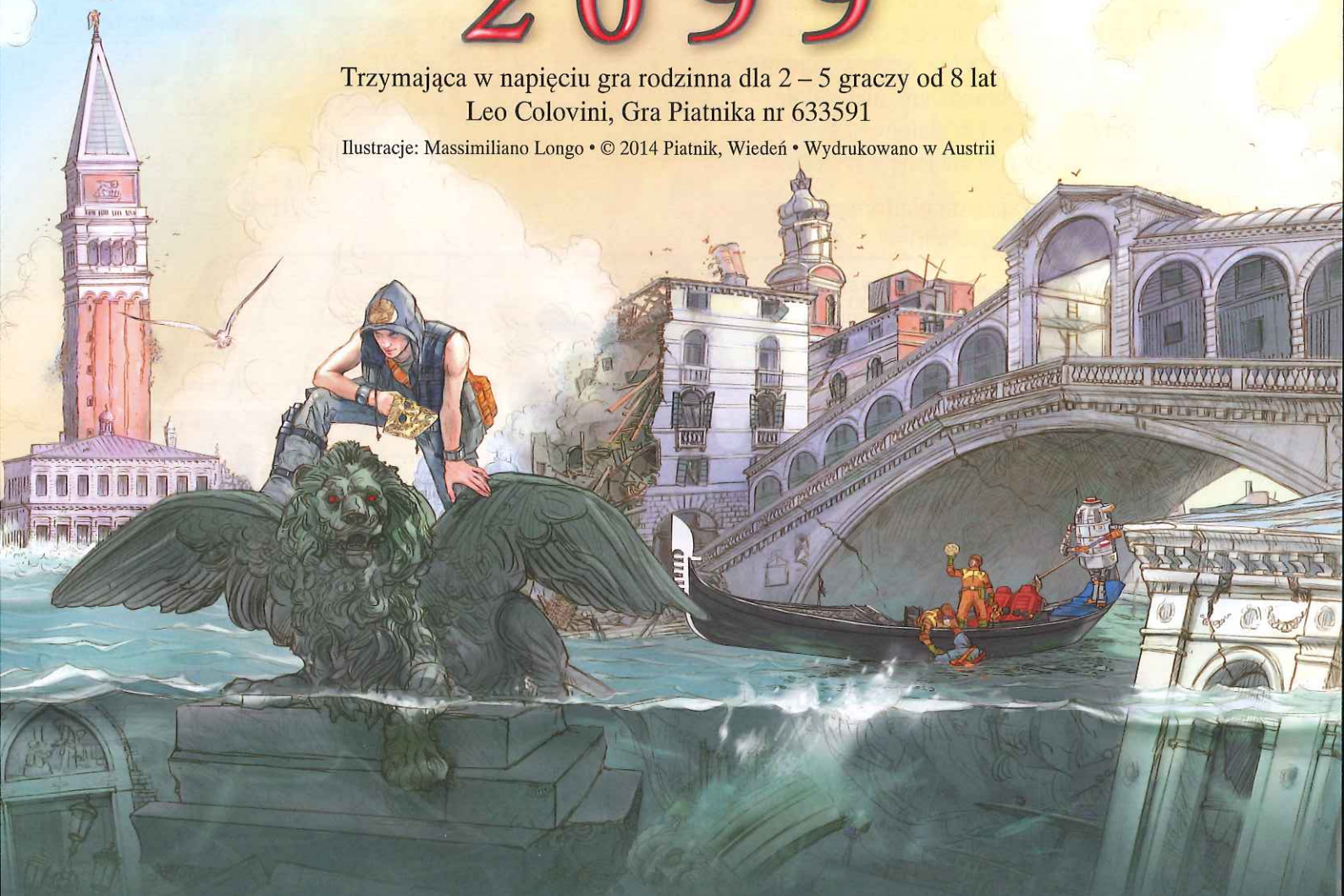




# WENEZIA 2099

Trzymająca w napięciu gra rodzinna dla 2 – 5 graczy od 8 lat  
Leo Colovini, Gra Piatnika nr 633591

Ilustracje: Massimiliano Longo • © 2014 Piatnik, Wiedeń • Wydrukowano w Austrii



## ZASADY GRY

Gondole, mosty, kanały, tramwaje wodne i pałace – Wenecja to prawdziwa legenda! Miasto wzniesione na ponad 100 wyspach, nie bez powodu nazywane „Perłą Adriatyku”. Niestety z powodu globalnego ocieplenia i podnoszącego się poziomu wody, miasto tonie.

Jest rok 2099: Wenecja stoi w obliczu zagłady. Gracze wcielają się w role kolekcjonerów dzieł sztuki, poszukujących drogocennych weneckich zabytków, które należy uratować.

