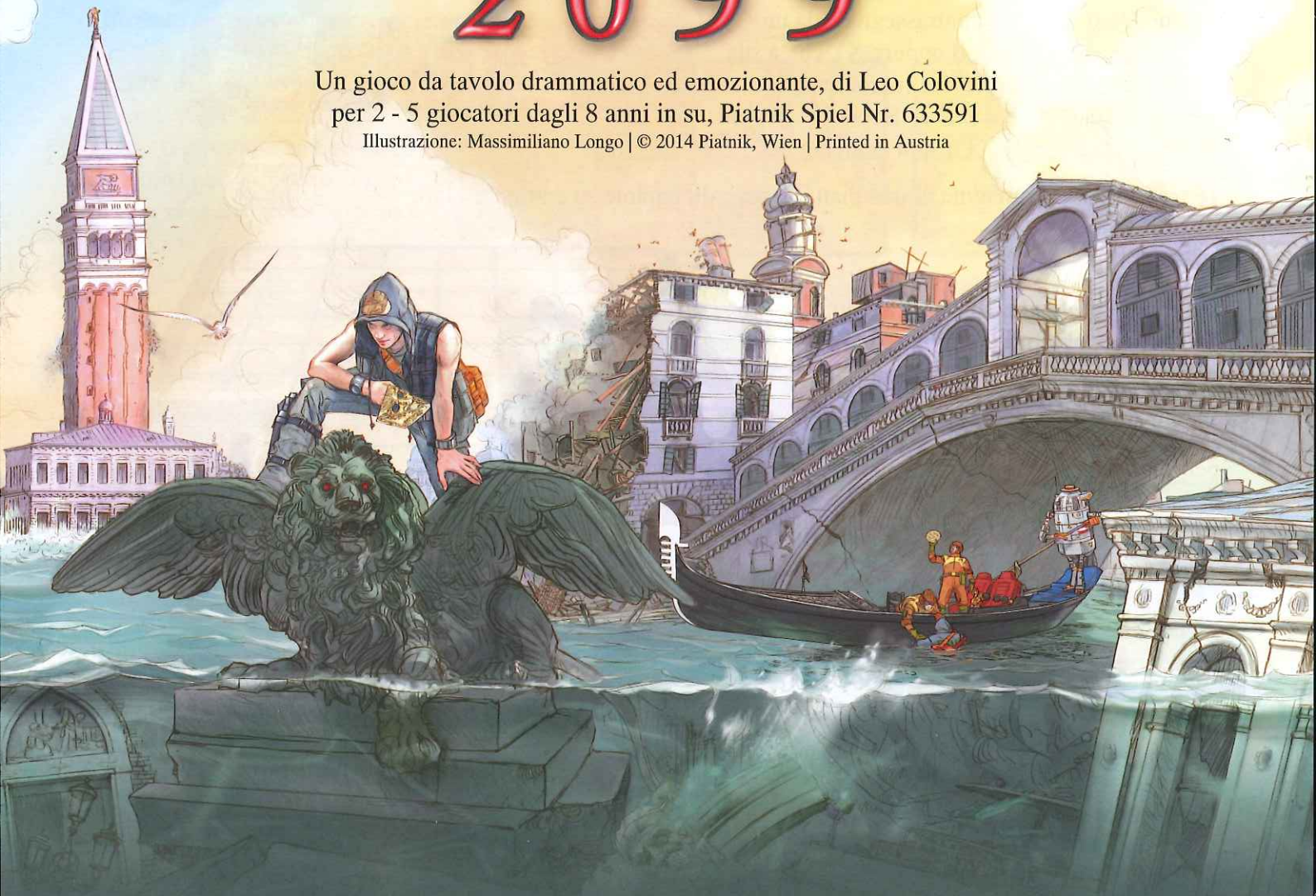




1 VENEZIA 2099

Un gioco da tavolo drammatico ed emozionante, di Leo Colovini
per 2 - 5 giocatori dagli 8 anni in su, Piatnik Spiel Nr. 633591
Illustrazione: Massimiliano Longo | © 2014 Piatnik, Wien | Printed in Austria



Regole del gioco

Gondole, ponti, canali, vaporetti e palazzi - Venezia è leggenda! Una città costruita su più di 100 isole. Nonostante sia una città da sogno però, la "Perla dell'Adriatico" potrebbe diventare presto storia passata. Infatti non solo il terreno su cui poggia questa straordinaria eredità culturale sta affondando lentamente, ma la città lagunare deve anche fare i conti con il riscaldamento globale e l'aumento del livello del mare e delle maree. È l'anno 2099: Venezia sta affondando. I giocatori vestono i panni di zelanti collezionisti d'arte, alla ricerca di preziosi tesori veneziani da salvare.

