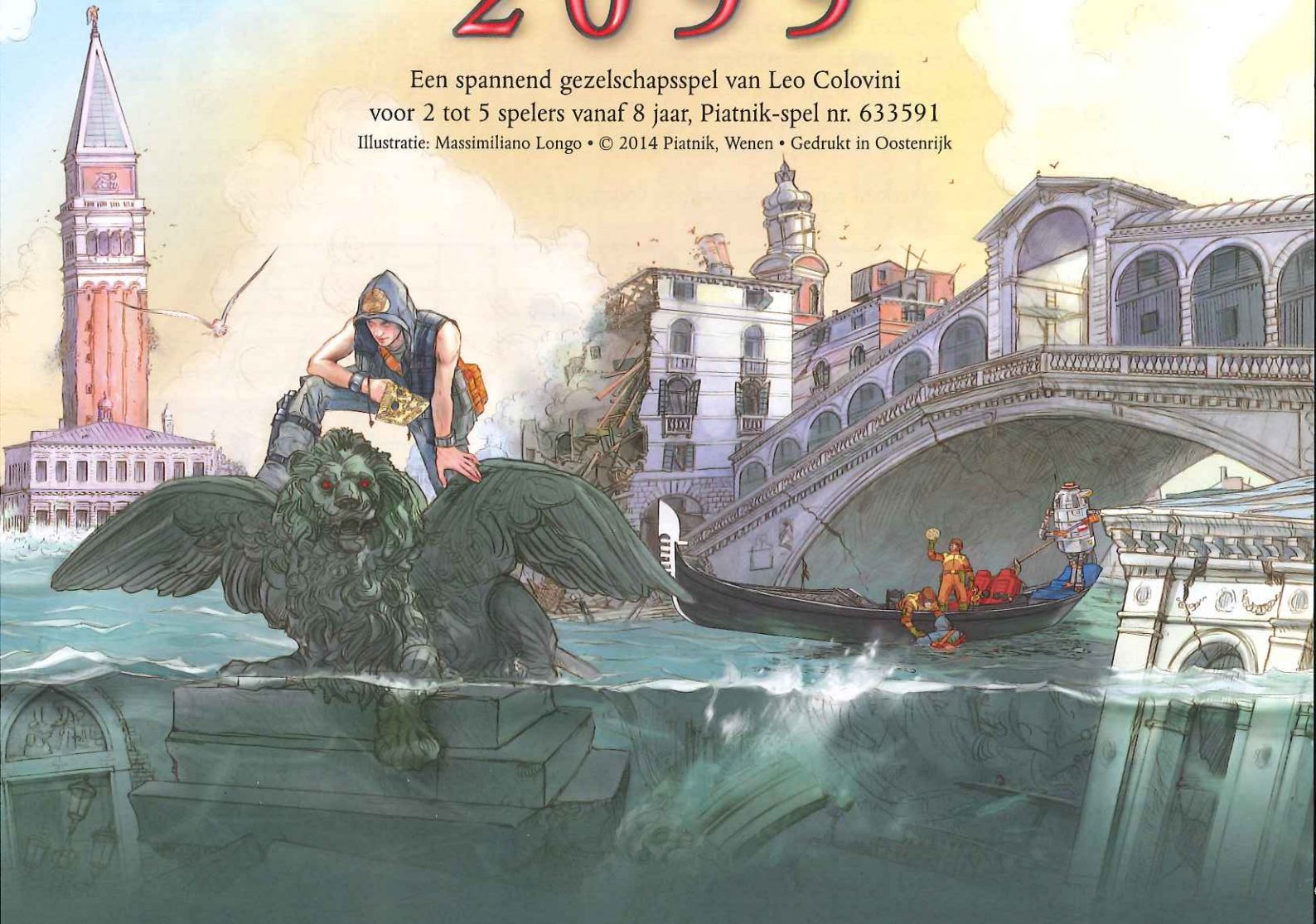




VENEZIA 2099

Een spannend gezelschapsspel van Leo Colovini
voor 2 tot 5 spelers vanaf 8 jaar, Piatnik-spel nr. 633591
Illustratie: Massimiliano Longo • © 2014 Piatnik, Wenen • Gedrukt in Oostenrijk



SPELREGELS

Gondels, bruggen, kanalen, vaporetti en paleizen: Venetië is een legendarische stad, gebouwd op meer dan 100 eilandjes. Maar hoe sprookjesachtig deze stad ook is, er gebeurt van alles in de "parel van de Adriatische zee". Deze unieke stad, die op de werelderfgoedlijst staat, zakt langzaam in zee ... En deze lagunestad moet het gevecht aangaan met de opwarming van de aarde waardoor de zeespiegel stijgt.

