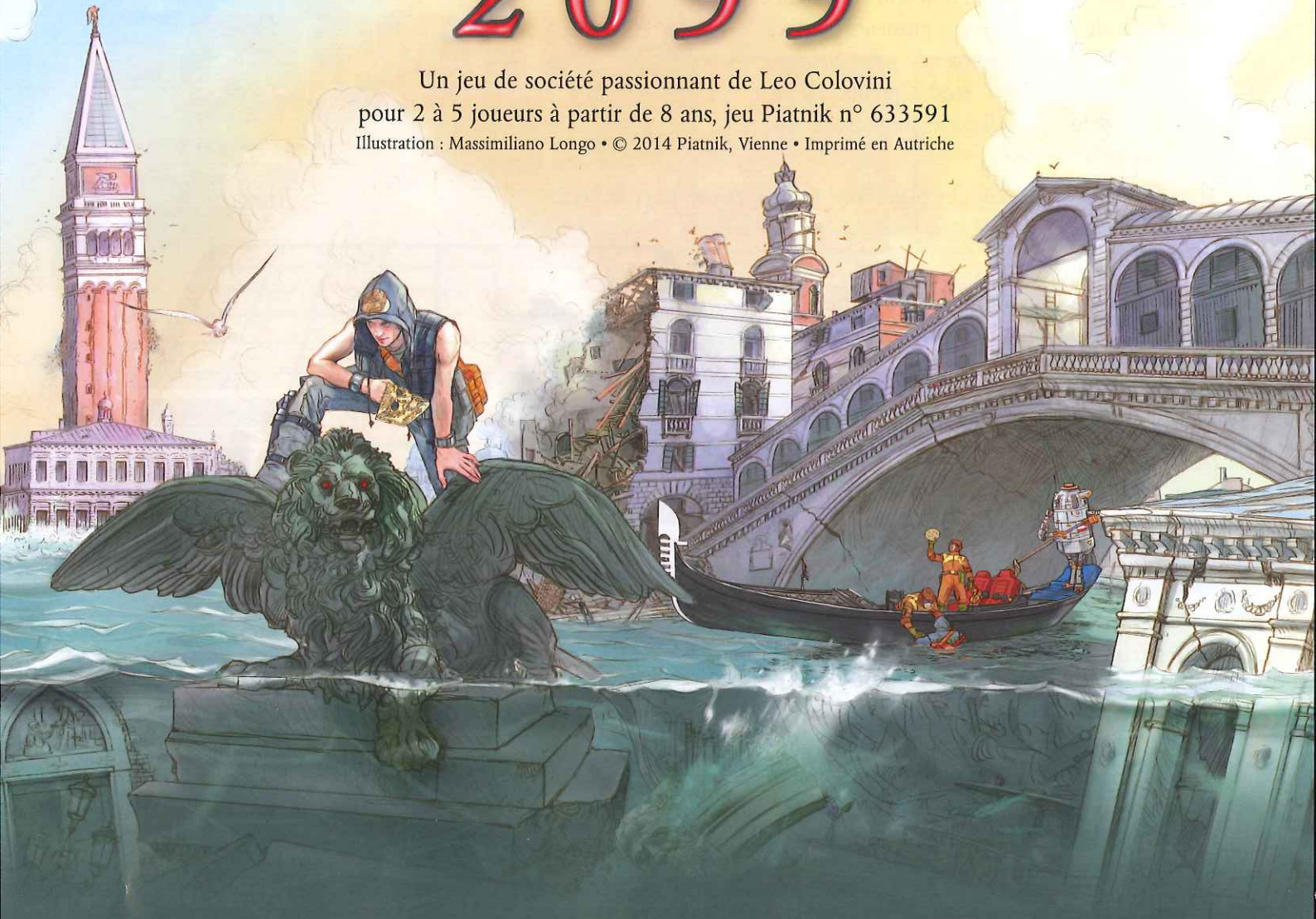




VENEZIA

2099

Un jeu de société passionnant de Leo Colovini
pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans, jeu Piatnik n° 633591
Illustration : Massimiliano Longo • © 2014 Piatnik, Vienne • Imprimé en Autriche



