

VENEDIG

GRÜNDUNG UND GLANZ DER LAGUNENSTADT



Spieler: 2 – 5 Personen Alter: ab 10 Jahren Dauer: ca. 60 Minuten

INHALT

42 Gebäudekarten



5x Basilika - Kirche



6x Palazzo - Palast



6x Campo - Platz



6x Ponte - Brücke



19x Casa - Haus



Vor dem ersten Spiel muss die runde Kuppel der Basilika fest auf das sternförmige Gebäudeteil gesteckt werden.

1 Spielplan

Gondelfeld

Baufelder

4 Baumeisterfiguren

Ablage



18 Goldschätze 86 Sumpflättchen



SPIELIDEE

Venedig wurde durch Flüchtlinge aus Oberitalien gegründet, die sich vor der Invasion der Hunnen und Langobarden in den Sümpfen und auf den zahllosen Inseln der Brenta-Mündung verbargen. Der Name Venedig kommt vom Volk der Veneter. Durch geschickten Handel wurde Venedig später immer reicher und in der Renaissance zu einem politischen Machtzentrum.

In diesem Spiel schlüpfen die Spieler in die Rolle von Baumeistern. Sie errichten Kirchen, Paläste, Brücken, Plätze und Häuser und beteiligen sich damit am Aufbau der Lagunenstadt. Der Spieler, der mit seiner Gondel am weitesten durch die Kanäle von Venedig fahren konnte, hat das Spiel gewonnen.

SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan kommt in die Tischmitte. Auf dem Plan sind fünf Stadtviertel von Venedig abgebildet. Die Stadtviertel sind durch Kanäle getrennt und in sechseckige Baufelder unterteilt.

- Auf einigen Baufeldern sind farbige Gebäude abgebildet, dort werden die entsprechenden Gebäude hingestellt. Die restlichen Gebäude kommen, nach Art und Farbe sortiert, neben den Spielplan.
- Die vier Baumeister werden auf die gleichfarbigen Baumeisterfelder auf dem Spielplan gestellt.

- Die Gebäudekarten werden gemischt. Jeder Spieler erhält drei Karten auf die Hand. Die restlichen Karten kommen als Zugstapel verdeckt neben den Spielplan.
- Die Sumpfplättchen werden mit der Goldseite nach unten gemischt und auf alle freien Baufelder gelegt. **Achtung:** Auf Felder mit Gebäuden und Abbildungen von Bausteinen werden keine Sumpfplättchen gelegt.
- Die Schatzplättchen werden ebenfalls mit der Goldseite nach unten gemischt und in kleinen Stapeln neben dem Spielplan abgelegt.
- Jeder Spieler wählt eine Gondel und stellt sie auf das Startfeld. Nicht benötigte Gondeln bleiben in der Schachtel.

SPIELABLAUF

Ein Spieler beginnt, danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, kann Gebäude bauen und Felder mit Sumpfplättchen trockenlegen, um neue Baufelder zu schaffen. Dadurch erhalten die Spieler Punkte, mit denen sie ihre Gondel bewegen können. Zuletzt ergänzt der Spieler seine Kartenhand.

ZUG EINES SPIELERS

Ein Spieler darf die folgenden drei Aktionen **nur in der beschriebenen Reihenfolge** durchführen.

1. Aktion: Karten auslegen und Gebäude bauen
2. Aktion: Felder mit Sumpfplättchen trockenlegen
3. Aktion: Karten nachziehen

Achtung: Wer eine Aktion vergisst, darf sie nicht nachholen!

1. AKTION: KARTEN AUSLEGEN UND GEBÄUDE BAUEN

Ein Spieler kann beliebig viele Karten, auch von unterschiedlichen Gebäuden, aus der Hand spielen und vor sich ablegen. Er darf aber auch darauf verzichten, Karten auszuspielen. Legt er gleiche Karten ab, *beispielsweise zwei Palazzi*, werden sie in einer Reihe abgelegt. Nur mit abgelegten Karten kann gebaut werden. Auf jeder Gebäudekarte steht in den oberen Ecken eine Zahl. Diese Zahl gibt an, wie viele Karten für den Bau des entsprechenden Gebäudes gebraucht werden. Die Gebäude haben unterschiedliche Formen und benötigen für den Bau unterschiedlich viele Felder auf dem Spielplan. Nachdem der Spieler seine Gebäudekarten ausgelegt hat, werden genau die Gebäude gebaut, für die alle benötigten Karten ausliegen. Für jeden Gebäudebau erhalten die beteiligten Spieler Bewegungspunkte für ihre Gondel.



