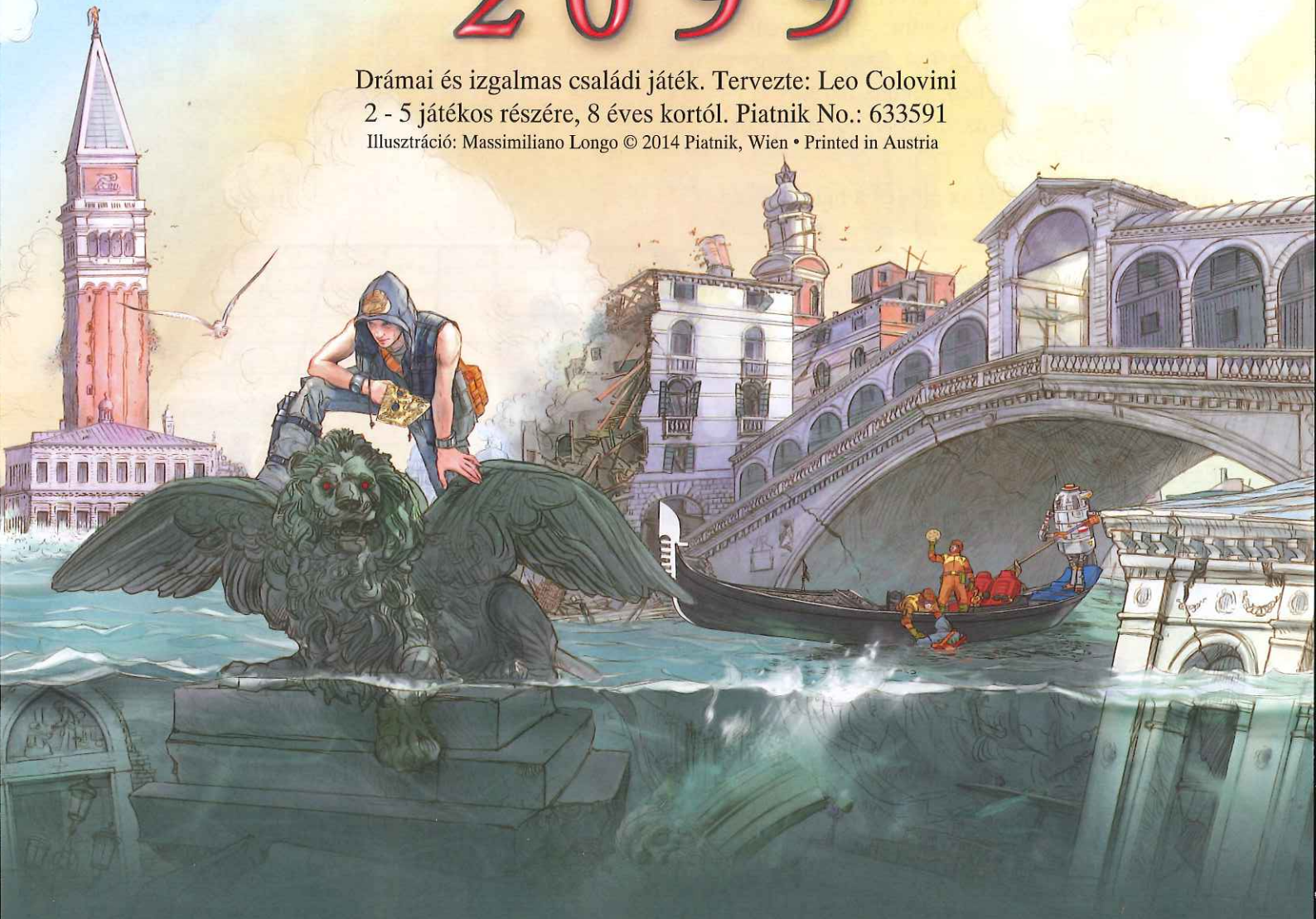




# VENEZIA

## 2099

Drámai és izgalmas családi játék. Tervezte: Leo Colovini  
2 - 5 játékos részére, 8 éves kortól. Piatnik No.: 633591  
Illusztráció: Massimiliano Longo © 2014 Piatnik, Wien • Printed in Austria



## Játékszabály

Gondolák, hidak, csatornák, vaporettok, paloták - Velence lenyűgöző! A város több mint 100 szigetre épült. Az Adria álomszép gyöngyszeme maga az élő történelem. A lagúnák városa a világ kulturális örökségének része lassan a víz alá süllyed, a globális felmelegedés miatt a tengerszint folyamatosan emelkedik. 2099-et írunk, Velence lassan elsüllyed. A játékosok műgyűjtők szerepébe bújva értékes velencei kincsek után kutatnak, hogy összegyűjtsék és megmentsek azokat az utókornak!

