

# **VENEZIA** **2099**



## PRAVIDLÁ HRY

Gondoly, mosty, kanály, lode a paláce – Benátky sú legenda. Mesto vystavené na viac ako 100 ostrovoch. A predsa: akokoľvek je táto „Perla Jadranu“ fantastická a tiež bohatá na históriu, nielen, že sa pôda, na ktorej stojí toto jedinečné svetové kultúrne dedičstvo, pomaly zosúva, mesto na lagúne sa navyše musí potýkať aj so vzostupom morskej hladiny spôsobeným globálnym otepľovaním.

Píše sa rok 2099: Benátky sú pred zánikom. Chopte sa úlohy zberateľ'a umenia hľadájúceho vzácne poklady a zachráňte ho pred zmiznutím v hĺbinách mora.

### Cieľ hry:

Cieľom hry je šikovne si prekresliť cestu potápajúcimi sa mestskými časťami a zachrániť vzácne poklady.

## Obsah:

**64 veľkých štvorcových doštičiek**, ktoré sa skladajú z:

48 doštičiek, ktoré znázorňujú mestské časti Benátok, mnohé z nich sa počas hry potopia. Každá doštička je označená hodnotou 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 alebo X a čiernou, hnedou, modrou, červenou, fialovou a svetlo zelenou farbou. Na zadnej strane doštičiek je zobrazená voda.



16 doštičiek s obrázkom plávajúcej plošiny na oboch stranách.



**1 hracia doska**, ktorá sa skladá z nasledujúcich dielov:

4 diely, ktoré sa musia spojiť s celkom 64 políčkami, do ktorých sa vkladajú veľké doštičky. Každé políčko má v rohoch priehlbiny, ktoré uľahčujú vybratie doštičky, keď pritlačíte na roh doštičky.



**20 figúrok** - 4 z každej farby: modrej, žltej, bielej, oranžovej a prírodnej.



**52 hracích kariet**, ktoré obsahujú:

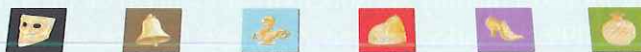
42 kariet proroctva, ktoré hodnotou a farbou odpovedajú 42 veľkým doštičkám s hodnotami 3, 4, 5, 6, 7, 8 a X, okrem doštičiek s hodnotou 2.



10 kariet s gondolami, vždy 2 v 5 rôznych hracích farbách.



**60 malých** štvorcových doštičiek s pokladmi, vždy 10 z každej zo 6 farieb, ktorými sú označené hodnoty 48 doštičiek mestských častí.



**60 mincí**



Ďalej budete potrebovať papier a ceruzku pre vyhodnotenie.

## Príprava hry:

- Pred prvou hrou vyberte opatrne všetky kartónové súčasti z perforovaného dielu.
- 4 diely hracej dosky zostavte tak, aby vzniklo veľké hracie pole veľkosti 8 x 8 štvorcových polí. Zloženú hraciu dosku potom položte na stôl.