Gebäude	benötigte Baufelder	benötigte Karten	Bewegungspunkte für die Gondel
Casa (Haus)	1	1	Nach dem Bau erhält der Spieler einen Punkt für seine Gondel.
Palazzo (Palast)	2	3	Nach dem Bau erhält der Spieler für jedes benachbarte, unbebaute Feld rund um den Palazzo einen Punkt für seine Gondel. Ein Feld ist unbebaut, wenn darauf ein Sumpfplättchen liegt, oder wenn das Sumpfplättchen entfernt wurde und darauf kein Gebäude steht.
Campo (Platz)	1	3	Nach dem Bau erhält der Spieler für jedes benachbarte, bebaute Feld rund um den Campo einen Punkt für seine Gondel. Ein Feld ist bebaut, wenn das Sumpfplättchen entfernt wurde und darauf ein Gebäude bzw. ein Teil eines Gebäudes steht.
Basilika (Kirche)	3	4	Nach dem Bau erhält der Spieler sieben Punkte für seine Gondel.
Ponte (Brücke)	2	3	Eine Brücke darf nur auf Baufelder gebaut werden, die mit einer weißen gestrichelten Linie über einem Kanal verbunden sind. Nach dem Bau erhält der Spieler für jedes Haus, das in einem der beiden verbundenen Stadtviertel steht (nach Wahl des Baumeisters) einen Punkt für seine Gondel.

∞ Mehrere Spieler bauen an einem Gebäude

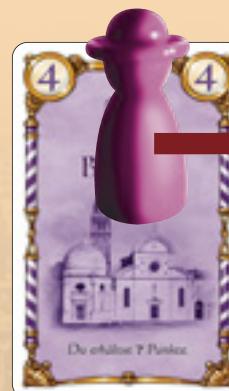
Ein Spieler beginnt mit dem Bau eines Gebäudes, wenn er mindestens eine Karte, aber weniger als die benötigten Karten für ein Gebäude vor sich ablegt und vor keinem Mitspieler Karten derselben Gebäudeart liegen. Dieser Spieler erhält sofort die Baumeisterfigur der gleichen Gebäudefarbe, als Zeichen, dass er für dieses Gebäude die Rolle des Baumeisters inne hat.

Ein anderer Spieler beteiligt sich am Bau eines Gebäudes, wenn er mindestens eine Karte, bzw. die restlichen Karten zum Bau eines Gebäudes vor sich ablegt. Er erhält die Baumeisterfigur in dieser Gebäudeart, wenn er mehr Karten ausliegen hat als der Spieler, der bisher Baumeister war. Wenn der Spieler weniger oder gleich viele Karten ausliegen hat, bleibt die Baumeisterfigur beim Mitspieler.

Achtung: Für den Bau eines Gebäudes darf ein Spieler nicht mehr als die benötigten Gebäudekarten ausspielen. *Das bedeutet, dass beispielsweise ein Spieler nicht drei Karten für den Bau einer Basilika ausspielen darf, wenn schon zwei Karten für die Basilika vor einem Mitspieler liegen, nur um die Baumeisterfigur zu erhalten. Er darf nur zwei Karten ausspielen.*

Beispiel: Jürgen legt zwei Karten für die Basilika aus. Damit hat er mehr Karten ausgelegt als Klaus. Jürgen erhält die Baumeisterfigur.

Klaus



Jürgen



❖ Ein Spieler baut alleine

Ein Spieler baut ein Gebäude alleine, wenn kein Mitspieler am Bau beteiligt ist. Dies ist in zwei Fällen möglich.