Scopo del gioco:

Scopo del gioco è salvarsi dall'inabissamento della città lagunare, cercando di raccogliere i preziosissimi tesori che la città custodisce.

Contenuti:

64 tessere città (grandi) divise in:

48 tessere che rappresentano le parti della città; molte sprofonderanno durante la partita. Ogni tessera è contrassegnata da un numero (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 oppure X), che a sua volta è marcato da un colore (nero, marrone, azzurro, rosso, viola e verde). Sul dorso di ogni tessera è rappresentata l'acqua della laguna.



16 tessere con l'immagine di una piattaforma galleggiante su entrambi i lati.



1 plancia in plastica che consiste in: 4 pezzi assemblabili che compongono in tutto 64 caselle, su cui vengono messe le tessere grandi. Ogni casella ha su ogni angolo una piccola depressione, per facilitare la rimozione delle tessere tramite una semplice pressione.



20 pedine, 4 per colore (blu scuro, giallo, bianco, arancione e beige)



52 carte, che sono divise in:

42 carte profezia, che richiamano per valore e colore ognuna delle 42 tessere grandi numerate 3, 4, 5, 6, 7, 8, X. Sono quindi escluse le tessere con il numero 2.



10 carte gondola, 2 per ogni colore dei giocatori.



60 tesserine tesoro (piccole),

10 per ognuno dei 6 colori delle tessere grandi (lo sfondo dei numeri in un angolo delle tessere).



60 monete



in più per segnare il punteggio saranno necessari, alla fine del gioco, carta e matita.

Preparazione del gioco:

- Per la prima partita, tutte le parti in cartone dovranno essere rimosse con cura dalle fustelle.
- I quattro pezzi della plancia vanno assemblati in modo da comporre un quadrato dalle dimensioni di 8 caselle per lato. La plancia assemblata va posizionata al centro del tavolo.

Le istruzioni che seguono sono solo per le partite da 3 a 5 giocatori.

La preparazione del gioco per 2 giocatori si trova alla fine del regolamento!

- Le 64 tessere città vengono mescolate bene e posizionate a piacere a faccia in su nelle caselle della plancia.
- Le 60 tessere tesoro vanno suddivise per colore e posizionate vicino alla plancia. Costituiscono la riserva.
- Le 42 carte profezia vengono coperte e mescolate, poi ogni giocatore ne riceve un egual numero:
 - 12 carte a testa per 3 giocatori
 - 9 carte a testa per 4 giocatori
 - 7 carte a testa per 5 giocatori

Le carte in eccesso vengono messe da parte coperte. Non serviranno più per il resto della partita.

- Ogni giocatore prende, in un colore a scelta
 - 2 carte gondola
 - 4 pedine per 3 giocatori,
 - 3 pedine per 4 o 5 giocatori
- Inoltre, ogni giocatore prende tante monete quante sono le sue carte, più una (p. es. per 5 giocatori, ognuno prende $7+1=8$ monete).
- Si decide chi inizierà a giocare.
- In seguito, tutte le pedine vengono posizionate sulla plancia. Iniziando dal primo giocatore, ognuno posiziona a turno una delle proprie pedine su una casella a scelta, rispettando le regole seguenti:
 - Su una casella può esserci una sola pedina.
 - Le pedine di uno stesso giocatore devono essere posizionate su tessere dal valore diverso tra loro, e possono anche essere messe su una piattaforma galleggiante.

Svolgimento del gioco:

Si gioca a turno, in senso orario, iniziando dal primo giocatore.

Il turno

Un turno consiste nelle seguenti azioni, che vanno svolte in quest'ordine:

1. Muovere le pedine (a scelta)
2. Comprare un tesoro (a scelta)
3. Giocare una carta profezia (obbligatorio!)

Dopo che un giocatore ha completato il proprio turno, tocca al giocatore successivo.

1. Muovere le pedine (a scelta)

Il giocatore può muovere una delle sue pedine di una o più caselle in una direzione a piacere. Bisogna sottostare però alle seguenti regole:

- Su ogni casella può stare sempre una sola pedina.
- La pedina non può essere mossa sopra o attraverso una casella d'acqua.
- La pedina non può essere mossa sopra o attraverso una casella dove si trova già un'altra pedina.
- La pedina può essere mossa sopra le piattaforme galleggianti.
- La pedina può fermarsi su una piattaforma galleggiante.



