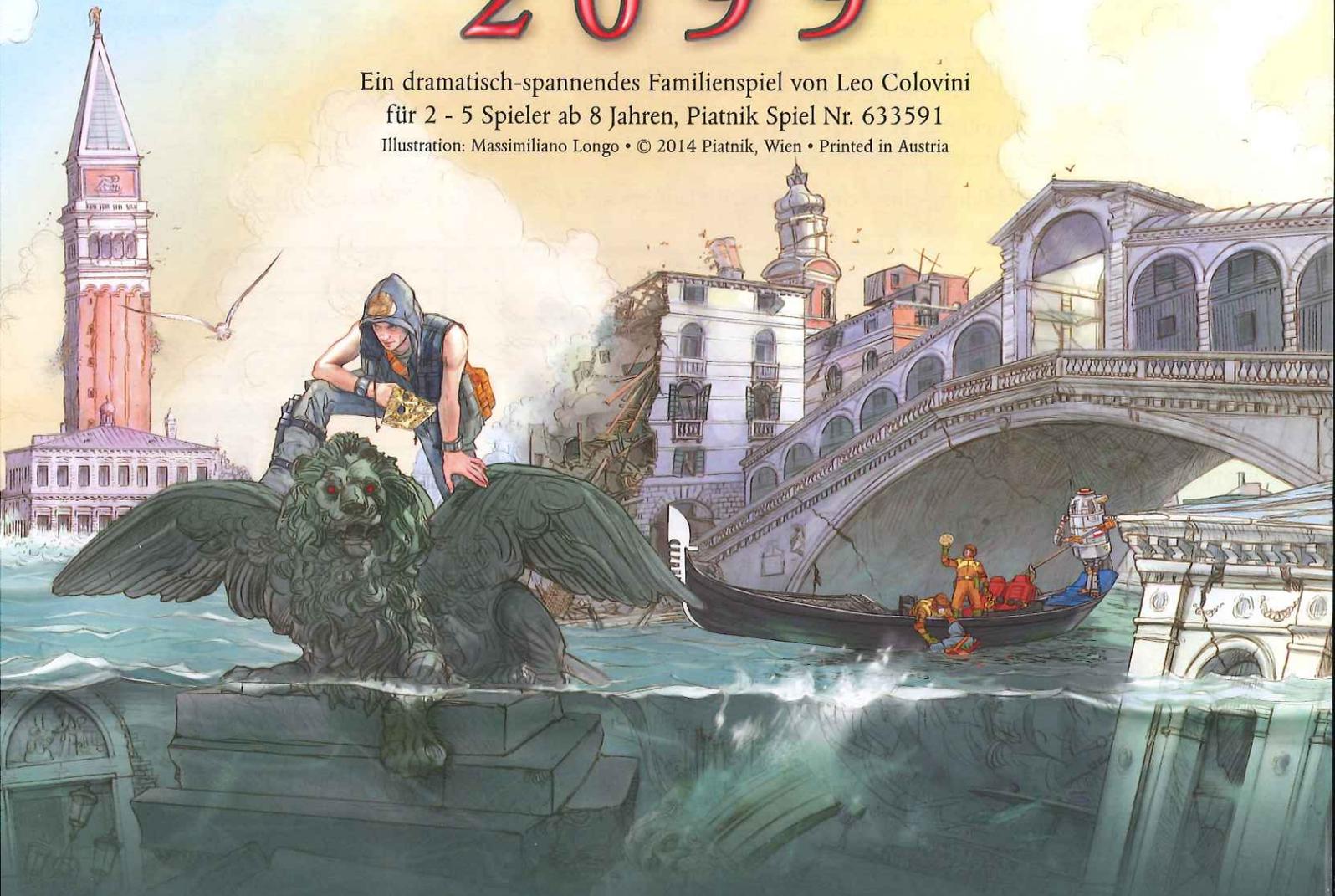




VENEZIA 2099

Ein dramatisch-spannendes Familienspiel von Leo Colovini
für 2 - 5 Spieler ab 8 Jahren, Piatnik Spiel Nr. 633591
Illustration: Massimiliano Longo • © 2014 Piatnik, Wien • Printed in Austria



SPIELREGEL

Gondeln, Brücken, Kanäle, Vaporetti und Palazzi - Venedig ist legendär! Eine Stadt gebaut auf über 100 Inseln. Doch so traumhaft „Die Perle der Adria“ auch ist, sie wird bald Geschichte sein. Nicht nur, dass das Land, auf dem dieses einzigartige Weltkulturerbe steht, langsam absinkt, hat die Lagunenstadt aufgrund der globalen Klimaerwärmung auch mit dem Anstieg des Meeresspiegels zu kämpfen.