- Möglichkeit:** Der Spieler hat schon mindestens eine Karte ausgelegt und dann in späteren Zügen die restlichen Karten dazugelegt. *Der Spieler legt beispielsweise in einem Zug eine Karte für eine Brücke aus und legt in einem anderen Zug zwei weitere Brückenkarten dazu.* In diesem Fall dürfen keine Karten in derselben Gebäudeart vor anderen Spielern ausliegen.
- Möglichkeit:** Ein Spieler legt in einem Zug alle benötigten Karten von einer Gebäudeart vor sich aus, *beispielsweise vier Karten für eine Basilika.* Er übernimmt damit die Rolle des Baumeisters, ohne die gleichfarbige Baumeisterfigur zu erhalten. Die Figur bleibt entweder bei einem Spieler oder auf dem Baumeisterfeld stehen. Ein Spieler kann auf diese Weise auch alleine bauen, wenn andere Spieler schon Karten dieses Gebäudes vor sich ausliegen haben. Diese Karten und der Baumeister bleiben an Ort und Stelle.

❖ Ein Gebäude wird auf den Spielplan gestellt

Sobald der Spieler, der am Zug ist, seine Karten ausgelegt hat, werden die Gebäude gebaut, für die alle benötigten Karten ausgespielt worden sind. Dabei spielt es keine Rolle, ob die benötigten Karten vor einem Spieler liegen oder vor mehreren Spielern.

Gebaut wird nur auf freie Baufelder. Dies sind Felder ohne Gebäude und ohne Sumpfplättchen. Baufelder, auf denen die Bausteine abgebildet sind, sind ebenfalls freie Baufelder.

Beachte! Der ganze Bauplatz, also alle erforderlichen Baufelder für den Bau eines Gebäudes, müssen frei sein. Gibt es nicht genügend Platz für ein Gebäude, kann nicht gebaut werden und die Karten für das zu bauende Gebäude werden ohne Auswirkung auf den offenen Ablagestapel gelegt.

Wer alleine baut, nimmt das zu bauende Gebäude aus dem Vorrat neben dem Spielplan und stellt es auf einen Bauplatz seiner Wahl.

Sind mehrere Spieler an einem Gebäudebau beteiligt, dann entscheidet der Spieler mit der Baumeisterfigur, wo gebaut wird. Der Baumeister nimmt das zu bauende Gebäude aus dem Vorrat neben dem Spielplan und stellt es auf einen Bauplatz seiner Wahl.

Achtung: Einige Gebäude benötigen mehrere Baufelder.

❖ Die Verteilung der Bewegungspunkte

Ist nur ein Spieler an einem Gebäudebau beteiligt, bekommt nur er allein die volle Punktzahl für dieses Gebäude, *beispielsweise sieben Punkte für den Bau einer Basilika.*

Sind mehrere Spieler an einem Gebäudebau beteiligt, d. h. sie haben mindestens eine Karte dieses Gebäudes vor sich ausliegen, dann erhalten alle diese Spieler Punkte. Der Baumeister erhält die volle Punktzahl und alle weiteren am Bau beteiligten Spieler erhalten die Hälfte (abgerundet) der Punkte.

Klaus



Jürgen



Beispiel: Klaus und Jürgen haben einen Palazzo gebaut. Um den Palazzo herum sind 6 Felder, davon sind 5 Felder unbebaut. Baumeister Jürgen erhält 5 Punkte und Klaus 2 Punkte.

❖ Die Bewegung der Gondeln

Sobald klar ist, wer wie viele Punkte erhält, werden anschließend die Gondeln der am Bau beteiligten Spieler vom Startfeld in Richtung Ziel vorwärts gezogen. Zuerst zieht der Baumeister mit seiner Gondel entsprechend vorwärts, danach folgen die anderen am Bau beteiligten Spieler im Uhrzeigersinn. Wer ein Gebäude alleine bauen kann, zieht natürlich auch alleine mit seiner Gondel.

Dabei ist zu beachten: Auf jedem Gondelfeld darf immer nur eine Gondel stehen. Mit Gondeln besetzte Felder werden übersprungen und nicht mitgezählt!