Esempio: La pedina gialla sulla casella con il numero 2 nero può muoversi sulle caselle marcate da una freccia gialla.

2. Comprare un tesoro (a scelta)

Il giocatore ha ora la possibilità di comprare un tesoro il cui colore corrisponde a quello di una casella su cui si trova una delle sue pedine. Attenzione: non è permesso comprare prima un tesoro e poi muovere una pedina. L'ordine del turno descritto prima deve essere sempre rispettato! L'acquisto si effettua mettendo sulla casella scelta una moneta in più rispetto a quante ce ne sono già sopra. Per esempio, se la pedina si trova su una casella su cui non c'è ancora alcuna moneta, il giocatore ne dovrà mettere una sola per prendere un tesoro. Nel caso ci dovesse essere già una moneta, ne dovrà spendere 2, con 3 monete ne spenderà 4 e così via.

Nota: Il colore del tesoro corrisponde sempre al colore del cerchio numerato sull'angolo della tessera sulla quale si trova la pedina del giocatore. Su una piattaforma galleggiante non si può mai comprare un tesoro. Dopo aver pagato il prezzo necessario, il giocatore prende la tesserina tesoro del colore scelto in precedenza dalla riserva e la tiene davanti a sé.

Esempio dall'immagine sopra: Il giocatore con le pedine bianche può scegliere se comprare un tesoro viola per 1 moneta, un tesoro marrone per 2 monete oppure un tesoro nero per 4 monete.

3. Giocare una carta profezia (obbligatorio!)

Alla fine del turno, il giocatore deve sempre giocare la carta profezia con il valore più basso che ha in mano. La X si considera il valore più alto, va giocata quindi dopo le carte di valore 8. Se il giocatore ha più di una carta con il valore più basso, può scegliere quale giocare tra queste.

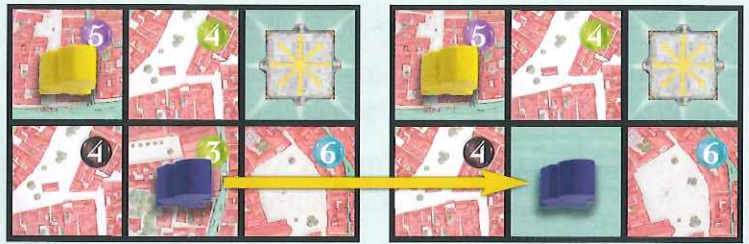


Esempio: Il giocatore ha in mano due carte con il valore 3. Può quindi scegliere quale delle due giocare.

Venezia affonda!

Dopo che un giocatore ha giocato una carta profezia, la tessera città con il numero e il colore corrispondente viene capovolta a mostrare l'acqua. Questo significa che questa parte di Venezia è affondata.

Se sulla tessera si trovava una pedina, questa è caduta in acqua e viene rimossa dal gioco. Il giocatore che possiede la pedina può impedire che questa venga rimossa, giocando subito una delle sue carte gondola (vedi "La carta gondola"). Se sulla tessera città affondata si trovavano delle monete, anche queste vengono rimosse dal gioco.

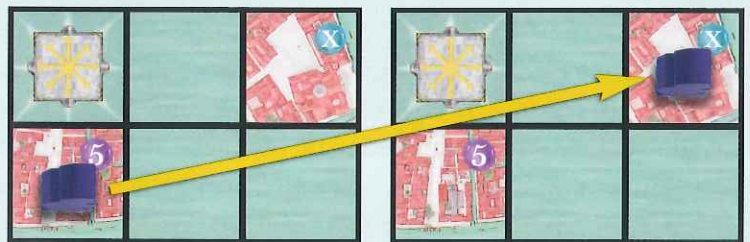


Esempio: Secondo la carta profezia giocata, la tessera con il 3 verde deve essere capovolta sul lato d'acqua. La pedina blu verrà eliminata dal gioco a meno che il suo possessore non giochi una carta gondola.