### Cel gry:

Celem każdego gracza jest ocalenie siebie i uratowanie jak najcenniejszych skarbów przed zatonięciem.



## Zawartość gry:

### 64 duże kartoniki, w tym:

48 kartoników z budynkami. Wiele z nich zatonię w czasie gry. Każdy kartonik oznaczony jest wartością: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 lub X, oraz jednym z 6 kolorów: czarnym, brązowym, niebieskim, czerwonym, fioletowym lub zielonym. Na odwrocie kartonika przedstawiona jest woda.



16 kartoników z pływającymi platformami (po obu stronach).



**1 plansza** składająca się z 4 dopasowanych do siebie części, łącznie o 64 polach, na których umieszcza się duże kartoniki. Pola mają w rogach wgłębienia ułatwiające wyjmowanie kartoników.



**20 pionków**, po 4 pionki w 5 różnych kolorach.



### 52 karty do gry:

42 karty przepowiedni, odpowiadające wartościami i kolorami 42 dużym kartonikom o wartościach: 3, 4, 5, 6, 7, 8 i X (czyli z wyjątkiem kartoników o wartości 2).



10 kart z gondolami, po 2 karty w 5 różnych kolorach graczy.



**60 małych kartoników ze skarbami**, po 10 kartoników w 6 kolorach, którymi oznaczone jest również 48 dużych kartoników (tło wartości w rogu dużego kartonika).



### 60 monet



Dodatkowo potrzebny będzie papier i długopis do notowania punktów.

## Przygotowanie do gry:

- Przed przystąpieniem do pierwszej rozgrywki należy ostrożnie wyjąć kartoniki z arkuszy.
- 4 części planszy należy złożyć ze sobą tak, aby utworzyć dużą planszę o wymiarach 8 x 8 pól. Złożoną planszę należy umieścić na środku stołu.

**Poniższe zasady obowiązują dla gry dla 3 - 5 graczy.**

**Gra dla 2 osób została opisana na końcu instrukcji.**

- 64 duże kartoniki należy potasować i dowolnie rozmieścić na polach planszy. Kartoniki z budynkami należy umieścić budynkami do góry (wodą do dołu).
- 60 kartoników ze skarbami należy podzielić kolorami i ułożyć obok planszy.
- 42 karty przepowiedni należy potasować i zasłonięte rozdać graczom:
  - w grze dla 3 osób – każdy otrzymuje po 12 kart,
  - w grze dla 4 osób – każdy otrzymuje po 9 kart,
  - w grze dla 5 osób – każdy otrzymuje po 7 kart.

Pozostałe karty należy odłożyć na bok obrazkami do dołu - nie będą potrzebne w grze.

- Każdy z graczy wybiera jeden kolor, a następnie otrzymuje w tym kolorze:
  - 2 karty z gondolami
  - 4 pionki w przypadku 3 graczy lub
  - 3 pionki w przypadku 4 lub 5 graczy.
- Ponadto każdy gracz otrzymuje dokładnie o jedną monetę więcej niż otrzymał kart przepowiedni (np. w przypadku 5 graczy każdy otrzymuje  $7 + 1 = 8$  monet).
- Grę rozpoczyna najmłodszy gracz.
- Rozpoczynając od pierwszego gracza, wszyscy gracze na zmianę ustawiają po jednym pionku na planszy. Należy rozmieścić wszystkie pionki, przestrzegając następujących reguł:
  - na jednym polu zawsze może znajdować się tylko jeden pionek,
  - pionki należące do jednego gracza należy umieścić na polach o różnych wartościach, uwzględniając także pływające platformy (więc jeden z pionków można ustawić na platformie).

## Przebieg gry:

Pierwszy gracz rozpoczyna swój ruch. Następnie gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

### Ruch:

Ruch składa się z następujących akcji, które należy wykonać w odpowiedniej kolejności:

1. Przesunięcie pionka (nieobowiązkowo)
2. Zakup skarbu (nieobowiązkowo)
3. Wykorzystanie karty przepowiedni (obowiązkowo!)

Po tym, jak gracz zakończy swój ruch, grę kontynuuje kolejny gracz.

## 1. Przesunięcie pionka (nieobowiązkowo)

Gracz może (ale nie musi) przesunąć jeden ze swoich pionków o jedno lub większą liczbę pól w dowolnym kierunku. Należy przy tym przestrzegać następujących zasad:

- Na jednym polu zawsze może stać tylko jeden pionek.
- Pionka nie można przesuwac przez pole z wodą.
- Pionka nie można przesuwac przez pole, na którym stoi inny pionek.
- Pionek można przesuwac przez pływającą platformę.
- Pionek może stać na pływającej platformie.