Ses gondoles, ses ponts, ses canaux, ses vaporetti et ses palais : Venise est une ville légendaire construite sur plus de 100 îles. Mais aussi fantastique soit-elle, la « perle de l'Adriatique » est bien vivante. Les terres sur lesquelles se situe ce site unique classé au patrimoine mondial descendent lentement et la cité lagunaire doit lutter contre le réchauffement climatique qui fait monter le niveau des mers.

Nous sommes en 2099 : Venise est menacée de disparaître. Les joueurs se glissent dans la peau de collectionneurs d'art à la recherche de précieux trésors vénitiens qu'ils doivent sauver et rassembler.

But du jeu :

L'objectif est de se frayer habilement un chemin à travers les quartiers de la ville qui disparaissent pour recueillir les trésors les plus précieux.

Matériel :

64 grandes tuiles carrées, dont :

48 tuiles qui représentent les quartiers de Venise au recto, et de l'eau au verso ; plusieurs parties de la ville vont couler pendant le jeu. Chaque tuile vaut 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ou X points et a un point de couleur noire, bronze, turquoise, rouge, mauve ou vert.



16 tuiles qui représentent une plateforme flottante au recto et au verso.



Un plateau de jeu, composé de 4 parties à assembler, qui compte au total 64 cases prévues pour accueillir les grandes tuiles. Chaque case est munie d'une encoche dans les coins qui permet de retirer facilement une tuile lorsque l'on appuie sur le coin.



20 figurines : 4 bleues, 4 jaunes, 4 blanches, 4 orange et 4 en bois naturel



52 cartes de jeu, dont :

42 cartes de prophétie qui, en fonction de leur valeur et de leur couleur, correspondent chacune à une des 42 tuiles de 3, 4, 5, 6, 7, 8 et X points (il n'y en a pas pour les tuiles de 2 points)



10 cartes de gondole dans les 5 couleurs différentes des joueurs



60 petites tuiles carrées représentant les trésors, 10 pour chacune des 6 couleurs indiquées sur les grandes tuiles (couleur de fond des chiffres des grandes tuiles)



60 pièces de monnaie



Règles du jeu

Prévoir un crayon et du papier pour noter les points

Préparation du jeu :

- Avant le début du jeu, toutes les parties en carton doivent être séparées soigneusement.
- Les 4 parties du plateau de jeu doivent être assemblées pour former un grand terrain de jeu de 8 x 8 cases carrées. Le plateau de jeu est ensuite placé au centre de la table.

Les explications suivantes décrivent la préparation du jeu pour 3 à 5 joueurs.

La préparation du jeu pour deux personnes est décrite plus bas !

- Mélangez les 64 grandes tuiles carrées et placez-les librement dans les cases du plateau de jeu, en plaçant la face de la ville vers le haut.
- Triez les 60 tuiles de trésor par couleur et placez-les à côté du plateau de jeu. Elles constituent la réserve.
- Mélangez les 42 cartes de prophétie et distribuez-les aux joueurs faces cachées :
 - S'il y a 3 joueurs, chacun reçoit 12 cartes,
 - S'il y a 4 joueurs, chacun reçoit 9 cartes,
 - S'il y a 5 joueurs, chacun reçoit 7 cartes.Les cartes en trop sont placées sur le côté faces cachées. Elles ne sont plus nécessaires pour le jeu.
- Chaque joueur reçoit, dans la couleur de son choix,
 - 2 cartes de gondole et
 - 4 figurines s'il y a 3 joueurs,
 - 3 figurines s'il y a 4 ou 5 joueurs.
- Chaque joueur reçoit aussi une pièce de monnaie de plus que le nombre de cartes de prophétie qu'il a reçu (par exemple s'il y a 5 joueurs, chacun reçoit $7 + 1 = 8$ pièces de monnaie).
- Désignez la personne qui commence à jouer.
- Placez ensuite toutes les figurines sur le plateau de jeu. Le premier qui joue place une de ses figurines sur une case du plateau de jeu, ensuite chacun à son tour fait de même. Il faut tenir compte des règles suivantes :
 - Les figurines peuvent être placées sur les plateformes flottantes et sur les quartiers
 - Il ne peut pas y avoir plus d'une figurine à la fois sur une même case.
 - Un même joueur ne peut avoir plusieurs figurines sur des quartiers de même valeur

