e Candia (Creta). Era una delle tre parti che componevano il territorio dello stato insieme al *Dogado* (la laguna di Venezia e aree limitrofe) e allo *Stato da Tera* (territori nella penisola italiana).

L'acquisizione di domini coloniali iniziò intorno al 1000, con la conquista della Dalmazia, e raggiunse la massima espansione con l'incorporazione di territori dell'Impero bizantino in base agli accordi stabiliti al termine della Quarta Crociata (1204).

Lo *Stato da Mar*, oltre che fonte erariale, era prima di tutto fondamentale per garantire la sicurezza delle rotte marittime, grazie ai porti, alle fortezze e al pattugliamento navale delle coste.

### ASCESA

L'epoca di *Ascesa* può essere identificata nel periodo della storia di Venezia che va dalla formazione del ducato veneziano (IX secolo) alla Quarta Crociata (1204).

L'Ascesa fu caratterizzata dalla creazione di rotte marittime e avamposti commerciali nel Mediterraneo e oltre.



## APOGEO

Con epoca di *Apogeo* si può intendere il periodo della storia di Venezia che va dalla Quarta Crociata (1204) alla sconfitta di Agnadello (1509) contro la Lega di Cambrai.

Quest'epoca vide Venezia espandere la sua influenza non solo col commercio, ma anche con conquiste militari, sia lungo le coste del Mediterraneo che nell'Italia settentrionale.

## LOTTA

L'epoca della *Lotta* può essere identificata in quel periodo che va dalla sconfitta di Agnadello (1509) alla caduta della Repubblica (12 maggio 1797).

Fu caratterizzato dal ridimensionamento politico-militare di Venezia a causa del consolidamento dei maggiori stati europei. La Serenissima Repubblica lottò per mantenere la sua indipendenza, e ci riuscì per quasi tre secoli, grazie all'abilità dei suoi diplomatici e alla solidità delle sue istituzioni.

## TRATTATO

L'abilità diplomatica dei funzionari della Repubblica era leggendaria. I Trattati disciplinavano rapporti intercorrenti tra Venezia e le altre potenze del Mediterraneo, ovunque fosse di primaria importanza assicurare quei privilegi che rendevano reddizi i commerci.

Quando la diplomazia falliva, Venezia poteva intervenire con la potenza della sua flotta militare o semplicemente pagando, per evitare guerre troppo onerose per le casse dello stato.

## DUCATO VENEZIANO

Nel 1284 l'autorità veneziana decise di coniare il *ducato*, una moneta d'oro (3,56 grammi; 24 carati) sulla scia del successo del fiorino di Firenze. Più tardi il ducato fu chiamato zecchino (da *Zecca*, lo stabilimento statale per la coniazione delle monete), e diventò una prestigiosa moneta in Europa e nel Mediterraneo. Accanto alla moneta aurea, si coniarono poi monete d'argento e di rame.



## MONUMENTO

Opere architettoniche di grande valore artistico e storico (dal latino *monumentum*: ricordo), come chiese e palazzi. Le famiglie patrizie veneziane finanziarono l'innalzamento e il restauro di molte chiese, oratori, cappelle e altari, per commemorare i membri più illustri o per ragioni di prestigio.

Anche i palazzi di queste famiglie vanno annoverati all'interno del patrimonio storico-architettonico della città.

## QUARANTIA

Il *Consiglio dei Quaranta* o *Quarantia* era uno dei massimi organi costituzionali della Repubblica di Venezia.

Dotato di funzioni politiche e giudiziarie, fu istituito nel 1179, nel processo di quelle riforme costituzionali che trasformarono il ducato veneziano in comune. I suoi quaranta membri affiancavano il doge nell'amministrazione della giustizia, e governarono lo stato assieme al Senato.

## SESTIERE

Venezia è divisa in sei distretti, chiamati *Sestieri*. Tale suddivisione ancora in uso risale al XII secolo.

*Cannaregio*: il nome deriva dalle paludi (con vasti canneti) che si estendevano nell'area, prima che il processo di urbanizzazione raggiungesse le zone settentrionali della città.

*Castello*: il nome deriva da un *castrum* (villaggio fortificato o castello) di epoca bizantina sito nell'isola di Olivolo, nell'estemità orientale dell'attuale città. In questo sestiere si trova il celebre Arsenale, per secoli cuore dell'industria navale veneziana.

*Dorsoduro*: il nome deriva dai dossi compatti e sabbiosi che emergevano nella parte meridionale della città e comprende oggi anche la *Giudecca*, l'isola più grande della laguna (dove vivono entrambi gli autori di questo gioco...).

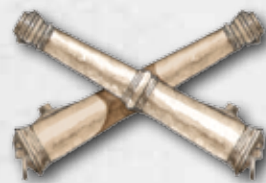
*San Marco*: il nome deriva naturalmente da quello della basilica situata in piazza S. Marco. Un tempo quest'area corrispondeva al centro politico della città.

*San Polo*: il nome deriva dall'omonima chiesa; qui si trova il Mercato di Rialto, un tempo centro cittadino per tutte le attività commerciali.

*Santa Croce*: il nome deriva da un'antica chiesa e monastero, che s'innalzò qui fino al 1810 (la chiesa della Santa Croce). Fu demolita per ordine di Napoleone Buonaparte. Il sestiere include le zone più occidentali della città.

## LA CADUTA DI VENEZIA

Il 12 maggio 1797, il Doge Ludovico Manin decretò la fine della Repubblica, dopo un'ultima seduta del Maggior Consiglio. La decisione fu presa in seguito a voci di congiure e di un imminente attacco dell'armata rivoluzionaria francese.



Il 15 maggio 1797 il doge lasciò per sempre il Palazzo Ducale, ritirandosi nella residenza di famiglia e annunciando nell'ultimo decreto l'istituzione di un governo democratico ispirato ai principi della Rivoluzione francese.



Giocatori				
-----------	--	--	--	--

### EPOCA I - ASCESA

Presenza				
----------	--	--	--	--

Podestà				
---------	--	--	--	--

Segnalini PV				
--------------	--	--	--	--

Segnalini Doge				
----------------	--	--	--	--

Monumenti (opzionale)				
-----------------------	--	--	--	--

<b>Totale Epoca I</b>				
-----------------------	--	--	--	--

### EPOCA II - APOGEO

Presenza				
----------	--	--	--	--

Podestà				
---------	--	--	--	--

Segnalini PV				
--------------	--	--	--	--

Segnalini Doge				
----------------	--	--	--	--

Monumenti (opzionale)				
-----------------------	--	--	--	--

<b>Totale Epoca II</b>				
------------------------	--	--	--	--

<b>Totale Corrente</b>				
------------------------	--	--	--	--

### EPOCA III - LOTTA

Presenza				
----------	--	--	--	--

Podestà				
---------	--	--	--	--

Segnalini PV				
--------------	--	--	--	--

Segnalini Doge				
----------------	--	--	--	--

Monumenti (opzionale)				
-----------------------	--	--	--	--

<b>Bonus Fine Partita</b>				
---------------------------	--	--	--	--

<b>TOTALE FINALE</b>				
----------------------	--	--	--	--