Wir schreiben das Jahr 2099: Venedig steht vor dem Untergang. Die Spieler schlüpfen in die Rolle umtriebiger Kunstsammler, auf der Suche nach wertvollen venezianischen Schätzen, die es zu retten gilt.

Spielziel:

Ziel ist, sich und die kostbarsten Schätze vor dem Untergang zu retten.

Spielmaterial:

64 große quadratische Plättchen, bestehend aus:

48 Plättchen, die venezianische Stadtteile darstellen; viele werden im Laufe des Spiels sinken. Jedes Plättchen ist mit einem Wert 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 oder X, jeweils in den Farben schwarz, braun, aquamarin, rot, lila und hellgrün, gekennzeichnet. Auf der Rückseite der Plättchen ist Wasser abgebildet.



16 Plättchen mit der Abbildung einer schwimmenden Plattform auf der Vorder- und Rückseite.



1 Spielbrett bestehend aus:

4 zusammensteckbaren Teilen mit insgesamt 64 Feldern, in welche die großen Plättchen gelegt werden. Jedes Feld hat in den Ecken Vertiefungen, die das Herausnehmen eines Plättchens erleichtern, wenn auf eine Ecke des Plättchens gedrückt wird.



20 Spielfiguren, je 4 in den Farben blau, gelb, weiß, orange und natur



52 Spielkarten, bestehend aus:

42 Prophezeiungskarten, die nach Wert und Farbe je einem der 42 großen Plättchen mit den Werten 3, 4, 5, 6, 7, 8 und X entsprechen, ausgenommen sind die Plättchen mit dem Wert 2.



10 Gondelkarten, je 2 in den 5 verschiedenen Spielerfarben



60 kleine quadratische Schatzplättchen, je 10 in denselben 6 Farben, mit denen auch die 48 großen Plättchen gekennzeichnet sind (Hintergrund der Zahlen in einer Ecke des Plättchens).



60 Münzen



Zusätzlich werden für die Wertung Papier und Stift benötigt.

Spielvorbereitung:

- Vor dem ersten Spiel müssen alle Kartenteile vorsichtig aus den Stanztafeln herausgetrennt werden.
- Die 4 Teile des Spielbrettes müssen so zusammengesteckt werden, dass ein großes Spielfeld in der Größe von 8 x 8 quadratischen Feldern entsteht. Das zusammengebaute Spielbrett wird anschließend in die Tischmitte gelegt.

Die folgende Spielvorbereitung gilt für 3 bis 5 Spieler.

Die Vorbereitung für das Spiel zu zweit steht am Ende dieser Spielanleitung!

- Die 64 großen quadratischen Plättchen werden gemischt und beliebig, mit der Stadtseite nach oben, in die Felder des Spielbrettes gelegt.
- Die 60 Schatzplättchen werden nach Farben sortiert und als Vorrat neben dem Spielbrett bereitgelegt.
- Die 42 Prophezeiungskarten werden verdeckt gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt:
 - bei 3 Spielern erhält jeder 12 Karten,
 - bei 4 Spielern erhält jeder 9 Karten,
 - bei 5 Spielern erhält jeder 7 Karten.Überzählige Karten werden verdeckt zur Seite gelegt. Sie werden für das Spiel nicht mehr benötigt.
- Jeder Spieler erhält in der Farbe seiner Wahl
 - 2 Gondelkarten sowie
 - 4 Spielfiguren bei 3 Spielern, bzw.
 - 3 Spielfiguren bei 4 und 5 Spielern.
- Außerdem erhält jeder Spieler genau eine Münze mehr, als er Karten erhalten hat (z.B. bei 5 Spielern erhält jeder $7 + 1 = 8$ Münzen).
- Der Startspieler wird bestimmt.
- Anschließend müssen alle Spielfiguren auf dem Spielbrett platziert werden. Beginnend mit dem Startspieler stellt nun jeder Spieler reihum eine seiner Spielfiguren auf ein beliebiges Feld auf dem Spielbrett. Folgende Regeln sind dabei zu beachten:
 - Auf einem Feld darf immer nur eine Spielfigur stehen.
 - Die Spielfiguren eines Spielers müssen auf Feldern mit unterschiedlichen Werten platziert werden und können auch auf eine schwimmende Plattform gestellt werden.