Het is 2099: Venetië dreigt ten onder te gaan. De spelers kruipen in de huid van kunstverzamelaars die op zoek zijn naar kostbare Venetiaanse schatten die zij moeten proberen te verzamelen en redden.

Doel van het spel:

Het is de bedoeling om een weg te vinden door de stadswijken die op het punt staan te verdwijnen en zo de kostbare schatten te verzamelen.

Spelmateriaal:

64 grote vierkante tegels, waarvan:

48 tegels, die wijken van Venetië voorstellen; verschillende delen van de stad zullen tijdens het spel onder water komen te staan. Elke tegel is 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 of X punten waard en is zwart, bruin, blauw, rood, paars of groen. De achterkant van de tegel stelt het water voor.



16 tegels die aan de voor- en achterkant een drijvend platform voorstellen.



1 speelbord, in 4 delen die in elkaar kunnen worden gezet, met in totaal 64 vakjes voor de grote tegels. Elk vakje heeft een inkeping in de hoeken zodat de tegels gemakkelijk kunnen worden gepakt door op de hoek te drukken.



20 pionnen: 4 blauwe, 4 gele, 4 witte, 4 oranje en 4 beige.



52 speelkaarten, waaronder:

42 profetiekaarten, die, afhankelijk van hun waarde en kleur, elk overeenkomen met een van de 42 grote tegels van 3, 4, 5, 6, 7, 8 en X punten (niet de tegels van 2 punten)



10 gondelkaarten, in de 5 verschillende kleuren van de spelers.



60 kleine vierkante schattetegels, 10 voor elk van de 6 kleuren die op de grote tegels staan afgebeeld (achtergrondkleur van de cijfers op de grote tegels).



60 geldstukken



Spelregels: Pak pen en papier om de punten te noteren

Vorbereiding:

- Voor het begin van het spel moeten alle kartonnen onderdelen voorzichtig los worden gemaakt.
- De 4 delen van het spelbord moeten in elkaar worden gezet zodat er een groot spelbord van 8 x 8 vierkante vakken wordt verkregen. Het spelbord wordt midden op tafel gelegd.

Onderstaande uitleg beschrijft de voorbereiding van het spel voor 3 tot 5 spelers.

De spelvoorbereiding voor twee spelers wordt verderop beschreven.

- Meng de 64 vierkante tegels door elkaar en leg ze naar keuze op de vakjes van het spelbord met de afbeelding van de stad naar boven.
- Sorteert de 60 schattegels op kleur en leg ze naast het spelbord. Dit is de voorraad.
- Meng de 42 profetiekaarten door elkaar en verdeel ze onder de spelers zonder ze te laten zien:
 - Als er 3 spelers zijn, krijgt ieder 12 kaarten,
 - Als er 4 spelers zijn, krijgt ieder 9 kaarten,
 - Als er 5 spelers zijn, krijgt ieder 7 kaarten.De resterende kaarten worden omgedraaid en aan de kant gelegd. Deze zijn niet meer nodig voor het spel.
- Elke speler krijgt, in de kleur van zijn keuze:
 - 2 gondelkaarten en
 - 4 pionnen als er 3 spelers zijn,
 - 3 pionnen als er 4 of 5 spelers zijn.
- Elke speler krijgt verder een geldstuk meer dan het aantal profetiekaarten dat hij heeft gekregen (als er bijvoorbeeld 5 spelers zijn, krijgt ieder $7 + 1 = 8$ geldstukken).
- Wijs de speler aan die mag beginnen.
- Plaats dan alle pionnen op de het spelbord. De eerste speler die aan de beurt is, plaatst een van zijn pionnen op een vakje op het spelbord. Daarna doet de volgende speler hetzelfde. De volgende regels moeten worden gevolgd:
 - Er mag niet meer dan een pion tegelijk op een vakje staan.
 - De pionnen van elke speler moeten op vakken van verschillende kleuren worden geplaatst. Ze kunnen ook op de drijvende platformen worden gezet.