La carta gondola

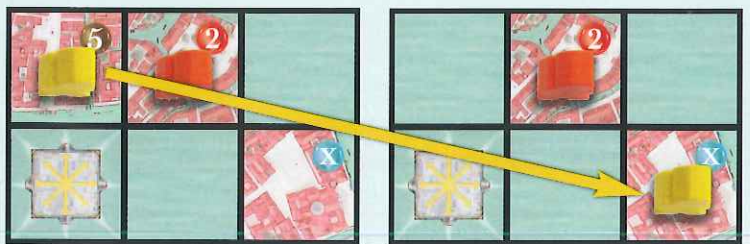
Ci sono due motivi per giocare una carta gondola:

1. Per muovere una pedina su una qualsiasi casella libera. Questo però è possibile solo durante il proprio turno.



Esempio: Il giocatore che controlla la pedina blu gioca una carta gondola e muove la pedina sulla tessera con la X azzurra.

2. Per salvare una pedina caduta in acqua dopo l'inabissamento di una tessera città. Per far questo però, la carta deve essere giocata subito, anche se il possessore della pedina non è di turno. La pedina può quindi essere posizionata su una qualsiasi tessera città libera. Se non viene salvata, la pedina viene rimossa dal gioco.



Esempio: La carta profezia con il numero 5 marrone viene giocata. Il giocatore con la pedina gialla vuole salvarla e gioca subito una delle sue carte gondola. Posiziona quindi la pedina sulla casella con la X azzurra.

Le carte gondola giocate vengono impilate su una pila separata. Se l'ultima pedina di un giocatore dovesse cadere in acqua e non ci dovessero essere più carte gondola a disposizione per il salvataggio, quel giocatore non avrà più la possibilità di raccogliere tesori. Parteciperà però in ogni caso al conteggio finale dei punti con i tesori che è riuscito a raccogliere fino a quel momento. Inoltre, continuerà a giocare ogni turno normalmente le sue carte profezia.

Fine del gioco e punteggio:

Il gioco termina non appena tutte le carte profezia sono state giocate. Ogni giocatore quindi conta i propri punti (P.):

- **Tesori:** Il valore di un tesoro dipende da quante tessere città con il suo colore sono rimaste in gioco. Ogni giocatore guadagna quindi, per ogni tesoro, con
 - 1 tessera città 6 P.
 - 2 tessere città 3 P.
 - 3 tessere città 2 P.
 - 4+ tessere città 1 P.
- **Pedine sopravvissute:** Per ogni pedina che si trova su una tessera città, il giocatore guadagna il valore di tale tessera in punti. Per le pedine che si trovano sulle piattaforme galleggianti il giocatore non guadagna alcun punto.
- **Caselle con la X:** Se una pedina si trova su una tessera città con una X alla fine del gioco, il giocatore conta il numero di tessere di quel colore che non sono affondate e moltiplica la somma per 2. Il risultato è il numero di punti che il giocatore guadagna.
- **Monete:** Ogni giocatore guadagna 1 punto per ogni moneta ancora in suo possesso.
- **Carte gondola:** Non sono previsti punti per le carte gondola non utilizzate.



Nero = 1 P.



Viola = 2 P.



Verde = 3 P.



Blu = 6 P.



Rosso = 2 P.



Marrone = 3 P.

Blu

40 punti



2 P.



12 P.



6 P.



3 P.



8 P.



2 P. x4=8 P.



1 P.

Giallo

42 punti.



12 P.



2 P.



6 P.



6 P.



15 P.



1 P.

Arancione

29 punti



1 P.



6 P.



6 P.



2 P.



6 P.



8 P.

Bianco

31 punti



2 P.



18 P.



4 P.



7 P.

Vince il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di punti. Nel caso di punteggi uguali, vince il giocatore che ha ottenuto più punti con le pedine sopravvissute.

Il gioco per 2 giocatori:

Il gioco per 2 giocatori si distingue dal gioco per più giocatori solo nella preparazione:

- I seguenti contenuti non vengono usati per la partita:
 - tutte le tessere città e le carte profezia con i valori 7 e 8
 - tutte le tessere città e le carte profezia di uno dei colori
 - 10 piattaforme galleggianti
- Le 36 rimanenti tessere città vengono posizionate a piacere sulla plancia, a formare un quadrato di 6x6 caselle. Le caselle vuote non fanno parte del gioco.
- Ogni giocatore riceve: - 3 pedine di un colore - 10 carte profezia - 11 monete

Dopodiché il gioco si svolge come spiegato in precedenza.

Nel caso di ulteriori domande o suggerimenti su "Venezia 2099", si prega di rivolgersi a:
Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien

Attenzione! Non adatto ai bambini sotto i 3 anni. Contiene pezzi piccoli facilmente inguairibili. Pericolo di soffocamento. Si prega di conservare l'indirizzo.