

VENEZIA

LA FONDAZIONE E LO SPLENDORE DELLA CITTA' SULLA LAGUNA

Autore: Klaus Jürgen Wrede

Per 2-5 giocatori Età: 10+ Durata: circa 60 minuti

Tradotto da Talitrus

CONTENUTI

1 Tabellone

42 carte edifici (10 basilica, 8 palazzo, 8 campo, 8 ponte, 8 casa, NdT)

4 pedine Mastro Costruttore (rispettivamente una per tipo di edificio fatta eccezione per le case, NdT)

18 gettoni Tesoro

86 gettoni Palude

5 gondole

Modellini edifici

5x Basilica (base + cupola, NdT)

6x Palazzo

6x Campo

6x Ponte

19x Casa

[il tabellone rappresenta 5 isole di diversa dimensioni suddivise da canali, ogni isola è suddivisa in esagoni la maggior parte vuoti mentre alcuni hanno disegnato una edificio o una pietra con martello e scalpello, tra i canali passa il percorso segnapunti delle gondole da 1 a 60, ndT]

IDEA DEL GIOCO

Venezia fu fondata da un gruppo di persone in fuga dal nord Italia che trovò rifugio nelle paludi e nelle numerose isole del delta del Brenta durante le invasioni degli Unni e dei Longobardi. Il nome Venezia deriva dalla popolazione conosciuta come i Veneti. Attraverso abili commerci, Venezia in seguito divenne sempre più ricca e fu un importante centro politico durante il Rinascimento.

In questo gioco, i giocatori hanno il ruolo di mastri costruttori. Erigeranno chiese, palazzi, ponti, piazze e case e quindi prenderanno parte alla costruzione della città sulla laguna. Il vincitore del gioco sarà il giocatore che farà compiere alla sua gondola la maggior distanza attraverso i canali veneziani.

PREPARAZIONE

Collocate il tabellone nel centro del tavolo. In esso sono rappresentati cinque quartieri di Venezia, sono separati da canali, e suddivisi in spazi costruttivi esagonali.

- Su alcuni di questi spazi sono rappresentati edifici colorati. Collocate i corrispondenti edifici in questi spazi. Suddividete gli edifici rimanenti per tipologia e collocateli al lato del tabellone
- Mettete le quattro pedine mastro costruttore negli spazi corrispondenti del tabellone.

- Mescolate le carte edifici e **distribuitene 3 a ciascun giocatore**, collocate le rimanenti in un mazzo coperto al lato del tabellone.
- Mescolate i gettoni palude, lato oro coperto, e mettetene una su tutti gli esagoni vuoti.
Attenzione: non piazzare i gettoni palude sugli spazi con gli edifici o con il simbolo pietra da costruzione.
- Allo stesso modo mescolate i gettoni tesoro e metteteli coperte in piccole pile a lato del tabellone.
- Ciascun giocatore sceglie una gondola e la piazza nello spazio di partenza. Le gondole non necessarie vanno riposte nella scatola.

COME SI GIOCA

Un giocatore inizia e gli altri seguono in senso orario. Durante il vostro turno potete costruire edifici e bonificare paludi in modo da creare spazi edificabili in modo da ottenere punti per muovere la vostra gondola. Per ultimo ricostituite la vostra mano di carte.

TURNO DEL GIOCATORE

Un giocatore può effettuare le seguenti tre azioni sempre e solo nel seguente ordine:

1^a azione: Giocare le carte e costruire gli edifici

2^a azione: Bonificare le paludi

3^a azione: Pescare le carte

Attenzione: se vi dimenticaste di effettuare un'azione non potete tornare indietro ed effettuarla!