### A játék célja

A játékosok célja, hogy az értékes műkincset kimentsék a süllyedő városrészekből.



## Tartalom

### 64 nagy lapka a következők szerint:

48 lapka Velence városrészeivel; a játék során ezek közül sok el fog süllyedni. A lapkáknak különböző értékük van 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 vagy X, a következő színekben: fekete, barna, akvamarin, piros, lila és világoszöld. A lapkák hátlapja vizet ábrázol.



16 lapka úszó szigettel az elő- és a hátoldalán.



### 1 játéktábla a következőkből:

4 egymásba dugható rész, összesen 64 játékmezővel, melyekbe a nagy lapkákat fektetjük.

Minden mező sarkaiban sülyesztés van, ez megkönnyíti a lapkák kiemelését. Egyszerűen csak le kell nyomni a lapka egyik sarkát és könnyedén kiemelhető.



20 játékbábu kék, sárga, fehér, narancs és natúr színekben, színenként 4.



### 52 játékkártya a következők szerint:

42 jóslatkártya melyek színben és értékben párosíthatóak 42 nagy lapkához, a 2-es értékű lapkának nincsen párja.



10 gondolkártya 5 színben, színenként 2.



60 kicsi kincs lapka 6 színben, színenként 10. A 48 nagy lapka színeiben. (A nagy lapkák sarkaiban lévő számok háttérszíneiben.)



### 60 érme

Továbbá az értékeléshez szükség lesz papírra és ceruzára.





## Felkészülés a játék

- Az első játék előtt óvatosan emeljük ki a kartonokból a játék elemeit.
- Állítsuk össze a játéktáblát úgy, hogy a 4 táblarészt egymásba dugva egy nagy 8\*8 mezőből álló játéktáblát kapjunk.  
Fektessük az összeállított játéktáblát az asztal közepére.

**A következőkben leírt előkészületek 3-5 játékosra vonatkoznak.**

**A 2 játékosra vonatkozó előkészületeket a szabály végén olvashatjuk.**

- A 64 nagy lapkát keverjük össze, majd városrész oldalukkal felfelé tetszés szerint helyezzük a játéktábla mezőire.
- A 60 kincslapkát színek szerint válogassuk szét, majd színek szerint tornyozzuk a játék felület mellé. Ezek adják a készletet.
- A 42 jóslatkártyából megkeverés után a következők szerint adjunk a játékosoknak:
  - 3 játékos esetén mindenki 12 lapot kap
  - 4 játékos esetén mindenki 9 lapot kap
  - 5 játékos esetén mindenki 7 lapot kap

A maradék lapokat lefordítva félretesszük. Ezekre a játékban már nem lesz szükség.

- Válasszunk egy színt és vegyünk magunkhoz a színünkben
  - 2 aranykártyát
  - 4 bábut (3 játékos esetén) vagy
  - 3 bábut (4 vagy 5 játékos esetén)
- Ezen kívül egyel több érmét is kapunk, mint amennyi jóslatkártyát kaptunk. (5 játékos esetén például mindenki  $7 + 1 = 8$  érmét kap.)
- Válasszunk egy kezdő játékost.
- Végül minden bábut rá kell állítanunk a játéktáblára. A kezdő játékostól kiindulva sorban egymás után mindenki ráállít egy-egy bábut a játéktábla tetszés szerinti mezőjére, egészen addig, míg minden bábut letettünk. A bábu állítására a következő szabályok érvényesek:
  - Egy mezőn mindig csak egy bábu állhat.
  - Az egy játékoshoz tartozó báburnak különböző értékű lapkákra kell helyeznünk, a báburnak ráállíthatóak az úszó szigetekre is.

## A játék menete

A kezdő játékos végrehajtja lépését. Őt követően az óramutató járásával megegyező irányban következünk majd.

### A lépés

Egy lépés a következő akciókból áll, amiket az itt megadott sorrendben hajtunk végre.

1. Lépünk egy saját bábuval (választható)
2. Kincset veszünk (választható)
3. Kijátszunk egy jóslatkártyát (kötelező!)

Miután egy játékos lépését befejezte, a következő játékos folytatja a játékot.



## 1. Lépünk egy saját bábuval (választható)

Egy általunk választott bábunkkal egy vagy több lépést léphetünk, egy általunk választott irányba, a következő szabályok figyelembe vételével:

- Egy mezőn mindig csak egy bábu állhat.
- A bábút nem léptethetjük át egy víz mező felett.
- A bábút nem léptethetjük át egy olyan mező felett, amelyiken egy másik bábu áll.
- A bábút átléptethetjük úszó szigetmező felett.
- A bábunk megállhat egy úszó szigetmezőn.