Gondel von Klaus

Gondel von Jürgen

Beispiel: Jürgen (Grün) zieht mit seiner Gondel 7 Felder vorwärts, dabei zählt das Feld mit der Gondel von Klaus (Rot) nicht mit. Danach zieht Klaus mit seiner Gondel 3 Felder vorwärts und kann dabei Jürgen wieder überholen.

Einige Regeln, die man nicht vergessen sollte:

- Nachdem die Gondeln bewegt wurden, kommt die Baumeisterfigur des soeben gebauten Gebäudes zurück auf ihr Feld auf dem Spielplan (es sei denn, der Spieler hat alleine ohne Baumeisterfigur gebaut) und die benötigten Karten auf den offenen Ablagestapel.
- Wer am Zug ist, kann mehrere Gebäude nacheinander bauen und entsprechend mit seiner Gondel ziehen. Der Spieler entscheidet dann, in welcher Reihenfolge die Gebäude gebaut werden. Ein Spieler kann in seinem Zug in seltenen Fällen das gleiche Gebäude zweimal bauen, einmal alleine und ein weiteres Mal gemeinsam mit anderen Spielern.
- Die Häuser (Casa) haben eine Besonderheit: Sie haben keinen Baumeister. Die Gebäudekarte wird nach dem Ausspielen auf den Ablagestapel gelegt und dann die Gondel bewegt. Der Spieler kann auch gleich mehrere Häuser hintereinander bauen.

❖ Die Vergabe von Goldschätzen

Wenn die Gondel eines Spielers, der an einem Gebäudebau beteiligt ist, benachbart zu einem Stadtviertel steht, in dem gerade ein Gebäude errichtet wird, dann erhält er zusätzlich als Belohnung einen Goldschatz. Dies gilt unabhängig davon, ob der Spieler alleine oder mit anderen zusammen ein Gebäude baut. Der Baumeister darf als Erster ein Schatzplättchen nehmen, danach die beteiligten Spieler im Uhrzeigersinn. Beim Bau einer Brücke reicht es, an einem der beiden verbundenen Stadtviertel mit seiner Gondel zu stehen.

Ist ein Spieler an einem Bau beteiligt, dann gilt die Reihenfolge:

- 1) Der Baumeister entscheidet, in welchem Stadtteil gebaut wird.
- 2) Alle Spieler, die an dem Bau beteiligt sind und deren Gondel in diesem Moment an einem Ufer dieses Stadtviertels steht, dürfen aus dem Vorrat neben dem Spielplan ein Schatzplättchen ziehen und vor sich ablegen.
- 3) Danach werden die Gondeln vorwärts gezogen.

Die Goldschätze haben auf der Rückseite Werte von 3 bis 6 Goldstücken. Die Schätze können wie die Rückseiten der Sumpfplättchen in Bewegungspunkte umgewandelt werden (siehe „2. Aktion: Felder mit Sumpfplättchen trockenlegen“). Die Spieler sollten ihre Goldstücke vor den anderen geheim halten. Wenn der seltene Fall eintritt, dass der Vorrat an Schatzplättchen leer ist, dann erhält der Spieler ausnahmsweise keinen Schatz.

Achtung: Das Gondelfeld „10/45“ ist zu allen vier umliegenden Stadtvierteln benachbart. Die Gondelfelder „57“ bis „60“ und das Startfeld gehören zu keinem Stadtviertel. Ansonsten sind alle anderen Gondelfelder zu einem oder zwei Stadtvierteln benachbart.

Ende der Bauaktion

Am Ende der Bauaktion darf ein Spieler nur Karten von höchstens zwei unterschiedlichen Gebäudearten vor sich ausliegen haben. Er darf sich also nur an zwei unterschiedlichen im Bau befindlichen Gebäuden beteiligen. Wenn ein Spieler Karten von mehr als zwei unterschiedlichen Gebäudearten vor sich liegen hat, muss er die überzähligen Gebäudearten nach seiner Wahl auf den Ablagestapel legen.

