

di **Ronald Hofstatter**
per 2-4 giocatori dai 10 anni in su

Traduzione e adattamento a cura di Gylas per Giochi Rari

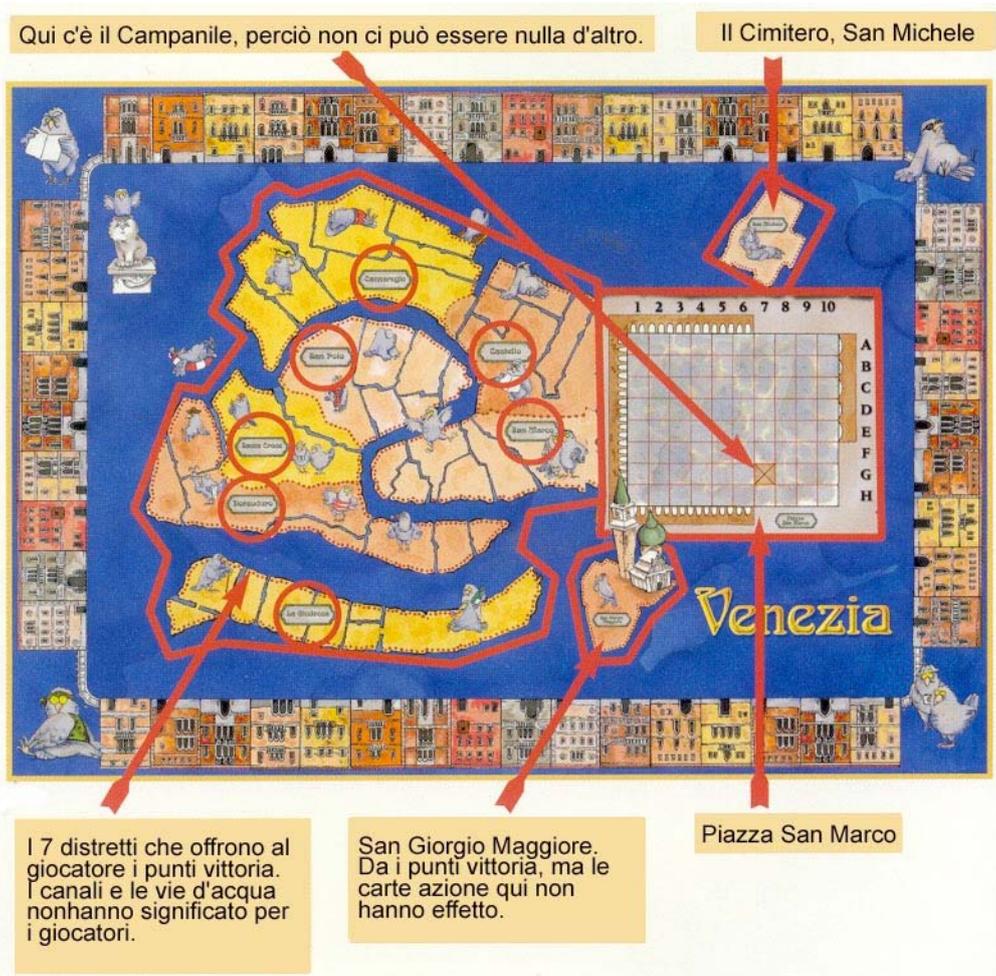
Versione 1.1 - Novembre 2001



<http://www.giochirari.it>

e-mail: giochirari@giochirari.it

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte. Tutti i diritti sul gioco "Venezia" sono detenuti dal legittimo proprietario.

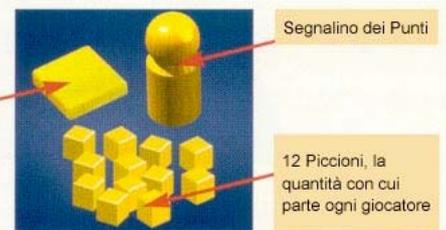


Componenti

- Mappa di Gioco
- 1 segnalino Nero (piazato dalla Gazza Ladra)
- 6 Cubetti grigi (Piccioni sacerdoti; questi sono dei Jolly)
- 3 Cubi grandi arancio (turisti)
- 2 Cubi grandi neri (cacciatori di piccioni)
- 4 segnalini per i punti, in 4 colori
- 40 Cubi piccoli in 4 colori (piccioni)
- 1 quadrato piatto in ognuno dei 4 colori (segnalini di quartiere)
- 1 basamento per le frecce
- 1 carta del Primo Giocatore