Déroulement du jeu :

Le premier joueur commence à jouer. On tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Coup :

Un coup comprend les actions suivantes à effectuer dans l'ordre suivant :

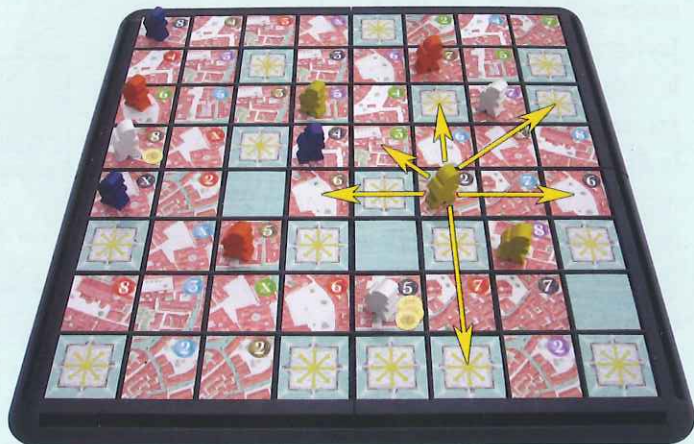
1. Déplacer une figurine (pas obligatoire)
2. Acheter un trésor (pas obligatoire)
3. Jouer les cartes de prophétie (obligatoire !)

Une fois qu'un joueur a fini son coup, c'est au joueur suivant de jouer.

1. Déplacer une figurine (pas obligatoire)

Le joueur peut déplacer une de ses figurines d'une ou de plusieurs cases dans la direction de son choix en respectant les règles suivantes :

- Il ne peut pas y avoir plus d'une figurine à la fois sur une case.
- La figurine ne peut pas passer par une case d'eau.
- La figurine ne peut pas passer par une case sur laquelle se trouve une autre figurine.
- La figurine peut passer par une plateforme flottante.
- La figurine peut arriver sur une plateforme flottante.



Exemple : La figurine jaune sur la case noire de 2 points peut être déplacée jusqu'aux cases marquées par les flèches jaunes.

2. Acheter un trésor (pas obligatoire)

Le joueur a désormais la possibilité d'acheter un trésor de la même couleur qu'une des tuiles de ville sur laquelle se trouve l'une de ses figurines. Attention : Il n'est pas permis d'acheter un trésor, puis de déplacer une figurine. Il faut respecter l'ordre décrit ci-dessus !

Pour acheter un trésor, le joueur doit déposer sur la case de la figurine choisie, une pièce de plus que le nombre de pièces qui se trouvent déjà sur cette case. Par exemple, si une figurine se trouve sur une case sur laquelle il n'y a pas encore de pièce de monnaie, le joueur paie 1 pièce de monnaie pour le trésor. S'il y a déjà une pièce de monnaie sur la case, il en paie 2. S'il y a 3 pièces, il paie 4, etc.

Remarque : La couleur du trésor acheté correspond au point de couleur de la tuile sur laquelle se trouve la figurine choisie. On ne peut pas acheter de trésor sur une plateforme flottante.

Une fois que le joueur a payé le prix exact, il prend la tuile de trésor de la bonne couleur dans la réserve et la place devant lui.