*Przykład: Żółty pionek stojący na polu oznaczonym czarnym kolorem i wartością 2 można przesunąć na pola, przez które przechodzą żółte strzałki.*

## 2. Zakup skarbów (nieobowiązkowo)

Gracz może kupić skarb, którego kolor odpowiada jednemu z kartoników z budynkami, na których stoją jego pionki. Uwaga: Kolejność akcji w ruchu musi zostać zachowana, nie wolno więc kupić skarbu przed przesunięciem pionka! Aby kupić skarb, należy położyć na wybranym polu o jedną monetę więcej niż już się na nim znajduje. Jeżeli pionek stoi na polu, na którym nie ma jeszcze żadnej monety, gracz płaci za skarb 1 monetę. Jeżeli na polu znajduje się już jedna moneta, gracz płaci 2 monety. Jeżeli znajdują się na nim 3 monety – płaci 4, itd.

### Uwaga:

Kolor skarbu zawsze odpowiada kolorowemu punktowi na kartoniku, na którym stoi pionek gracza. Na pływającej platformie nigdy nie można kupić skarbu. Po tym, jak gracz zapłaci już odpowiednią cenę, bierze kartonik ze skarbem w odpowiednim kolorze ze stosu obok planszy i kładzie go przed sobą.

**Przykład do rysunku powyżej:** Gracz z białymi pionkami może dokonać następujących zakupów: fioletowy skarb za 1 monetę, brązowy skarb za 2 monety lub czarny skarb za 4 monety.

## 3. Wykorzystanie karty przepowiedni (obowiązkowo!)

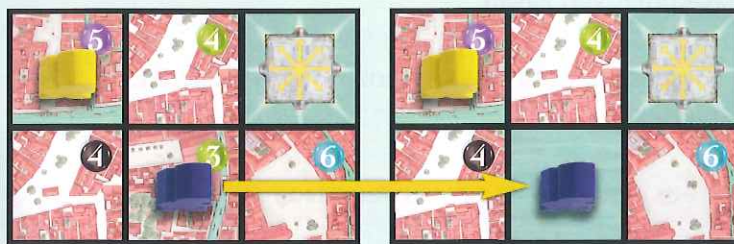
Na koniec swojego ruchu gracz musi wykorzystać kartę przepowiedni o najniższej wartości, którą posiada. X jest w tym wypadku wyższa niż 8, dzięki czemu jest najwyższą kartą. Jeżeli gracz posiada więcej niż jedną kartę o najniższej wartości, może wybrać dowolną z nich.



*Przykład: Gracz ma dwie karty o najniższej wartości 3. Może wybrać, a następnie wykorzystać tylko jedną z nich.*

## Wenecja tonie!

Gdy gracz wykorzysta kartę przepowiedni, odwrócony zostaje odpowiadający jej wartością i kolorem kartonik z budynkami (wodą do góry). Oznacza to, że ta część Wenecji zatonięła. Jeżeli na danym kartoniku stoi pionek, wpada on do wody. Pionek ten zostaje odłożony na bok i nie bierze udziału w dalszej grze. Gracz, do którego dany pionek należy, może temu zapobiec, wykorzystując natychmiast – nawet jeśli nie jest jego kolej – kartę z gondolą (zob. karty z gondolami). Znajdujące się na zatopionym polu monety są usuwane z gry.

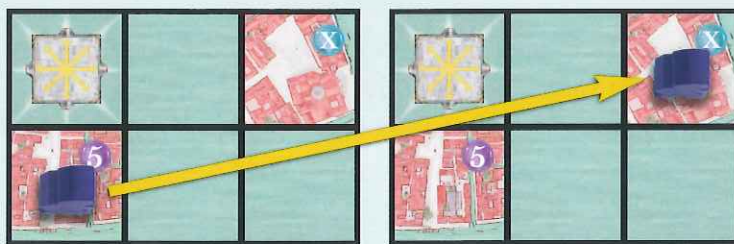


**Przykład:** Zgodnie z wykorzystaną kartą przepowiedni odwracany jest kartonik z budynkami oznaczony kolorem zielonym i wartością 3. Niebieski pionek wpada do wody i zostaje odłożony na bok (jeżeli gracz grający niebieskimi pionkami nie wykorzysta karty z gondolą, żeby go uratować).

## Karty z gondolami

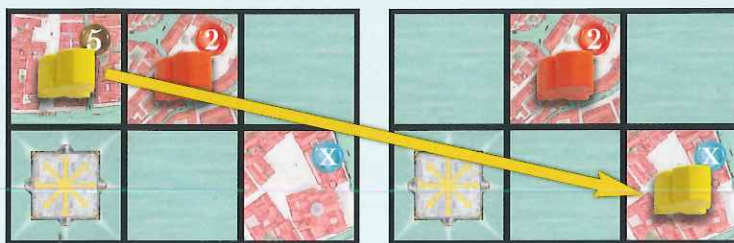
Istnieją dwie możliwości zastosowania karty z gondolą:

1. Wykorzystuje się ją, aby przesunąć własny pionek na dowolne wolne pole. Jest to jednak możliwe tylko w trakcie ruchu danego gracza.