I Segnalini dei Punteggi

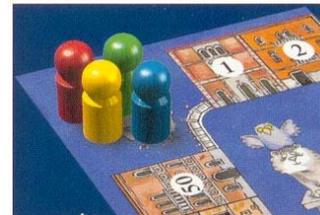


- 4 gruppi di 3 tabelle (A, B e le tabelle di riferimento)
- 4 gruppi di 18 carte l'uno, dove ogni gruppo è formato da:

1 "Piazza San Marco"
 1 "Finta"
 8 carte Azione
 8 carte Distretto

Preparazione

- Quando aprite la scatola per la prima volta, montate le frecce sul loro basamento, come indicato dal diagramma qui a lato.
- Piazzate al centro del tavolo la mappa di gioco.
- Ogni giocatore sceglie un personaggio (uno dei 4 piccioni) e prende il corrispondente gruppo di carte. Ognuno piazza di fronte a se anche un gruppo di tre tabelle (A, B e la tabella di riferimento). Inoltre ogni giocatore prende anche 12 piccioni (i cubi piccoli), il proprio segnalino dei punti e 1 segnalino distretto di casa. I piccioni restanti rimangono da parte.
- I segnalini dei punti partono dal lato della mappa che si trova sull'angolo prima dello spazio che contiene un "1".
- Il giocatore più giovane comincia, prende la carta del Primo Giocatore e la piazza di fronte a se. Poi sceglie uno dei sette distretti (può anche essere scelto San Giorgio Maggiore) che diventa il suo distretto di casa, e piazza qui il suo segnalino distretto. Gli altri giocatori fanno lo stesso in senso orario. Nessun giocatore può avere lo stesso distretto di un avversario.



Sequenza di Gioco

Venezia viene giocato in diversi round, ognuno formato da 4 fasi. Ogni fase deve essere completata prima di poter passare alla successiva. Un giocatore comincia e poi viene seguito dagli altri in senso orario.

- Fase 1: Pianificazione
- Fase 2: Piazza San Marco
- Fase 3: I distretti
- Fase 4: Calcolo dei punteggi

FASE 1 - PIANIFICAZIONE

Giocare le carte

- Tutti i giocatori piazzano simultaneamente fino a 5 carte coperte sulle loro rispettive tabelle "A".
- La prima carta deve essere "Piazza San Marco" oppure la carta "Finta". Se un giocatore vuole piazzare dei piccioni in Piazza San Marco, deve giocare la carta "Piazza San Marco", altrimenti deve giocare la carta "Finta" (che è come la carta "Piazza San Marco", ma con una linea rossa da parte a parte).
- Poi, ogni giocatore deve decidere se vuole usare una carta azione. Se è così, un giocatore deve piazzare tale carta nel secondo spazio della sua tabella A.

NOTA: Nel primo round non si possono piazzare carte azione.



All'inizio, contiene i 12 piccioni della riserva.

- Poi vengono sistemate fino a tre carte distretto, che rappresentano i distretti in cui i giocatori vogliono piazzare in questo round dei piccioni. Queste carte sono piazzate nei tre spazi sulla destra della propria tabella "A".

Distribuire i Piccioni

- Ogni giocatore prende dalla propria riserva i piccioni che vuole (la riserva è la metà destra della tabella "B"), e li distribuisce come desidera sulle carte che sono a faccia in giù sulla sua tabella "A" (non sulla carta Azione).
- I giocatori iniziano con 12 piccioni nella loro riserva. Nei round successivi essi dovranno pescare altri piccioni dal rifornimento.
- Ogni giocatore non può avere più di 10 piccioni a Piazza San Marco.