*Példa:* A fekete 2-es mezőn álló sárga bábu a nyíllal jelölt irányokban megadott távolságokra léphet.

## 2. Kincset veszünk (választható)

Olyan kincslelapka vásárlására van lehetőségünk, amelyiknek a színével megegyező városlelapkán áll bábunk. Figyelem! Nem engedélyezett az a sorrend, amiben először kincset vásárolunk, majd lépünk a bábunkkal. Lépésünkben a korábban megadott sorrendet be kell tartanunk! Következik a vásárlás! A kiválasztott mezőre egy érmével többet helyezünk, mint a mezőn lévő érmék száma. Például, ha olyan mezőn állunk, amelyiken még nincsen érme, akkor 1 érmét fizetünk a kincsért. Ha már 1 érme fekszik a mezőn, akkor 2 érmét fizetünk. 3 érme esetén 4-et és így tovább.

### Megjegyzés:

A kincs színe mindig megegyezik a lapkán lévő számnak a háttérszínével, amelyiken állunk. Amikor úszó szigeten állunk, akkor nem tudunk kincset vásárolni. Miután megfizettük a kincs árát, elveszünk a készletből egy megfelelő színű kincslelapkát és magunk elé tesszük.

### Példa a fenti képen:

A fehér figura 1 érme megfizetésével 1 lila kincset vehet, 2 érme megfizetésével 1 barna kincset vásárolhat, vagy 4 érme megfizetésével 1 fekete kincset.

## 3. Kijátszunk egy jóslatkártyát (kötelező!)

A lépésünk végén mindig ki kell játszsanunk a kezünkben a legalacsonyabb értékű jóslatkártyát. X a 8-as érték után áll, tehát az a legmagasabb értékű lap. Ha több egyformán alacsony értékű lap van a kezünkben, akkor választhatunk egyet közülük.



*Példa:* A játékos kezében két legalacsonyabb értékű 3-as lap van. Ezek közül kiválaszt egyet, amelyiket kijátssza.

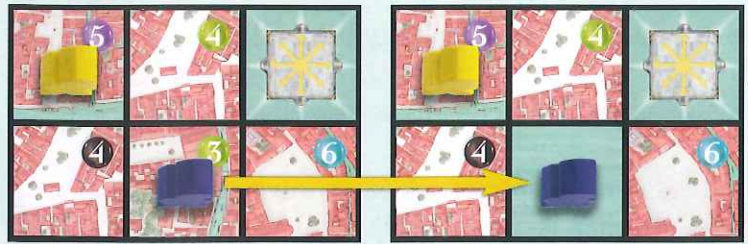


## Velence elsüllyed!

Miután kijátszottunk egy jóslatkártyát, átfordítjuk a kártya színéhez és számához tartozó lapkát. Ez azt jelenti, hogy Velence eme városrésze elsüllyedt. Ha ezen a lapkán egy bábu állt, akkor az a vízbe esett. A vízbe esett játékost levesszük a játéktábláról és félretesszük. Ő a játék hátralevő részében már nem vesz részt.

Az érintett bábu tulajdonosa megmentheti bábuját, ha azonnal kijátszik egy gondola kártyát. (Lásd a „Gondolakártyák” címszó alatt.)

Ha az elsüllyedő városrész alatt érméket találunk, akkor azokat ki kell tennünk a játékból.

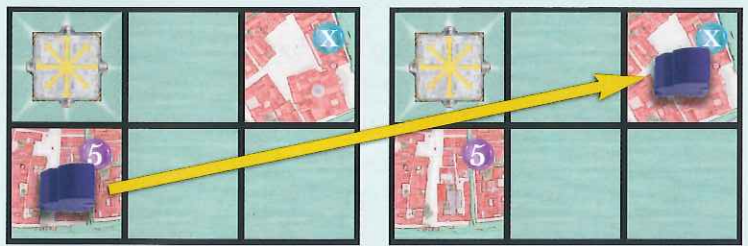


*Példa:* A kijátszott jóslatkártya alapján le kell fordítani a világoszöld 3-as értékű városrészt. A kék bábu így beleesik a vízbe. Levesszük a játéktábláról és félretesszük, ha gazdája nem játszik ki egy gondolakártyát.

## Gondolakártyák

Két lehetőségünk van arra, hogy kijátszunk egy gondolakártyát:

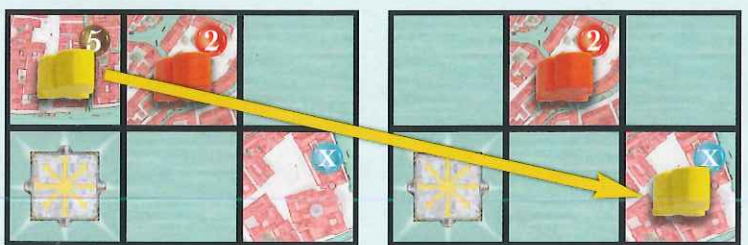
1. Amikor át akarjuk helyezni egyik bábunkat egy általunk választott mezőre. Erre csak a lépésünk során van lehetőségünk.