Spielablauf:

Der Startspieler beginnt und führt seinen Spielzug aus. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Spielzug:

Ein Spielzug besteht aus folgenden Aktionen, die in dieser Reihenfolge ausgeführt werden:

1. Spielfigur bewegen (freiwillig)
2. Schatz kaufen (freiwillig)
3. Prophezeiungskarte ausspielen (Pflicht!)

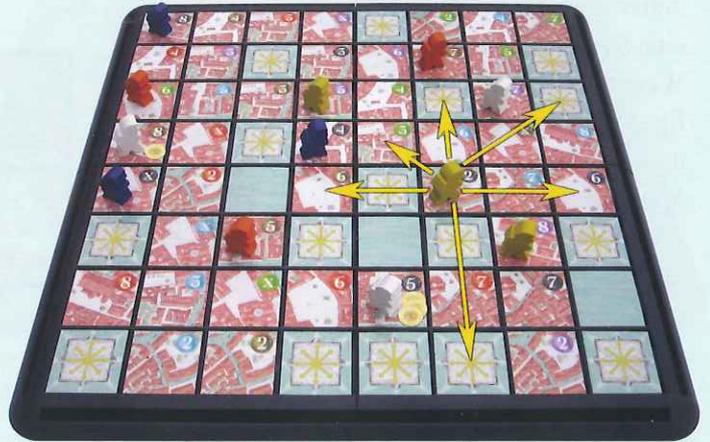
Nachdem ein Spieler seinen Zug beendet hat, ist der nächste Spieler an der Reihe.

1. Spielfigur bewegen (freiwillig)

Der Spieler darf eine seiner Spielfiguren ein oder mehrere Felder in beliebiger Richtung ziehen.

Dabei gelten folgende Regeln:

- Auf jedem Feld darf immer nur eine Spielfigur stehen.
- Die Spielfigur darf nicht über ein Wasserfeld gezogen werden.
- Die Spielfigur darf nicht über ein Feld gezogen werden, auf dem eine andere Spielfigur steht.
- Die Spielfigur darf über schwimmende Plattformen gezogen werden.
- Die Spielfigur darf auf einer schwimmenden Plattform stehen bleiben.



Beispiel: Die gelbe Spielfigur auf dem Feld mit dem schwarzen Wert 2 darf bis zu den mit gelben Pfeilen markierten Feldern gezogen werden.

2. Schatz kaufen (freiwillig)

Der Spieler hat nun die Möglichkeit einen Schatz zu kaufen, dessen Farbe einem Stadtplättchen entspricht, auf dem eine seiner Spielfiguren steht. Achtung: Es ist nicht erlaubt, zuerst einen Schatz zu kaufen und dann eine Spielfigur zu bewegen. Die Reihenfolge wie zuvor beschrieben muss eingehalten werden! Der Kauf erfolgt, indem der Spieler auf das gewählte Feld eine Münze mehr ablegt, als bereits Münzen darauf liegen. Steht eine Spielfigur zum Beispiel auf einem Feld, auf dem noch keine Münze liegt, bezahlt der Spieler 1 Münze für den Schatz. Befindet sich bereits eine Münze auf dem Feld, bezahlt er 2, bei 3 Münzen bezahlt er 4, usw.

Anmerkung: Die Farbe des Schatzes entspricht immer dem Farbpunkt des Plättchens, auf dem eine Spielfigur des Spielers steht. Auf einer schwimmenden Plattform kann niemals ein Schatz gekauft werden. Nachdem der Spieler den entsprechenden Preis bezahlt hat, nimmt er sich das Schatzplättchen der entsprechenden Farbe vom Vorrat und legt es vor sich ab.

Beispiel anhand obiger Abbildung: Der Spieler mit den weißen Spielfiguren darf entweder einen lila Schatz für 1 Münze, einen braunen Schatz für 2 Münzen oder einen schwarzen Schatz für 4 Münzen kaufen.