FASE 2 – PIAZZA SAN MARCO

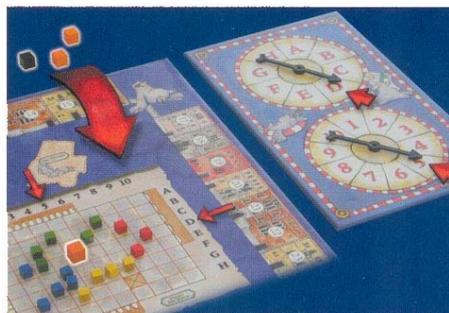
Piazzare i piccioni sulla piazza

- Iniziando dal primo giocatore, ognuno scopre la sua prima carta – che deve essere "Piazza San Marco" oppure la carta "Finta", e trasferisce i suoi piccioni dalla carta alla mappa.
- Se un giocatore ha usato la carta "Finta", può trasferire i piccioni che vuole da quella carta alle carte distrette che si trovano sulla sua tabella "A".
- Se un giocatore ha giocato "Piazza San Marco", può trasferire i piccioni che vuole da quella carta negli spazi vuoti di Piazza San Marco. Per ogni spazio è permesso solo un piccione.



Piazzare i turisti

- Una volta che sono stati piazzati tutti i piccioni della prima carta, a San Marco vengono piazzati due turisti (3 con le regole opzionali). Vengono usate le ruote numerate per determinare dove devono essere piazzati i due turisti – il numero indica la colonna, la lettera indica la riga. Piazzate il primo turista ove indicato dall'intersezione delle due frecce, poi calcolate la posizione per il secondo turista (NdT: se il secondo turista deve essere piazzato nella stessa posizione del primo, ricalcolate la posizione del secondo turista).
- Se nello spazio in cui deve essere piazzato un turista c'è già un piccione, tale turista viene piazzato semplicemente sotto al piccione.

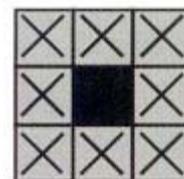


Piazzare il cacciatore di piccioni

- Il cacciatore di piccioni, Marco Eliminato, viene piazzato usando la stessa procedura (sono piazzati 2 cacciatori se si usano le regole opzionali).

Rimuovere i piccioni incontrati

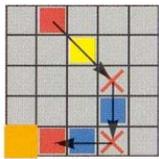
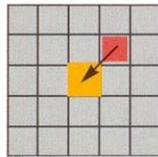
- Se lo spazio ove viene posizionato il cacciatore di piccione contiene un piccione, quest'ultimo viene rimosso e messo nel cimitero di San Michele. La stessa sorte tocca anche ai piccioni che si trovano negli spazi adiacenti (diagonalmente ed ortogonalmente) al cacciatore di piccioni.



Muovere i piccioni

- I piccioni sulla Piazza San Marco si possono spostare in modo da avvicinarsi ai turisti e quindi riprodursi.
- Ogni piccione può essere spostato una sola volta, in uno dei due modi seguenti: saltando oppure camminando.
- Saltare: un piccione può fare una serie di salti sopra i piccioni adiacenti. Sono permessi salti diagonali ed ortogonali. Potete saltare i vostri piccioni o i piccioni avversari, ma solo uno alla volta – non potete saltare più piccioni alla volta. Potete anche saltare sopra un turista. Dopo ogni salto, un piccione deve atterrare in uno spazio vuoto o in uno che contiene un turista.

Il piccione rosso si sposta e termina il movimento su un turista.



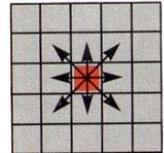
Il piccione rosso salta quello giallo e due piccioni blu fino ad arrivare vicino ad un turista.

- **Camminare:** un piccione può camminare verso uno spazio in qualunque direzione, che sia vuoto oppure contenga un turista.
- Non potete mai entrare con un piccione nello spazio che contiene il cacciatore di piccioni (o in uno spazio a lui adiacente). [NdT: non chiaro se un piccione può saltare uno spazio adiacente a quello del cacciatore, ma proporrei di no].

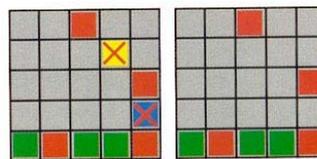
Catturare i piccioni

- Prendete i piccioni ostili catturati.
- Se, al termine del movimento di un giocatore, un piccione avversario si trova racchiuso tra due suoi piccioni, tale piccione viene rimosso dalla Piazza San Marco e spostato nel cimitero. Questi piccioni si possono rimuovere solo al termine della fase di movimento di un giocatore.
- *Nell'esempio, il giocatore rosso ha appena terminato il suo movimento. I piccioni giallo e blu, racchiusi tra due piccioni rossi, vengono rimossi. Il piccione rosso tra i due piccioni verdi non viene rimosso. Se il giocatore verde circonda ancora quello rosso, al termine del turno del giocatore verde, questi può rimuovere il piccione rosso.*

Un piccione può spostarsi in qualunque zona adiacente.