1^a AZIONE: GIOCARE LE CARTE E COSTRUIRE GLI EDIFICI

Potete giocare un numero qualsiasi di carte dalla vostra mano e piazzarle di fronte a voi. Le carte possono essere di edifici diversi. Potete non giocare carte. Se giocate carte dello stesso tipo, *per esempio due palazzo*, disponetele in una fila. Soltanto le carte che sono state giocate possono essere usate per costruire. Sugli angoli superiori di ogni carta c'è un numero che indica quante carte sono necessarie per la costruzione del corrispondente edificio. Gli edifici sono di forme differenti e richiedono per la loro costruzione un numero diverso di spazi sul tabellone. Dopo che avete giocato le vostre carte saranno costruiti tutti gli edifici per i quali risulta in gioco il numero necessario di carte.

Ciascun giocatore che avrà preso parte alla costruzione otterrà punti per il movimento della propria gondola.

Edificio	Spazi Necessari	Carte necessarie	Punti movimento per la gondola
Casa	1	1	Dopo la costruzione il giocatore ottiene un punto per la propria gondola
Palazzo	2	3	Dopo la costruzione il giocatore ottiene un punto per la propria gondola per ogni spazio adiacente , NON sviluppato , intorno al palazzo. Uno spazio è non sviluppato quando c'è una tessera palude o è vuoto senza edifici
Campo	1	3	Dopo la costruzione il giocatore ottiene un punto per la propria gondola per ogni spazio adiacente , sviluppato , intorno al campo. Uno spazio è sviluppato quando la palude è bonificata e c'è costruito un edificio o parte di esso.
Basilica	3	4	Dopo la costruzione il giocatore ottiene sette punti per la propria gondola
Ponte	2	3	Un ponte può essere costruito solamente su spazi che sono connessi da una linea bianca tratteggiata attraverso un

			canale. Dopo la costruzione il giocatore ottiene un punto per la propria gondola per ogni casa costruita in uno dei due quartieri connessi (scelto dal mastro costruttore)
--	--	--	--

PIU' GIOCATORI COSTRUISCONO UN EDIFICIO

Un giocatore inizia a costruire un edificio quando gioca almeno una corrispondente carta, ma meno del numero necessario per completarlo, e non ci sono altre carte dello stesso tipo davanti a nessun altro giocatore. Questo giocatore prende immediatamente il mastro costruttore dello stesso colore dell'edificio per indicare che lui ha il ruolo di mastro costruttore per questo edificio. (La pedina mastro costruttore deve essere collocato sopra le corrispondenti carte, NdT)

Un giocatore prende parte alla costruzione, se gioca come minimo una carta, o il rimanente numero di carte, per costruire un edificio già iniziato. Se nel farlo si trovasse di fronte a sé un numero di carte di quel tipo di edificio **superiore** a quelle già giocate dall'attuale mastro costruttore allora deve prendergli subito la pedina mastro costruttore. Se ciò non si verificasse nulla cambia per quanto riguarda il mastro costruttore.

Attenzione: Non è possibile giocare più carte di quelle necessarie per la costruzione di uno specifico edificio.

Questo significa che un giocatore non può, per esempio, giocare tre carte basilica con lo scopo di diventare mastro costruttore quando ci sono già due carte basilica davanti ad un altro giocatore. Egli può solo giocare due.

UN GIOCATORE COSTRUISCE DA SOLO

Costruite un edificio da soli quando nessun altro partecipa alla costruzione. Ci sono 2 modi possibili.

1. Avete già giocato almeno una carta e successivamente aggiungete le carte rimanenti nei turni seguenti. *Per esempio, un giocatore gioca una carta ponte in un turno e ne aggiunge altre due nel turno successivo.* In questo caso non ci devono essere carte dello stesso tipo davanti a nessun altro giocatore.
2. Giocate tutte le carte necessarie per la costruzione di un edificio in un singolo turno, *per esempio, quattro carte basilica.* In questo caso diventate il mastro costruttore ma non prendete la pedina. La pedina rimane o presso un altro giocatore o al suo posto sul tabellone. In questo modo potete costruire da soli anche quando altri giocatori hanno carte dello stesso tipo davanti a sé. Queste carte e il mastro costruttore rimangono dove sono.