3. Prophezeiungskarte ausspielen (Pflicht!)

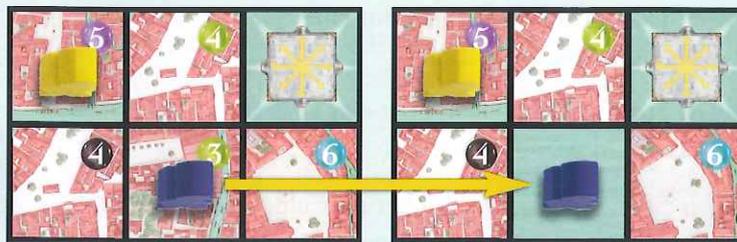
Am Ende seines Zuges muss der Spieler immer die Prophezeiungskarte mit dem niedrigsten Wert, die er auf der Hand hat, ausspielen. X folgt dabei dem Wert 8 und ist somit die höchste Karte. Hat ein Spieler mehr als eine Karte mit dem niedrigsten Wert auf der Hand, darf er eine davon wählen.



Beispiel: Der Spieler hat zwei Karten mit dem niedrigsten Wert 3 auf der Hand. Er darf nun eine davon wählen und ausspielen.

Venedig sinkt!

Hat ein Spieler eine Prophezeiungskarte ausgespielt, wird das nach Wert und Farbe entsprechende Stadtplättchen auf dem Spielbrett auf die Wasserseite umgedreht. Das bedeutet, dieser Stadtteil von Venedig ist gesunken. Steht auf dem betroffenen Stadtplättchen eine Spielfigur, fällt diese ins Wasser. Die betroffene Spielfigur wird zur Seite gelegt und nimmt nicht mehr am Spiel teil. Der Spieler, dem die Farbe der betroffenen Spielfigur gehört, kann das verhindern, indem er sofort eine Gondelkarte ausspielt (siehe Gondelkarten). Liegen auf dem untergehenden Stadtteil Münzen, werden diese aus dem Spiel genommen.

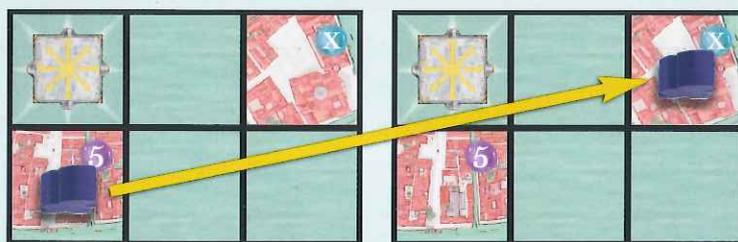


Beispiel: Aufgrund der ausgespielten Prophezeiungskarte muss das Stadtplättchen mit der hellgrünen 3 auf die Wasserseite umgedreht werden. Die blaue Spielfigur fällt somit ins Wasser und wird zur Seite gelegt, sofern vom betroffenen Spieler keine Gondelkarte ausgespielt wird.

Die Gondelkarten

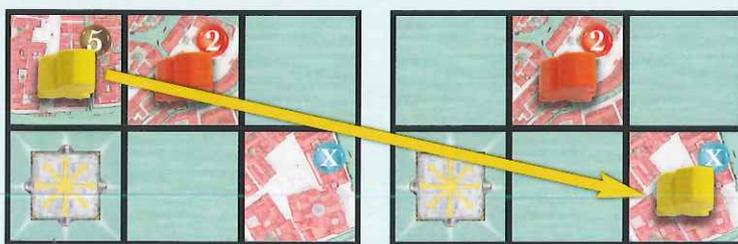
Es gibt zwei Möglichkeiten, eine Gondelkarte einzusetzen:

1. Sie wird dazu verwendet, eine eigene Spielfigur auf ein beliebig freies Feld zu ziehen. Das ist aber nur möglich, wenn der Spieler an der Reihe ist.



Beispiel: Der Spieler der blauen Spielfigur spielt eine Gondelkarte aus und zieht seine Figur auf das Plättchen mit dem aquamarinblauen Wert X.