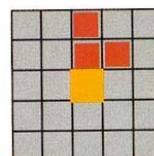


Il movimento del piccione rosso è terminato. I piccioni giallo e blu sono tra due piccioni rossi. Entrambi sono eliminati. I due piccioni verdi non sono considerati intrappolati, perché un piccione intrappolato deve essere sempre da solo.



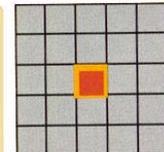
Nuova Generazione

- Dopo che un giocatore ha spostato i suoi piccioni sulla piazza, guarda se e quanti figli hanno i suoi piccioni.
- Per ogni piccione adiacente ad un turista, il giocatore guadagna due nuovi piccioni.
- Per ogni piccione nello stesso spazio di un turista, il giocatore guadagna cinque piccioni.
- Il giocatore pesca il numero appropriato di piccioni dal rifornimento e li piazza nel suo nido (la metà a sinistra della tabella "B"). Il numero di piccioni di ogni giocatore è limitato a quelli forniti con il gioco. I piccioni che si trovano nella Piazza San Marco rimangono lì.



Il rosso prende:
2 x 2 = 4 piccioni

Il rosso prende:
1 x 5 = 5 piccioni



FASE 3 - I DISTRETTI

- Tutti i giocatori rivelano le loro carte Azione. Se dei giocatori hanno usato la stessa carta Azione, solo il giocatore con il punteggio più basso esercita quell'azione. Se c'è un pareggio per il punteggio più basso, nessuno esercita l'azione. I giocatori che non effettuano le loro azioni, possono riprendere in mano le loro carte Azione per un uso futuro.

Le carte Azione "Familientreffen" (non nel primo round) - Incontro di Famiglia

- Se è giocata, questa carta viene eseguita per prima. I giocatori spostano tutti i loro piccioni dal nido verso un distretto. Il giocatore che ha giocato questa carta sceglie il distretto (tale distretto deve essere usato da tutti i giocatori).



Rinforzare il distretto di casa

- Iniziando dal primo giocatore, ognuno può rinforzare il proprio distretto con un numero qualunque di piccioni presi dal proprio nido.
- NOTA: se è stata giocata la carta "Familientreffen", il rinforzo non è possibile perché il nido di tutti i giocatori è vuoto.

Eeguire le Azioni

Anche se non specificato sulle carte, si dovranno seguire le seguenti note:

- Un distretto non può essere “San Giorgio Maggiore”
- Il primo giocatore esegue per primo le sue Azioni (se ne ha).
- Solo le carte Azione giocate vengono rimosse.
- Gli altri giocatori seguono in senso orario.

Scoprire le carte distretto e piazzare i piccioni

- Ora i giocatori rivelano le loro carte distretto e trasferiscono i piccioni da queste ai distretti corrispondenti.
- Non c'è limite al numero di piccioni di un giocatore che possono occupare ogni distretto, San Giorgio Maggiore o San Michele.

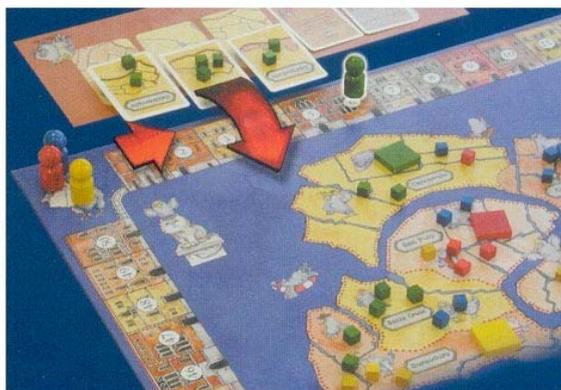
FASE 4 – CALCOLO DEI PUNTEGGI

Totalizzare i distretti

- Se un giocatore ha la maggioranza di piccioni in un distretto neutrale o sul suo distretto base, egli guadagna 3 punti e fa avanzare il suo segnalino di conseguenza.
- Se un giocatore ha la maggioranza di piccioni in un distretto casa di un avversario, egli guadagna 6 punti.
- Se non c'è una maggioranza in un distretto, nessuno riceve dei punti per quel distretto.