2. AKTION: FELDER MIT SUMPFPLÄTTCHEN TROCKENLEGEN

Nach der Bauaktion sollte der Spieler neue freie Baufelder schaffen. Er tut dies, indem er ein oder zwei beliebige Sumpfplättchen vom Plan nimmt. Er darf aber auch auf diese Aktion verzichten. Die freigewordenen Baufelder können nun bebaut werden (aber nicht mehr vom Spieler, der gerade am Zug ist, weil seine Bauaktion schon beendet ist).

Die entfernten Sumpfplättchen legt der Spieler vor sich ab. Auf der anderen Plättchenseite sind 0-2 Goldstücke abgebildet. Der Spieler sollte die Anzahl seiner Goldstücke vor seinen Mitspielern geheim halten.



Wenn ein Spieler am Zug ist, darf er jederzeit in seinem Spielzug die gesammelten Goldstücke abgeben und in Bewegungspunkte tauschen. Für je fünf Goldstücke erhält der Spieler einen Bewegungspunkt für die eigene Gondel. Jeder Spieler kann die Goldstücke aber auch bei Spielende in Bewegungspunkte eintauschen.



= 1 Bewegungspunkt

4 Gold + 1 Gold



Achtung: Goldstücke von den Schatzplättchen und von den Sumpfplättchen dürfen beim Tausch vermischt werden. Die Sumpfplättchen kommen ganz aus dem Spiel, die Schatzplättchen kommen jedoch zurück in den Vorrat neben dem Spielplan und werden verdeckt untergemischt. Es wird nicht gewechselt, überzähliges Gold verfällt.

3. AKTION: KARTEN NACHZIEHEN

Nach dem Trockenlegen muss der Spieler Karten auf die Hand nachziehen. Dazu hat er zwei Möglichkeiten, eine davon muss er wählen:

1. **Möglichkeit:** Der Spieler zieht eine Karte aus dem offen ausliegenden Kartenpool neben dem Zugstapel oder er zieht die oberste Karte vom verdeckten Zugstapel.
2. **Möglichkeit:** Der Spieler legt zuerst eine Karte aus der Hand offen neben den Zugstapel, dadurch entsteht ein Kartenpool, und nimmt danach genau drei Karten aus dem Pool und/oder vom Zugstapel auf die Hand. Die Gebäudeart, die der Spieler in den Pool legt, darf dort noch nicht liegen. Wenn er aus dem Pool und vom Stapel nachziehen will, muss er zuerst Karten aus dem Pool nehmen! Seine soeben gelegte Karte darf der Spieler allerdings nicht wieder zurücknehmen!

Ein Spieler darf niemals mehr als fünf Karten auf der Hand haben. Daher darf er die zweite Nachziehmöglichkeit nicht nutzen, wenn dadurch sein Kartenlimit überschritten wird. Nach dem Ziehen der Karte(n) ist sein Spielzug beendet. Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ist an der Reihe und führt seinerseits die Aktionen 1-3 durch.

Ist der Zugstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und zum neuen Zugstapel.

Achtung: Hat ein Spieler seinen Zug beendet und es liegen vier Gebäudekarten im Pool neben dem Zugstapel, dann werden diese Karten sofort auf den Ablagestapel gelegt.

SPIELENDE

Das Spiel ist beendet, sobald eine Gebäudeart komplett verbaut wurde, oder sobald eine Gondel das Zielfeld mit der „60“ erreicht oder darüber hinweg zieht.

Die Spieler, die an dem letzten Gebäudebau beteiligt waren, dürfen ihre Gondeln noch bewegen. Es darf kein weiteres Gebäude mehr gebaut, kein Baufeld mehr trockengelegt und keine Karten mehr nachgezogen werden.

Im Uhrzeigersinn darf aber noch jeder Spieler einmal Goldstücke in Bewegungspunkte tauschen (5 Goldstücke = 1 Bewegungspunkt). Es beginnt der Spieler links von dem Spieler, der durch seinem Zug das Spiel beendet hat. Wird dabei das Gondelfeld mit der „60“ überschritten, so gelten die dahinterliegenden Gondelpfähle als Zusatzfelder.