**Przykład:** Gracz grający niebieskimi pionkami wykorzystuje w trakcie swojego ruchu kartę z gondolą i przesuwa swój pionek na kartonik o niebieskiej wartości X.

2. Wykorzystuje się ją także, aby uratować własny pionek, który wpadł do wody. Jednak w tym celu kartę tę należy wykorzystać natychmiast, nawet jeśli nie jest to ruch danego gracza. Pionek można ustawić wówczas na dowolnym wolnym polu z budynkami. Jeżeli pionek nie zostanie uratowany, zostaje odłożony na bok i nie bierze udziału w dalszej grze.



**Przykład:** Wykorzystana zostaje karta przepowiedni o brązowej wartości 5. Gracz grający żółtymi pionkami chciałby uratować swój pionek. Wykorzystuje więc natychmiast jedną ze swoich kart z gondolami i przestawia swój pionek na kartonik o niebieskiej wartości X.

Wykorzystane karty z gondolami odkładane są na osobny stos.

Gracz, którego wszystkie pionki wpadną do wody, nie ma możliwości dalszego zbierania skarbów.

Uczestniczy on jednak dalej w grze, wykorzystując w każdej rundzie swoje najniższe karty przepowiedni.

## Koniec gry i punktacja:

Gra dobiega końca, gdy wykorzystane zostaną wszystkie karty przepowiedni. Każdy z graczy podlicza teraz swoje punkty (P.):

### • Skarby:

Wartość skarbu zależy od tego, ile nie zatopionych kartoników z budynkami danego koloru pozostało na planszy pod koniec gry. Za jeden skarb gracz otrzymuje następującą liczbę punktów:

- gdy pozostał 1 kartonik – 6 P.
- gdy pozostały 2 kartoniki – 3 P.
- gdy pozostały 3 kartoniki – 2 P.
- gdy pozostały 4 lub więcej kartoników – 1 P.

### • Ocalałe pionki:

Za każdy pionek stojący na kartoniku przedstawiającym miasto gracz otrzymuje tyle punktów, ile wynosi wartość tego kartonika. Za pionki na pływających platformach gracz nie otrzymuje żadnych punktów.

### • Pola oznaczone X:

Jeżeli pod koniec gry pionek znajduje się na kartoniku z budynkami o wartości X, gracz zlicza wszystkie jeszcze niezatopione kartoniki z budynkami tego koloru. Powstałą sumę mnoży razy 2, uzyskując w ten sposób liczbę punktów, które otrzymuje.

### • Monety:

1 punkt za każdą monetę, którą jeszcze posiada.

### • Karty z gondolami:

Za niewykorzystane karty z gondolami gracz nie otrzymuje żadnych punktów.

Wygrywa gracz, który zebrał łącznie najwięcej punktów. W przypadku remisu wygrywa gracz, który zebrał więcej punktów za ocalałe pionki.



czarny = 1 P.



fioletowy = 2 P.



zielony = 3 P.



niebieski = 6 P.



czerwony = 6 P.



brązowy = 6 P.

### Niebieski

40 punktów



2 P.



12 P.



6 P.



3 P.



8 P.



2 P. x 4 = 8 P.



1 P.

### Żółty

42 punkty



12 P.



2 P.



6 P.



6 P.



15 P.



1 P.

### Pomarańczowy

29 punktów



1 P.



6 P.



6 P.



2 P.



6 P.



8 P.

### Biały

31 punktów



2 P.



18 P.



4 P.



7 P.

## Gra dla 2 osób:

Gra dla dwóch osób różni się od podstawowej wersji gry jedynie przygotowaniem:

### • W grze nie biorą udziału następujące elementy:

- wszystkie kartoniki z budynkami i karty przepowiedni o wartościach 7 i 8,
- wszystkie kartoniki z budynkami i karty przepowiedni jednego, wybranego koloru,
- 10 pływających platform.

• Pozostałe 36 dużych kartoników należy dowolnie ułożyć na planszy w kwadrat (6 x 6 pól). Puste pola nie biorą udziału w grze.

• Każdy gracz otrzymuje: – 3 pionki jednego koloru, 10 kart przepowiedni i 11 monet.

Gra przebiega tak, jak opisano powyżej.

W przypadku pytań lub uwag do gry, prosimy o kontakt:

Firma Klukowski – Wilczyńscy s.c., ul. Żeromskiego 14/15, 05-500 Piaseczno, [www.piatnik.pl](http://www.piatnik.pl)

**Uwaga!** Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte.

Niebezpieczeństwo uduszenia. Zachowaj adres.