Totalizzare San Giorgio Maggiore

- Il giocatore con la maggioranza di piccioni a San Giorgio Maggiore, non riceve dei punti, ma può invece riprendere in mano una carta Azione che aveva giocato precedentemente nei round precedenti.

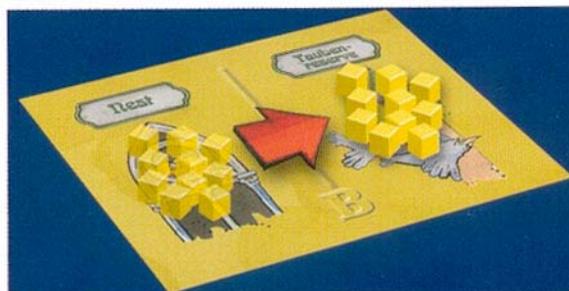


Totalizzare San Michele

- Il giocatore con la maggioranza di piccioni nel cimitero di San Michele può spostare fino a 2 piccioni da qui verso la sua riserva (la metà destra della tabella “B”).

Cacciar via i piccioni

- Anche un paradiso come Venezia può essere insidioso per i piccioni. L'amministrazione della città caccia via tutti i piccioni che si trovano nel distretto (o a San Giorgio Maggiore) che ne contiene il maggior numero (tra tutti). San Michele non viene considerato. In caso di pareggio, tutti i distretti alla pari vengono puliti dai piccioni. I piccioni cacciati ritornano nelle loro rispettive riserve, mentre i piccioni grigi tornano ai lati della mappa.



Nuovi piccioni nella riserva

- Tutti i piccioni che si trovano nel nido di un giocatore, vengono spostati nella riserva di tale giocatore. Questi piccioni saranno disponibili a partire dal round successivo.
- Sia i turisti che il cacciatore di piccioni vengono rimossi da Piazza San Marco, ma i piccioni rimangono qui.

Cambio del primo giocatore

- La carta di Primo Giocatore passa all'avversario seguente, in senso orario.

TERMINE DEL GIOCO

Il gioco termina al quarto round. Si ha un vincitore se:

- Uno o più giocatori hanno raggiunto 50 punti. Il giocatore con più punti vince

oppure

- Un giocatore ha la maggioranza in 5 dei 7 distretti. Quel giocatore vince la partita.

VARIANTI

Le seguenti varianti si possono usare assieme o singolarmente. Le restanti regole del gioco restano invariate.

- I giocatori possono rendere il gioco più difficile, utilizzando entrambe i cacciatori di piccioni.
- Il gioco può essere più duro se si usano tre turisti.
- Entrambe le carte Azione "Weisung aus dem Vatikan" e "Fehde" possono essere usate su San Giorgio Maggiore.

TRADUZIONE DELLE CARTE AZIONE

Familientreffen (Incontro di Famiglia): tutti i piccioni che si trovano nei nidi di ogni giocatore, vengono piazzati in un distretto, a scelta di chi ha giocato questa carta.

Fehde (Ostilità): in ogni distretto, può essere eliminato un qualunque piccione avversario. I piccioni eliminati ritornano nella riserva del rispettivo giocatore.

Feindliche Übernahme (Controllo Ostile): rimpiazzate a scelta tutti i piccioni avversari che sono in un distretto con dei vostri piccioni presi dalla riserva o dal nido. Se non avete piccioni sufficienti, tutti i piccioni avversari sono comunque rimossi.

Gift im Futter (Veleno nel Mangime): rimuovete fino a tre piccioni da Piazza San Marco. Questi piccioni vanno a San Michele.

Raubvogel (Gazza Ladra): la Gazza Ladra viene piazzata in un distretto o a San Giorgio Maggiore. Qui non si potrà totalizzare (alla fine del round, la Gazza verrà tolta dalla mappa).

San Michele (San Michele): tutti i vostri piccioni che si trovano a San Michele, vengono spostati nella vostra riserva.

Sauberungsaktion (Epurazione): tutti i piccioni di un colore vengono rimossi da un distretto a vostra scelta. Questi piccioni ritornano nella scorta nel rispettivo giocatore.

Weisung aus dem Vatikan (Istruzioni fuori dal Vaticano): aggiungete o spostate 3 piccioni grigi nei distretti. Solo nel round dei totali, tutti i piccioni grigi contano come se fossero propri.