### Príprava hry pre 3 až 5 hráčov.

**Prípravu hry pre dvoch hráčov nájdete na konci tohto návodu!**

- 64 veľkých štvorcových doštičiek zamiešajte a ľubovoľne vyložte na políčka hracej dosky stranou s mestskou časťou hore.
- Roztriedte 60 doštičiek s pokladmi podľa farieb a pripravte ich vedľa hracej dosky.
- Zamiešajte 42 kariet prorocstva a rozdajte ich lícom dole:
  - pri hre 3 hráčov obdrží každý hráč 12 kariet,
  - pri hre 4 hráčov obdrží každý hráč 9 kariet,
  - pri hre 5 hráčov obdrží každý hráč 7 kariet.Zvyšné karty odložte bokom lícom dole. Pre hru už nebudú potrebné.
- Každý hráč obdrží vo farbe, ktorú si vybral:
  - 2 karty s gondolami
  - 4 figúrky pri hre 3 hráčov, alebo
  - 3 figúrky pri hre 4 a 5 hráčov.
- Ďalej každý hráč obdrží presne o jednu mincu viac, ako obdržal kariet (napr. pri 5 hráčoch obdrží  $7 + 1 = 8$  mincí).
- Určite hráča, ktorý zahájí hru.
- Na koniec musia byť všetky figúrky umiestnené na hracej doske. Začne vybraný hráč a ďalej sa pokračuje v smere hodinových ručičiek. Hráči poporiadku umiestnia svoju figúrku na hraciu dosku. Pritom platia nasledujúce pravidlá:
  - Na jednej doštičke smie stáť vždy len jedna figúrka.
  - Figúrky jedného hráča musia byť umiestnené na doštičkách s rôznymi hodnotami a môžu sa postaviť aj na plávajúcu plošinu.

## Priebeh hry:

Hráč, ktorý zahajuje hru, vykoná svoj ťah. Potom sa hraje v smere hodinových ručičiek.

### Ťah hráča

Ťah každého hráča sa skladá z niekoľkých úloh, ktoré hráč plní v tomto poradí:

1. Pohyb figúrkou (dobrovoľné)
2. Nákup pokladu (dobrovoľné)
3. Odkrytie karty prorocstva (povinné!)

Potom, ako hráč dokončí svoj ťah, je na rade ďalší hráč.

## 1. Pohyb figúrkou (dobrovoľné)

Hráč smie ťahať niektorou zo svojich hracích figúrok o jednu alebo viac doštičiek ľubovoľným smerom. Pritom platia nasledujúce pravidlá:

- Na každej doštičke smie stáť vždy len jedna figúrka.
- Figúrkou sa nesmie ťahať cez doštičku s vodou.
- Figúrkou sa nesmie ťahať cez doštičku, na ktorej stojí iná figúrka.
- Figúrkou sa smie ťahať cez plávajúcu plošinu.
- Figúrka smie zostať stáť na plávajúcej plošine.



**Príklad:** žltou figúrkou, na doštičke s čiernou hodnotou 2, môže hráč ťahať až na doštičky označené žltými šípkami.

## 2. Nákup pokladu (dobrovoľné)

Hráč smie kúpiť poklad, pokiaľ je farba pokladu rovnaká, ako farba doštičky mestskej časti, na ktorej stojí niektorá z jeho figúrok.

Pozor: hráč nesmie kúpiť poklad skôr ako vykoná pohyb figúrkou. Je nutné dodržať poradie, ako bolo popísané vyššie! Nákup prebieha tak, že hráč položí na zvolenú doštičku o jednu mincu viac, než na nej už ležia mince. Pokiaľ teda napríklad figúrka stojí na doštičke, na ktorej ešte nie je žiadna minca, zaplatí hráč za poklad 1 mincu. Pokiaľ sa na doštičke nachádza jedna minca, zaplatí hráč 2, pri 3 minciach 4 mince, atď.

**Upozornenie:** farba pokladu je vždy rovnaká, ako farba doštičky mestskej časti, na ktorej stojí figúrka hráča. Na plávajúcej plošine nie je možné kupovať poklady. Potom, čo hráč zaplatí príslušnú cenu, vezme si doštičku s pokladom rovnakej farby z kôpky a vyloží ju pred seba.

**Príklad nákupu pokladov podľa vyššie uvedeného obrázku:** Hráč s bielymi figúrkami môže kúpiť buď fialový poklad za 1 mincu, hnedý poklad za 2 mince alebo čierny poklad za 4 mince.