PIAZZARE EDIFICI SUL TABELLONE

Dopo che avete giocato tutte le carte che volevate, vengono costruiti tutti gli edifici per i quali le carte necessarie risultano in gioco (pertanto una volta iniziata la costruzione non si possono giocare più carte, NdT). Non fa differenza se le carte per un singolo edificio sono state giocate da uno o più giocatori. La costruzione può avvenire solamente su spazi vuoti. Gli spazi vuoti sono quelli liberi da edifici o da paludi. Gli spazi in cui è raffigurata la pietra da costruzione sono da considerarsi vuoti.

Attenzione: L'intera area di costruzione, cioè tutti gli spazi necessari per costruire l'edificio, deve essere vuota. Se non ci fosse abbastanza spazio per un edificio, lo stesso non può essere costruito e le carte che sarebbero state utilizzate per la sua costruzione saranno poste a faccia in su nella pila degli scarti senza che abbiano nessun effetto.

Se siete l'unico costruttore prendete il relativo edificio dalla scorta vicino al tabellone e piazzatelo in un luogo idoneo a vostra scelta.

Se più giocatori hanno contribuito alla costruzione dell'edificio allora il giocatore che ha il mastro costruttore decide dove verrà costruito. Quest'ultimo prende l'edificio dalla scorta a lato del tabellone e lo piazza in un luogo idoneo a sua scelta.

Attenzione: Alcuni edifici richiedono più spazi

DISTRIBUZIONE DEI PUNTI MOVIMENTO

Se un giocatore ha costruito un edificio da solo, prende tutti i punti per l'edificio, *per esempio sette punti per la costruzione della basilica*

Se più giocatori hanno preso parte alla costruzione di un edificio, cioè hanno almeno una carta di quel tipo davanti a sé, ciascuno di loro prende punti. Il mastro costruttore prende l'intero ammontare mentre tutti gli altri partecipanti ottengono la metà dei punti (arrotondata per difetto)

Esempio: Klaus e Jürgen hanno costruito un palazzo. Ci sono sei spazi intorno al palazzo di cui 5 non sviluppati. . Il Mastro costruttore, Jürgen, ottiene 5 punti; Klaus ne ottiene 2.

MOVIMENTO DELLE GONDOLE

Una volta che i punti sono stati assegnati i giocatori che hanno preso parte alla costruzione muovono le loro gondole in avanti di un numero di spazi pari al numero di punti ottenuti. Il mastro costruttore muove per primo, seguito in senso orario dagli altri giocatori. Se un giocatore ha costruito un edificio da solo allora sarà l'unico a muovere la gondola per quell'edificio.

Può spostare solamente una gondola per spazio. **Gli spazi occupati sono saltati senza essere contati.**

Esempio: Jürgen muove la sua gondola sette spazi in avanti, non contando lo spazio occupato dalla gondola di Klaus. Successivamente Klaus muove la sua gondola di 3 spazi in avanti e sorpassa Jürgen di nuovo

Poche regole da non dimenticare:

- Dopo aver mosso le gondole la pedina mastro costruttore è riposta al suo posto sul tabellone (eccetto il caso in cui un giocatore costruisca l'edificio da solo in un turno) e le carte che sono state utilizzate sono messe a faccia in su nella pila degli scarti.
- **Potete costruire più edifici nel vostro turno uno dopo l'altro e muovere la gondola ogni volta. Il giocatore di turno decide la sequenza di costruzione degli edifici. E' raro ma è possibile che un giocatore costruisca lo stesso tipo di edificio 2 volte lo stesso turno, da solo e insieme ad altri giocatori.**
- Le case sono diverse in quanto non hanno mastro costruttore. Dopo la costruzione la carta usata è posta a faccia in su nella pila degli scarti. Un giocatore può anche costruire più case nello stesso turno una dietro l'altra.

OTTENERE I GETTONI TESORO

Se un giocatore, che **partecipa** alla costruzione di un edificio, ha la propria gondola adiacente al quartiere in cui l'edificio viene costruito riceve una gettone tesoro come premio aggiuntivo indifferentemente se l'edificio sia stato costruito da lui stesso o insieme ad altri giocatori. Se più giocatori hanno diritto a prendere un gettone tesoro inizia il mastro costruttore e si prosegue in senso orario. Quando viene costruito un ponte è sufficiente che la gondola sia adiacente ad uno dei due quartieri interessati dal ponte.