Es gewinnt der Spieler, dessen Gondel die weiteste Strecke gefahren ist. Stehen Gondeln auf den Gondelpfählen, so hat der Spieler gewonnen, dessen Gondel auf diesen Pfählen am weitesten vorne steht.

BESONDERHEITEN IM SPIEL ZU ZWEIT:

Im Spiel zu zweit spielt ein imaginärer dritter Spieler mit. Er erhält aber keine Gondel und keine Handkarten. Seine Karten werden separat von allen anderen Karten neben den Spielplan ausgelegt. Ist einer der beiden Spieler am Zug, darf er vor oder nach seinem Zug eine Karte vom Zugstapel für den imaginären Spieler aufdecken. Die neue Karte für den imaginären Spieler kommt sofort ohne Auswirkung wieder auf den Ablagestapel, wenn der imaginäre Spieler dadurch an einem dritten Gebäude mitbauen würde, denn er darf nur an zwei verschiedenen Gebäuden gleichzeitig mitbauen. Wenn der imaginäre Spieler einen Baumeister besitzt und dieses Gebäude muss gebaut werden, dann sucht der Spieler das Baufeld aus, der gerade am Zug ist. Ansonsten gelten für den imaginären Spieler die gleichen Regeln wie für die beiden Spieler.

BEISPIEL FÜR EINEN SPIELZUG: ☺

Klaus ist am Zug. Er legt zwei Gebäudekarten für eine Brücke aus. Jürgen hat auch eine Brückenkarte ausliegen. Er gibt die Baumeisterfigur an Klaus ab. Es liegen nun alle benötigten Karten für den Bau der Brücke aus. Aber es wird noch nicht sofort gebaut, weil Klaus zwei Casa-Karten ausspielen möchte. Nun wird gebaut. Klaus baut das erste Haus. Er stellt es in das Stadtviertel, in dem schon drei Häuser stehen. Das ist auch das Stadtviertel, an dem seine Gondel steht, daher darf er sich ein Schatzplättchen nehmen. Nun zieht er mit seiner Gondel ein Feld vorwärts und legt die Casa-Karte auf den Ablagestapel. Danach baut Klaus das zweite Haus und stellt es in das gleiche Stadtviertel. Wieder darf er sich einen Schatz nehmen. Er zieht mit seiner Gondel und legt die Casa-Karte ab.

Als Baumeister entscheidet nun Klaus, wo die Brücke gebaut wird. Er stellt sie zwischen zwei Stadtviertel auf zwei Baufelder, die mit einer gestrichelten Linie verbunden ist. In dem einen verbundenen Stadtviertel stehen zwei Häuser und in dem anderen fünf Häuser. Klaus entscheidet sich für das Stadtviertel mit den fünf Häusern und darf daher fünf Felder vorwärts ziehen. Diesmal erhält er kein Schatzplättchen, weil seine Gondel zu keinem der beiden verbundenen Stadtviertel benachbart steht.

Da er genau hinter der Gondel von Jürgen zu stehen kommt, entscheidet er sich dafür, fünf Goldstücke aus seinem Plättchenvorrat gegen einen Bewegungspunkt zu tauschen. Damit stellt er sich vor Jürgens Gondel.

Jürgen ist mit seiner Brückenkarte am Brückenbau beteiligt. Er erhält dafür zwei Bewegungspunkte (die Hälfte von 5 abgerundet), zieht mit seiner Gondel zwei Felder vorwärts und überspringt dabei wiederum die Gondel von Klaus.

Zum Schluss der Bauaktion werden noch die drei Brückenkarten auf den Ablagestapel gelegt und der Baumeister auf sein Feld auf dem Spielplan gestellt.

Klaus nimmt als zweite Aktion zwei Sumpfplättchen von zwei Baufeldern und legt sie vor sich ab. Zum Schluss legt er eine Palazzokarte in den Pool und zieht eine Karte aus dem Pool und zwei Karten vom Stapel auf die Hand. Damit ist sein Zug beendet



GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de