Verloop van het spel:

De eerste speler begint. Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee.

Beurt:

Een beurt bestaat uit de volgende stappen die in onderstaande volgorde moeten worden gespeeld:

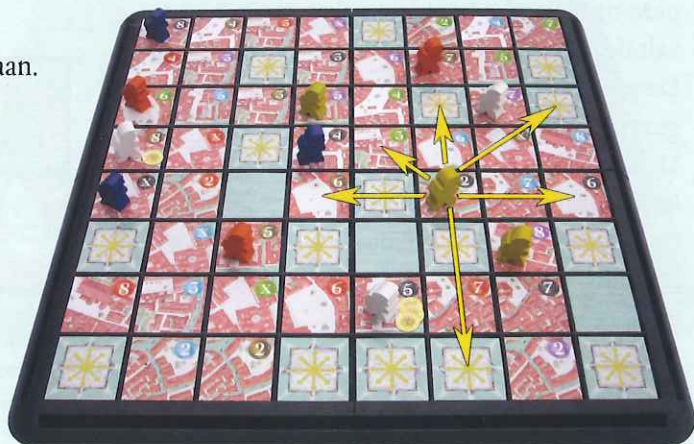
1. Een pion verplaatsen (niet verplicht)
2. Een schat kopen (niet verplicht)
3. De profetiekaarten spelen (verplicht!)

Als een speler zijn beurt heeft gespeeld, is de volgende speler aan zet.

1. Een pion verplaatsen (niet verplicht)

Een speler mag een van zijn pionnen een of meerdere vakken verplaatsen in een richting naar keuze. Let op de volgende spelregels:

- Er mag niet meer dan een pion tegelijk op een vakje staan.
- De pion mag geen vakje met water oversteken.
- De pion mag niet via een vak worden verplaatst waarop al een andere pion staat.
- De pion mag via een drijvend platform worden verplaatst.
- De pion mag wel op een drijvend platform worden gezet.



Voorbeeld: De gele pion op het zwart vakje van 2 punten mag worden verplaatst tot de vakken die met gele pijlen zijn gemarkeerd.

2. Een schat kopen (niet verplicht)

De speler kan nu een schat kopen in dezelfde kleur als een van de stadstegels waarop een van zijn pionnen staat. Let op: Het is niet toegestaan om een schat te kopen en daarna een pion te verplaatsen. De volgorde zoals hierboven beschreven moet worden gevolgd! De schat wordt gekocht als de speler op het vakje van zijn keuze het aantal geldstukken neerlegt dat op het vak ligt, plus een extra geldstuk. Als een pion bijvoorbeeld op een vakje staat waarop nog geen geldstuk ligt, betaalt de speler 1 geldstuk voor de schat. Als er al een geldstuk op het vakje ligt, betaalt hij 2 geldstukken. Als er 3 geldstukken liggen, betaalt hij er 4, enz.

Opmerking: De kleur van de schat komt altijd overeen met de kleur van de tegel waarop de pion van de speler staat. Het is niet toegestaan om een schat te kopen op een drijvend platform. Als de speler de juiste prijs heeft betaald, neemt hij de schat van de juiste kleur van de voorraad en legt deze voor zich.

Voorbeeld (zie afbeelding): De speler met de witte pionnen kan een bruine schat kopen voor 2 geldstukken, een zwarte schat voor 4 geldstukken of een paars schat voor 1 geldstuk.

3. De profetiekaarten spelen (verplicht!)

Aan het einde van zijn beurt moet de speler zijn profetiekaart met de kleinste waarde spelen. Waarde X komt na waarde 8 en is dus de hoogste kaart. Als een speler meer kaarten heeft met dezelfde lage waarde, mag hij kiezen welke hij wil spelen.