## 3. Karty proroctva (povinné!)

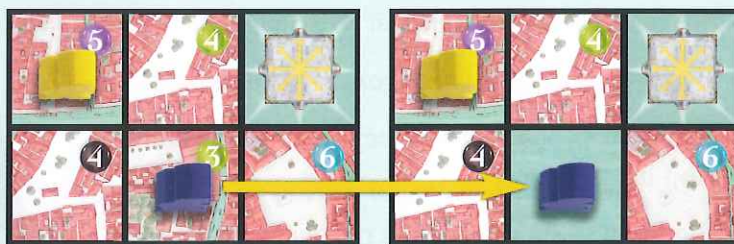
Na konci svojho ťahu musí hráč vždy vyložiť kartu proroctva najnižšej hodnoty, ktorú má v ruke. X pritom nasleduje po 8 a je teda kartou najvyššej hodnoty. Pokiaľ má hráč v ruke viac kariet s rovnakou najnižšou hodnotou, smie si vybrať jednu z nich.



**Príklad:** hráč má v ruke dve karty s najnižšou hodnotou 3. Smie z nich zvoliť len jednu a vyložiť ju.

## Benátky sa potápajú!

Pokiaľ hráč vyložil kartu proroctva, otočí doštičku mestskej časti odpovedajúcej farby a hodnoty na hracej doske vodou hore. To znamená, že táto mestská časť Benátok bola zatopená. Pokiaľ na tejto potopenej doštičke stojí figúrka, spadne tiež do vody. Túto figúrku odložte stranou, ďalej sa s ňou už nebude hrať. Hráč, ktorému patrí táto figúrka, môže zabrániť ich utopeniu len pokiaľ ihneď vyloží kartu s gondolou (viď karty s gondolami), a to aj v prípade, že nie je na ťahu.

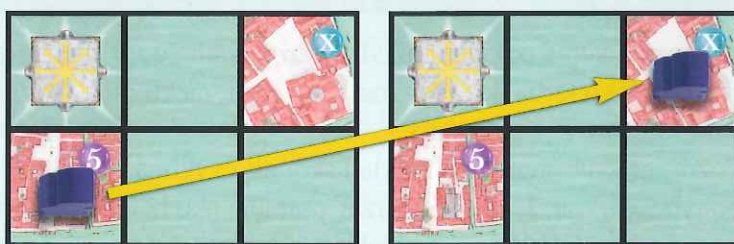


**Príklad:** pri vynesení karty proroctva musíte otočiť doštičku mestskej časti s číslom 3 svetlo zelenej farby vodou hore. Modrá figúrka teda spadne do vody a odložíte ju stranou, pokiaľ ju jej majiteľ nezachráni vynesením karty s gondolou.

## Karta s gondolou

Sú dve možnosti, ako použiť kartu s gondolou.

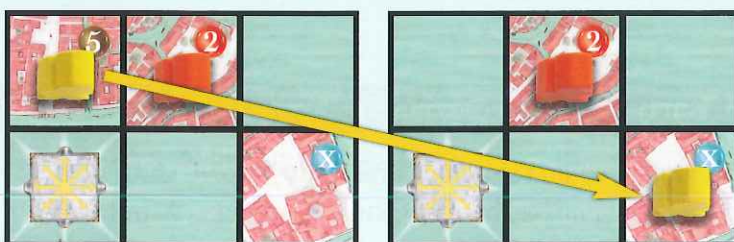
1. Použijete ju na to, aby ste vlastnú figúrku posunuli na ľubovoľnú neobsadenú doštičku. To je však možné len vtedy, pokiaľ je hráč na rade.



**Príklad:** hráč, ktorý hrá modrou figúrkou, vynesie kartu s gondolou a posunie svoju figúrku na doštičku s modrou hodnotou X.

2. Použijete ju na to, aby ste zachránili vlastnú figúrku, ktorá spadla do vody s niektorou potápajúcou sa mestskou časťou. V tom prípade je ale nutné vyniesť kartu s gondolou okamžite, aj pokiaľ hráč nie je na rade.

Figúrku môžete teraz postaviť na ľubovoľnú neobsadenú doštičku mestskej časti. Pokiaľ figúrku nie je možné zachrániť, odloží sa stranou a ďalej sa s ňou nehra.