Exemple (voir illustration ci-dessus) : Le joueur avec les figurines blanches peut acheter un trésor bronze pour 2 pièces de monnaie, un trésor noir pour 4 pièces de monnaie ou un trésor mauve pour 1 pièce de monnaie.

3. Jouer les cartes de prophétie (obligatoire !)

À la fin de son coup, le joueur doit jouer la carte de prophétie qu'il a en main et qui a la plus petite valeur. La valeur X suit la valeur 8 et est donc la plus haute carte. Si un joueur a plus d'une carte avec la plus petite valeur en main, il peut choisir laquelle il veut jouer. Les cartes jouées sont placées sur un tas.

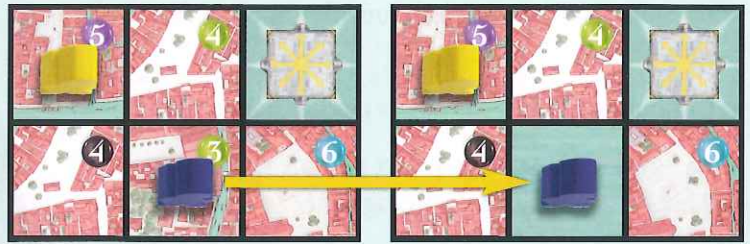


Exemple : Le joueur a deux cartes 3, qui est la valeur la plus basse de sa main. Il en choisit une et la joue.

Venise coule !

Chaque fois qu'un joueur joue une carte de prophétie, la tuile de ville de la valeur et de la couleur correspondante est retournée du côté de l'eau. Cela signifie que cette partie de Venise a coulé. Si une figurine se trouve sur la tuile retournée, celle-ci tombe dans l'eau.

La figurine est alors placée sur le côté et ne fait plus partie du jeu. Le joueur auquel appartient la figurine peut empêcher qu'elle ne tombe dans l'eau en jouant tout de suite une carte de gondole même si ce n'est pas à son tour de jouer (voir cartes de gondole).

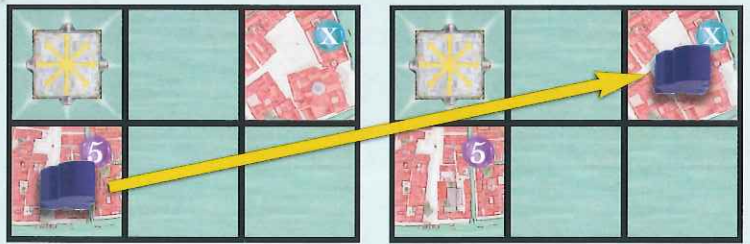


Exemple : La carte prophétie 3 vert a été jouée, la tuile de ville 3 vert est donc retournée côté eau. La figurine bleue tombe alors dans l'eau et est placée sur le côté si le joueur concerné ne joue pas de carte de gondole.

Les cartes de gondole

Il y a deux possibilités pour utiliser une carte de gondole :

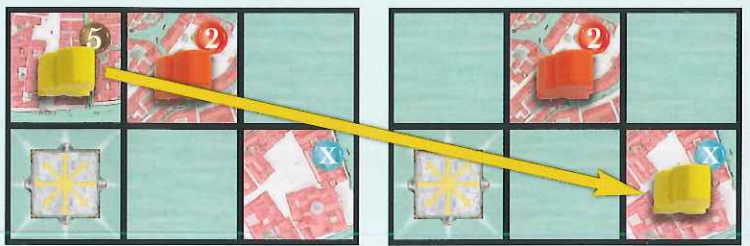
1. Pour déplacer sa propre figurine sur n'importe quelle case libre (sans avoir à respecter les règles de déplacement de figurine). Mais cela est seulement possible quand c'est à votre tour de jouer.



Exemple : Le joueur avec la figurine bleue joue une carte de gondole et la déplace directement sur le quartier turquoise X.

2. Pour sauver une de ses propres figurines qui est tombée dans l'eau car une partie de la ville a coulé. Le joueur doit alors jouer la carte de gondole tout de suite, même si ce n'est pas à son tour de jouer. La figurine peut alors être placée sur n'importe quelle case libre qui représente une partie de ville.