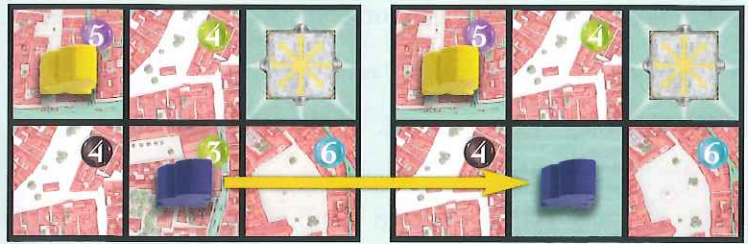
Voorbeeld: De speler heeft twee kaarten met de laagste waarde 3. Hij mag een van de twee kiezen om te spelen.

Venetië wordt overstroomd!

Als een speler een profetiekaart heeft gespeeld, wordt de stadstegel met de bijpassende waarde en kleur omgedraaid op het spelbord zodat de kant met het water te zien is. Dit betekent dat dit deel van Venetië is overstroomd. Als een pion op de omgedraaide tegel staat, valt deze in het water.

De pion wordt aan de kant gezet en speelt niet meer mee.

De speler van wie de pion is, kan voorkomen dat de pion in het water valt door onmiddellijk een gondelkaart te spelen, ook al is hij niet aan de beurt (zie gondelkaarten).

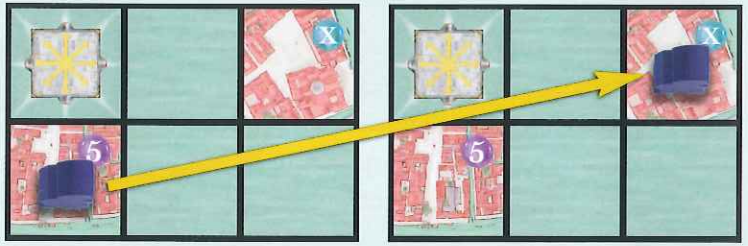


Voorbeeld: Omdat er een profetiekaart is gespeeld, moet de stadstegel met de groene 3 worden omgedraaid. De rode blauw valt dan in het water en wordt aan de kant gezet als de speler van wie de pion is, geen gondelkaart speelt.

Gondelkaarten

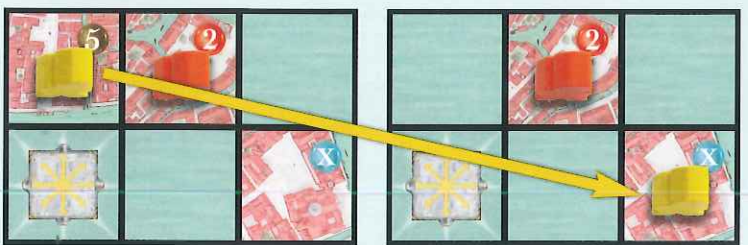
Een gondelkaart kan op 2 manieren worden gebruikt:

1. De gondelkaart wordt gebruikt om de eigen pion te verplaatsen naar een leeg vakje naar keuze (zonder rekening te houden met de spelregels voor het verplaatsen van een pion). Maar dat kan alleen als het uw beurt is.



Voorbeeld: de speler met de blauwe pion speelt een gondelkaart en verplaatst deze direct naar de turquoise wijk X

2. De gondelkaart wordt gebruikt om een van de eigen pionnen die in het water is gevallen te redden. De speler moet dan onmiddellijk de gondelkaart spelen, ook als het niet zijn beurt is. De pion kan dan op een vakje naar keuze worden geplaatst waarop een deel van de stad staat afgebeeld. Als de pion niet wordt gered, wordt deze aan de kant gezet en speelt niet meer mee.



Voorbeeld: de profetiekaart met het bronskleurige cijfer 5 wordt gespeeld. De speler met de gele pion wil deze redden en gebruikt meteen een van zijn gondelkaarten. Dan verplaatst hij zijn pion naar de turquoise wijk X."

De gespeelde gondelkaarten worden op een aparte stapel gelegd.

Als alle pionnen van een speler in het water vallen en hij geen gondelkaart kan spelen om de pionnen te redden, kan deze speler geen schat meer krijgen. Deze speler blijft echter bij elke beurt zijn laagste profetiekaart spelen en doet mee met de puntentelling aan het einde van de partij.