L'ordine in cui queste azioni sono effettuate è il seguente:

- 1) **il mastro costruttore sceglie il quartiere per la costruzione**
- 2) **ogni giocatore che partecipa alla costruzione, la cui gondola in quel momento lambisce la riva di quel quartiere può prendere la gettone monete d'oro dalla scorta a lato del tabellone e la pone di fronte a sé**
- 3) **Dopo di ciò le gondole sono mosse in avanti**

I gettoni tesoro valgono da 3 a 6 ori

Gli ori e il valore sul retro dei gettoni paludi può essere convertito in punti movimento (si veda 2ª azione: bonificare le paludi)

I giocatori dovrebbero tenere segreti i propri tesori. In rari casi la scorta di gettoni monete d'oro può essere esaurita, se capita i giocatori non prendono nessun tesoro.

Attenzione: Lo spazio gondola "10/45" confina con tutti e quattro i quartieri intorno. Gli spazi gondola dal 57 al 60 non confinano con nessun quartiere. Tutti gli altri spazi gondola confinano con uno o due quartieri

FINE DELL'AZIONE COSTRUZIONE

Alla fine dell'azione costruzione potete avere davanti a voi al massimo due differenti tipi di carte edificio. In altre parole, potete partecipare al massimo a due diversi edifici che sono "in costruzione". Se avete carte per più di due tipi dovete scartare quelle in eccesso.

2ª AZIONE: BONIFICARE LE PALUDI

Dopo l'azione costruzione, create nuovi spazi edificabili togliendo **uno o due** gettoni palude a vostra scelta. Potete scegliere di non effettuare questa azione. Gli spazi che sono stati appena bonificati possono adesso essere usati per costruire (ma non da voi in questo turno poiché la vostra azione costruzione è finita.)

Mettete i gettoni palude davanti a voi in quanto sul retro riportano il loro valore in oro che varia da 0 a 2. Dovreste tenere segreto il valore degli ori. Se volete, potete cambiare gli ori in punti movimento **in ogni momento del vostro turno** (quindi anche durante l'azione costruzione, NdT). Potete muovere la gondola di uno spazio per ogni 5 ori. Gli ori possono essere cambiati in movimento anche alla fine del gioco.

Attenzione: gli ori dai gettoni tesoro e quelli dai gettoni paludi possono essere usati indifferentemente quando sono cambiati. I gettoni palude sono rimossi dal gioco mentre i gettoni tesoro ritornano nella scorta.

Non è previsto resto, gli ori in eccesso sono persi.

3ª AZIONE: PESCARE LE CARTE

Dopo l'azione bonifica, ricostituite la vostra mano di carte. Potete scegliere una delle seguenti opzioni:

1. prendete una carta scoperta accanto fra quelle accanto al mazzo (vedi punto due, NdT) **o** pescate la prima carta del mazzo coperto
2. Prendete una delle carte dalla vostra mano e mettetela scoperta accanto al mazzo. E' così che si forma la scorta di carte scoperte. Successivamente prendete esattamente 3 carte fra quelle scoperte e/o dal mazzo. **Non è possibile aggiungere alle carte scoperte una carta di un tipo già presente.** Nel caso desideraste prendere sia carte scoperte sia pescare dal mazzo dovete prendere prima le carte scoperte e poi pescare, mai il contrario. Non potete riprendere la carta che avete appena messo.

Un giocatore non può mai avere più di cinque carte in mano. Non è possibile scegliere la seconda opzione nel caso in cui vi faccia eccedere il limite di cinque carte.

Una volta ricostituita la vostra mano di carte il vostro turno è finito. Il prossimo giocatore in senso orario adesso può effettuare le 3 azioni.

Se il mazzo si esaurisce si rimescola la pila degli scarti per costituirne uno nuovo.