*Példa:* A kék bábu tulajdonosa kijátszik egy gondolakártyát és bábuját áthelyezi az akvamarin színű X értékű lapkára.

2. Amikor meg akarjuk menteni a bábunkat, amelyik egy városrész elsüllyedésekor a vízbeesett. Ebben az esetben a gondolakártyát azonnal ki kell játszanunk, akkor is, ha éppen nem mi vagyunk soron. Az így megmentett bábunkat visszaállíthatjuk a játéktábla bármelyik szabad városrész lapkájára.

Ha nem tudjuk megmenteni a bábunkat, akkor az sajnálatos módon kikerül a játékból és a játék további menetében már nem vesz részt.



*Példa:* A kijátszott jóslatkártya miatt a barna 5-ös lapkát kell átfordítani. A sárga bábu tulajdonosa meg akarja menteni bábuját, ezért azonnal kijátszik egy gondola kártyát és áthelyezi bábuját az akvamarin színű X lapkára.

A kijátszott gondolakártyákat egy külön pakliba rendezve tesszük le.

Abban az esetben, ha az utolsó bábu is beleesik a vízbe és már nincsen gondolakártyánk, amit kijátszhatnánk, akkor már nincsen lehetőségünk további kincsek gyűjtésére, de változatlanul minden körben kijátsszuk kezünkől a legalacsonyabb értékű jóslatkártyánkat és részt veszünk a játék végi értékelésben is.



## A játék vége és az értékelés

A játéknak akkor van vége, amikor az utolsó jóslatkártyát kijátszottuk. Összeszámoljuk a megszerzett pontjainkat. (P.):

### • Kincsek:

Egy kincs értéke attól függ, hogy mennyi a színhez tartozó városlapka fekszik felfordítva a játék végén. A következők szerint értékeljük a kincseket:

- 1 lapka 6 P.
- 2 lapka 3 P.
- 3 lapka 2 P.
- 4 lapka 1 P.

### • Megmaradt bábuk:

Minden olyan bábuért, amelyik városlapkán áll, annyi pont kap a tulajdonosa, amennyit az adott lapka mutat. Az úszó szigeteken álló bábukért nem kapunk pontot.

### • X lapkák:

Ha a játék végén egyik bábunk egy X lapkán áll, akkor számoljuk meg az ahhoz a színhez tartozó, még el nem sülyedt lapkákat, szorozzuk meg 2-vel és az eredményt írjuk fel magunknak pluszpontként.

### • Érmék:

Minden a tulajdonunkban maradt érme 1 pontot ér.

### • Gondolatkártyák:

A megmaradt gondolatkártyákért nem kapunk pontot.

A játékot az a játékos nyeri, aki összesítve a legtöbb pontot gyűjtötte. Egyezőség esetén az a játékos nyer, akinek az életben maradt bábuja több pontot hozott.



Fekete = 1 P.



Lila = 2 P.



Zöld = 3 P.



Kék = 6 P.



Piros = 6 P.



Barna = 6 P.

**Kék**

40 pont



2 P.



12 P.



6 P.



3 P.



8 P.



2 P. x4=8 P.



1 P.

**Sárga**

42 pont



12 P.



2 P.



6 P.



6 P.



15 P.



1 P.

**Narancs**

29 pont



1 P.



6 P.



6 P.



2 P.



6 P.



8 P.

**Fehér**

31 pont



2 P.



18 P.



4 P.



7 P.

## Játékvariáció 2 játékos részére

A két játéksora vonatkozó szabályok jóformán csak a játék előkészítésében térnek el az eddig megismertektől.

- A következőket vegyük ki a játékból:
    - Minden 7-es és 8-as értékű jóslatkártyát és városlapkát.
    - Egy színhez tartozó összes jóslatkártyát és városlapkát, és
    - 10 úszó szigetet.
  - A megmaradt 36 lapkát egy 6\*6-os négyzet alakba helyezük a játéktáblára. Az üres részeket nem használjuk a játék folyamán.
  - Mindenki magához vesz – 3 bábút egy színben, - 10 jóslatkártyát, - 11 érmét.
- A játék az alapszabályok szerint megy.

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft., 1034 Budapest, Bécsi út 100. e-mail: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu)

[www.piatnikbp.hu](http://www.piatnikbp.hu)

<https://www.facebook.com/PiatnikBudapest>