Einde van de partij en puntentelling:

Het spel is afgelopen als alle profetiekaarten zijn gespeeld. Elke speler telt het aantal punten (P):

- **Schatten:**

De waarde van een schat hangt af van het aantal stadtegels in de kleur van de schat die aan het einde van het spel nog op het spelbord te zien zijn.

Per schat ontvangt een speler

- 1 stadstegel 6 P.
- 2 stadtegels 3 P.
- 3 stadtegels 2 P.
- 4 of meer stadtegels 1 P.

- **Overblijvende pionnen:**

Voor elke pion die op een stadstegel staat, krijgt een speler de waarde van deze tegel in punten. Een speler krijgt geen punten voor de pionnen die op een drijvend platform staan.

- **Vakken X:**

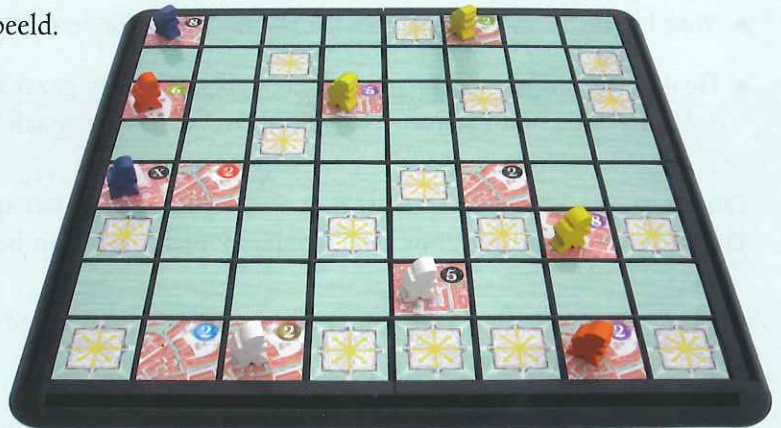
Als een pion aan het einde van het spel op een stadstegel van X punten staat, telt deze speler alle speltegels in die kleur die niet overstroomd zijn. Hij vermenigvuldigt het totaal met 2 en verkrijgt zo het aantal punten.

- **Geldstukken:**

1 punt voor elk geldstuk dat een speler nog in bezit heeft.

- **Gondelkaarten:**

Er worden geen punten toegekend voor de resterende gondelkaarten.



Zwart = 1 P.



Paars = 2 P.



Groen = 3 P.



Blauw = 6 P.



Rood = 6 P.



Bruin = 6 P.

Blauw

40 Punten



2 P.



12 P.



6 P.



3 P.



8 P.



2 P. x 4 = 8 P.



1 P.

Geel

42 Punten



12 P.



2 P.



6 P.



6 P.



15 P.



1 P.

Oranje

29 Punten



1 P.



6 P.



6 P.



2 P.



6 P.



8 P.

Wit

31 Punten



2 P.



18 P.



4 P.



7 P.

De speler die de meeste punten heeft, is de winnaar. Als er meerdere spelers evenveel punten hebben, is de winnaar de speler die de meeste punten heeft met zijn resterende pionnen.

Met 2 spelers:

Met 2 spelers moet het spel anders worden voorbereid.

- Neem de volgende spelonderdelen weg:

- alle stadtegels en profetiekaarten van 7 en 8 punten,
- alle stadtegels en profetiekaarten van een kleur,
- en 10 drijvende platformen.

- De 36 vierkante grote tegels worden op het spelbord geplaatst waarbij een vierkant van 6 x 6 tegels wordt gevormd. De lege vakken maken geen deel uit van het spel.

- Elk spel bevat: - 3 pionnen in kleur - 10 profetiekaarten - 11 geldstukken

Het spel wordt vervolgens gespeeld zoals hierboven beschreven.

Als u vragen of opmerkingen hebt over het spel "Venezia 2099", kunt u zich richten tot:

Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wenen, Oostenrijk - www.piatnik.com

Let op: Buiten bereik houden van kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine stukken die kunnen worden ingeslikt. Risico op verstikking. Document bewaren.