**Príklad:** je vynesená karta proroctva s hnedou hodnotou 5. Hráč so žltou figúrkou by chcel figúrku zachrániť a vynesie hneď svoju kartu s gondolou a postaví svoju figúrku na doštičku s modrou hodnotou X.

Vynesené karty s gondolami sa odkladajú na osobitný balíček. Pokiaľ do vody spadnú všetky figúrky jedného hráča a ten ich už nemôže pomocou kariet s gondolami zachrániť, hra pre neho končí a odchádza z hry.

## Koniec hry a hodnotenie:

Hra končí vo chvíli, keď sú vynesené všetky karty proroctva. Každý hráč si teraz spočíta body:

- **Poklady:**

Hodnota pokladu závisí na tom, koľko doštičiek mestskej časti každej farby zostalo nepotopených na hracej doske. Podľa toho obdrží hráč body za každý poklad:

- zostala 1 doštička mestskej časti 6 b
- zostali 2 doštičky mestskej časti 3 b
- zostali 3 doštičky mestskej časti 2 b
- zostali 4 a viac doštičiek mestskej časti 1 b

- **Figúrky, ktoré nevypadli z hry:**

Za každú figúrku, ktorá zostala stáť na doštičke mestskej časti na hracej doske, obdrží hráč toľko bodov, aká je hodnota tejto doštičky. Za figúrky na plávajúcich plošinách hráč neobdrží žiadne body.

- **Doštičky s X:**

Pokiaľ figúrka na konci hry stojí na doštičke mestskej časti s hodnotou X, spočíta si hráč všetky doštičky mestskej časti tejto farby, ktoré ešte neklesli do mora. Súčet vynásobí 2 a obdrží body, ktoré odpovedajú výsledku.

- **Mince:**

Za každú mincu, ktorá ešte hráčovi ostala, dostane 1b.

- **Karty s gondolami:**

Za zvyšné karty s gondolami sa neprisujú žiadne body.



čierna = 1 b



fialová = 2 b



svetlo zelená = 3 b



modrá = 6 b



červená = 6 b



hnedá = 6 b

### Modrá

40 bodov



2 b



6 b



3 b



8 b



2 b x 4 = 8 b



1 b

### Žltá

42 bodov



12 b



2 b



6 b



6 b



15 b



1 b

### Oranžová

29 bodov



1 b



6 b



6 b



2 b



6 b



8 b

### Bielá

31 bodov



2 b



18 b



4 b



7 b

Vyhráva hráč, ktorý celkovo nazbieral najviac bodov. V prípade rovnakého počtu bodov vyhráva hráč, ktorý má viac bodov za figúrky, ktoré sa udržali v hre.

## Hra pre dvoch hráčov:

Hra v dvoch sa od základnej hry líši predovšetkým v príprave hry:

- Z hry vyberieme nasledujúce súčasti:

- všetky doštičky mestskej časti s kartami proroctva s hodnotami 7 a 8,
- všetky doštičky mestskej časti s kartami proroctva jednej farby a
- 10 plávajúcich plošín.

- Zvyšných 36 veľkých doštičiek rozložte ľubovoľne na hraciu dosku do štvorca veľkosti 6 x 6 doštičiek.

- Každý hráč obdrží: - 3 figúrky rovnakej farby - 10 kariet proroctva - 11 mincí.

Ďalej hra prebieha rovnako, ako je uvedené v popise.

Pokiaľ máte k hre „Venezia 2099“ nejaké otázky alebo pripomienky, obráťte sa, prosím na:

Piatnik Praha s.r.o., Lužná 591, 160 00 Praha 6-Vokovice, info@piatnik.cz, www.piatnik.cz

Upozornenie! Nevhodné pre deti do 36 mesiacov. Obsahuje malé časti, ktoré môžu byť vdýchnuté. Nebezpečenstvo udusenía. Uchovajte kontaktnú adresu. Zmeny prevedenia vyhradené.