Si la figurine n'est pas sauvée, elle est placée sur le côté et ne fait plus partie du jeu.



Exemple : La carte prophétie avec l'indice bronze 5 est jouée. Le joueur avec la figurine jaune souhaite la sauver, il utilise tout de suite une de ses cartes gondoles, et replace sa figurine sur le quartier turquoise X.

Les cartes de gondole jouées sont placées sur un tas séparé.

Si toutes les figurines d'un joueur tombent à l'eau et qu'il ne peut plus jouer de carte de gondole pour les sauver, ce joueur ne peut plus recueillir de trésor, mais il continue à jouer à chaque tour sa carte prophétie la plus basse et participe au décompte des points en fin de partie.

Fin de la partie et comptage des points :

La partie se termine dès que toutes les cartes de prophétie ont été jouées. Chaque joueur calcule alors, son nombre de points (P) :

- **Trésors :**

La valeur d'un trésor dépend du nombre de tuiles de ville de la couleur du trésor qu'il reste sur le plateau de jeu.

Par trésor, le joueur reçoit

- 6 P. s'il reste une seule tuile de ville
- 3 P. s'il reste 2 tuiles de ville
- 2 P. s'il reste 3 tuiles de ville
- 1 P. s'il reste 4 tuiles de ville ou plus.

- **Figurines survivantes :**

Pour chaque figurine qui se trouve sur une tuile de ville, le joueur reçoit la valeur de cette tuile comme points. Le joueur n'obtient pas de point pour les figurines qui se trouvent sur une plateforme flottante.

- **Cases X :**

Si une figurine se trouve sur une tuile de ville de X points à la fin de la partie, le joueur compte le nombre de tuiles de ville de cette couleur qui n'ont pas encore coulé. Il multiplie ce nombre par 2 et obtient le nombre de points.

- **Pièces de monnaie :**

1 point pour chaque pièce de monnaie qui se trouve encore en sa possession.

- **Cartes de gondole :**

Il n'y a pas de point pour les cartes de gondole restantes.



Noir = 1 P.



Mauve = 2 P.



Vert = 3 P.



Turquoise = 6 P.



Rouge = 6 P.



Bronze = 6 P.



Bleu
40 Points

2 P.



12 P.



6 P.



3 P.



8 P.



2 P. x 4 = 8 P.



1 P.



Jaune
42 Points

12 P.



2 P.



6 P.



6 P.



15 P.



1 P.



Orange
29 Points

1 P.



6 P.



6 P.



2 P.



6 P.



8 P.



Blanc
31 Points

2 P.



18 P.



4 P.



7 P.

Le gagnant est le joueur qui a obtenu le plus de points. En cas d'égalité, le gagnant est le joueur qui a le plus de points avec ses figurines survivantes.

Jouer à deux :

Il suffit simplement de préparer le jeu différemment.

- Retirez le matériel suivant :

- toutes les tuiles de ville et les cartes de prophétie de 7 et 8 points,
- toutes les tuiles de ville et les cartes de prophétie d'une des 6 couleurs, et
- 10 plateformes flottantes.

- Les 36 grandes tuiles carrées restantes sont placées librement sur le plateau de jeu pour former un carré de 6 x 6 tuiles. Les cases vides ne font pas partie du jeu.

- Chaque joueur reçoit : - 3 figurines de couleur, - 10 cartes de prophétie - 11 pièces de monnaie.

Le jeu se déroule ensuite comme décrit ci-dessus.

Si vous avez des questions ou suggestions à propos du jeu « Venezia 2099 », veuillez vous adresser à :

Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Strass 229-231, 1140 Vienne, Autriche - www.piatnik.com

Attention ! Ne pas laisser à la portée des enfants de moins de 36 mois. Contient des petites pièces pouvant être avalées. Risque d'étouffement. Document à conserver.