2. Sie wird dazu verwendet, eine eigene Spielfigur zu retten, die aufgrund des Sinkens eines Stadtteils ins Wasser gefallen ist. Dazu muss die Gondelkarte aber sofort ausgespielt werden, auch wenn der betroffene Spieler nicht an der Reihe ist. Die Spielfigur darf dann auf ein beliebig freies Feld mit einem Stadtplättchen gestellt werden. Wird die Figur nicht gerettet, wird sie zur Seite gelegt und nimmt nicht mehr am Spiel teil.



Beispiel: Die Prophezeiungskarte mit dem braunen Wert 5 wird ausgespielt. Der Spieler mit der gelben Spielfigur möchte seine Figur retten, spielt sofort eine seiner Gondelkarten aus und stellt seine Spielfigur auf das Plättchen mit dem aquamarinblauen Wert X.

Ausgespielte Gondelkarten werden auf einem separaten Stapel abgelegt. Fällt die letzte Spielfigur eines Spielers ins Wasser und kann er keine Gondelkarte mehr zur Rettung ausspielen, hat er nun nicht mehr die Möglichkeit, weitere Schätze zu sammeln. Er spielt aber weiterhin in jeder Runde seine niedrigste Prophezeiungskarte aus und nimmt an der Wertung am Ende des Spiels teil.

Spielende und Wertung:

Das Spiel endet, sobald alle Prophezeiungskarten ausgespielt wurden. Jeder Spieler ermittelt nun seine Punkte (P):

- **Schätze:**

Der Wert eines Schatzes hängt davon ab, wie viele Stadtplättchen der entsprechenden Farbe zu Spielende noch offen auf dem Spielbrett liegen. Der Spieler erhält pro Schatz bei

- 1 Stadtplättchen 6 P.
- 2 Stadtplättchen 3 P.
- 3 Stadtplättchen 2 P.
- 4+ Stadtplättchen 1 P.

- **Überlebende Spielfiguren:**

Für jede Spielfigur, die auf einem Stadtplättchen steht, erhält der Spieler den Wert dieses Plättchens als Punkte gutgeschrieben. Für Spielfiguren auf einer schwimmenden Plattform erhält der Spieler keine Punkte.

- **Felder mit X:**

Steht eine Spielfigur zu Spielende auf einem Stadtplättchen mit dem Wert X, zählt der Spieler alle noch nicht gesunkenen Stadtplättchen dieser Farbe zusammen. Die Summe multipliziert er mit 2 und erhält das Ergebnis als Punkte gutgeschrieben.

- **Münzen:**

1 Punkt für jede Münze, die sich noch in seinem Besitz befindet.

- **Gondelkarten:**

Für übrig gebliebene Gondelkarten gibt es keine Punkte.

Es gewinnt der Spieler, der insgesamt die meisten Punkte erzielt hat. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt der Spieler, der mit seinen überlebenden Spielfiguren mehr Punkte hat.



Schwarz = 1 P.



Lila = 2 P.



Hellgrün = 3 P.



Aquamarin = 6 P.



Rot = 6 P.



Braun = 6 P.

Blau

40 Punkte



2 P.



12 P.



6 P.



3 P.



8 P.



2 P. x 4 = 8 P.



1 P.

Gelb

42 Punkte



12 P.



2 P.



6 P.



6 P.



15 P.



1 P.

Orange

29 Punkte



1 P.



6 P.



6 P.



2 P.



6 P.



8 P.

Weiss

31 Punkte



2 P.



18 P.



4 P.



7 P.

Das Spiel für 2 Spieler:

Das Spiel zu zweit unterscheidet sich vom Grundspiel nur hinsichtlich der Spielvorbereitung:

- Folgendes Spielmaterial wird aus dem Spiel genommen:

- alle Stadtplättchen und Prophezeiungskarten mit den Werten 7 und 8,
- alle Stadtplättchen und Prophezeiungskarten einer Farbe und
- 10 schwimmende Plattformen.

- Die verbleibenden 36 großen quadratischen Plättchen werden beliebig auf dem Spielbrett zu einem Quadrat von 6 x 6 Plättchen aufgelegt. Leere Felder sind nicht Teil des Spiels.

- Jeder Spieler erhält: - 3 Spielfiguren einer Farbe - 10 Prophezeiungskarten - 11 Münzen

Danach verläuft das Spiel wie zuvor beschrieben.

Wenn Sie zu „Venezia 2099“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:
Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.