Attenzione: Se alla fine del turno di un giocatore rimanessero 4 carte scoperte, tutte le 4 carte sono immediatamente scartate.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina non appena tutti gli edifici di un tipo sono stati costruiti o non appena una gondola raggiunge o supera 60.

I giocatori coinvolti nella costruzione dell'ultimo edificio possono muovere le loro gondole. Non possono più essere costruiti edifici, non può essere bonificata nessuna palude e neppure possono essere pescate carte.

In senso orario ciascun giocatore può scambiare ori per punti movimento per l'ultima volta (5 ori= 1 punto movimento) partendo con il giocatore alla sinistra di chi ha chiuso il gioco.

Se una gondola va oltre il 60 allora i pali per ormeggio raffigurati sono considerati spazi aggiuntivi per il conteggio. Il vincitore è il giocatore la cui gondola ha percorso la distanza più lunga..

REGOLE SPECIALI PER 2 GIOCATORI

Per le partite con 2 giocatori viene impiegato un immaginario terzo giocatore. Non viene usata né la gondola né la mano di carte.

Le sue carte sono collocate a lato del tabellone ben separate dalle altre.

Durante il proprio turno, **all'inizio o alla fine**, pescate una carta dal mazzo e piazzatela davanti al giocatore immaginario. Se questa carta coinvolgesse il giocatore immaginario nella costruzione di un terzo edificio la carta viene immediatamente scartata senza effetto. Questo perché può partecipare solamente alla costruzione di due edifici per volta

Se il giocatore immaginario avesse il mastro costruttore e l'edificio dovesse essere piazzato sul tabellone allora il piazzamento sarà deciso dal giocatore di turno. Negli altri casi le regole per le carte del giocatore immaginario sono le stesse di quelle dei due giocatori reali

ESEMPIO DI UN TURNO

E' il turno di Klaus. Gioca due carte ponte. Jürgen ha davanti a sé una carta ponte.

Dà la pedina mastro costruttore a Klaus. Tutte le carte necessarie per costruire un ponte sono state giocate ma non viene costruito immediatamente in quanto Klaus vuole giocare due carte casa.

Si passa alla costruzione: Klaus costruisce la prima casa e la colloca nel quartiere nel quale ci sono già altre tre case. La sua gondola è adiacente a questo quartiere e quindi può prendere una gettone tesoro. Adesso muove la sua gondola di uno spazio in avanti e scarta la carta casa. Klaus di seguito costruisce la seconda casa e la colloca nello stesso quartiere. Prende un'altra gettone tesoro, muove la sua gondola e scarta la carta.

Klaus, come mastro costruttore, decide dove costruire il ponte. Lo costruisce tra due quartieri sugli spazi connessi da una linea tratteggiata. Ci sono due case in un quartiere e cinque nell'altro. Klaus sceglie di usare il distretto con cinque case per il punteggio e muove la sua gondola di cinque spazi in avanti. Questa volta non prende gettoni tesoro in quanto la sua gondola non è adiacente a nessuno dei due quartieri connessi.

Adesso è immediatamente dietro la gondola di Jürgen e quindi decide di cambiare 5 ori dalla sua scorta per un punto movimento. Quindi si sposta davanti alla gondola di Jürgen.

Jürgen ha partecipato alla costruzione del ponte con la sua carta. Ottiene 2 punti movimento per questo (metà di 5, approssimato per difetto) e sposta la sua gondola di due spazi in avanti saltando la gondola di Klaus.

L'azione di costruzione termina con lo scarto delle tre carte ponte e la collocazione della relativa pedina mastro costruttore al suo posto sul tabellone.

La seconda azione di Klaus è togliere due gettoni palude e piazzarle di fronte a sé. La sua azione finale è prendere una carta palazzo dalla sua mano, piazzarla scoperta accanto al mazzo e quindi ricostituire la mano prendendo una carta fra quelle scoperte e pescando poi 2 carte dal mazzo.

Questo completa il suo turno.