

KLAUS-JÜRGEN WREDE



VENEDIG

STICHTING EN GLORIE VAN DE LAGUNESTAD



Venedig
Amigo, 2007
Klaus-Jürgen WREDE
2 - 5 spelers vanaf 10 jaar
± 90 minuten

Spelidee

Venetië werd gesticht door vluchtelingen uit het noorden van Italië die zich voor de invasie van de Hunnen en de Longobarden verborgen in de moerassen en op de talloze eilandjes van de Brenta-monding.

De naam Venetië komt van 'het volk van Veneta', zoals de lagune destijds werd genoemd. Door het verstandig handel drijven werd Venetië steeds rijker en rijker en in de renaissance was Venetië uitgegroeid tot een politiek machtscentrum.

In dit spel kruipen de spelers in de rol van bouwmeesters. De spelers richten kerken, paleizen, bruggen, pleinen en huizen op en zorgen op deze manier voor de opbouw van de lagunestad Venetië.

De speler die met zijn gondel het verst op het kanaal van Venetië kan varen, wint het spel.

Spelmateriaal

1 speelbord



42 gebouwenkaarten



OPMERKING

Vóór het eerste spel moet de ronde koepel van de basiliek nog stevig op het stervormige gebouwenonderdeel worden geplaatst.



5x basiliek



6x paleis



6x plein



6x brug



19x huis



18 goudschatten



86 moerastegels



1 handleiding

Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.

Op het speelbord zijn vijf stadswijken van Venetië afgebeeld. De stadswijken zijn van elkaar gescheiden door kanalen en zijn onderverdeeld in zeshoekige bouwvelden.

- Op sommige bouwvelden zijn gekleurde gebouwen afgebeeld. Op deze bouwvelden worden de desbetreffende gebouwen geplaatst. De resterende gebouwen worden, naar soort en kleur gesorteerd, naast het speelbord klaargelegd.
- De vier bouwmeesters worden op de gelijkgekleurde bouwmeestervelden op het speelbord gezet.
- De gebouwenkaarten worden zeer grondig gemixt. Iedere speler ontvangt drie kaarten in de hand. De resterende kaarten worden als voorraadstapel naast het speelbord gelegd.
- De moerastegels worden, met de goudzijde naar onder, zeer grondig gemixt en over alle vrije bouwvelden verdeeld.

AANDACHT

*Op de velden met gebouwen en afbeeldingen van bouwstenen worden **geen** moerastegels geplaatst.*

- De goudschatten worden, eveneens met de goudzijde naar onder, zeer grondig gemixt en in kleine stapeltjes naast het speelbord gelegd.
- Iedere speler kiest een gondel en plaatst zijn gondel op het startveld. De gondels die niet worden gebruikt, worden terug in de doos gelegd.

Spelverloop

Een speler begint, daarna volgen de andere spelers met de wijzers van de klok mee.

De speler die aan de beurt is, kan gebouwen oprichten en velden met moerastegels droogleggen om nieuwe bouwvelden te creëren. Op deze manier ontvangen de spelers zegpunten waarmee ze hun gondel kunnen bewegen.

Als laatste actie vult de speler zijn handkaarten aan.

Speelbeurt van een speler

Een speler mag de volgende drie acties **enkel in de beschreven volgorde** doorvoeren.

Actie 1: Kaarten blootleggen en gebouwen oprichten

Actie 2: Velden met moerastegels droogleggen

Actie 3: Kaarten trekken

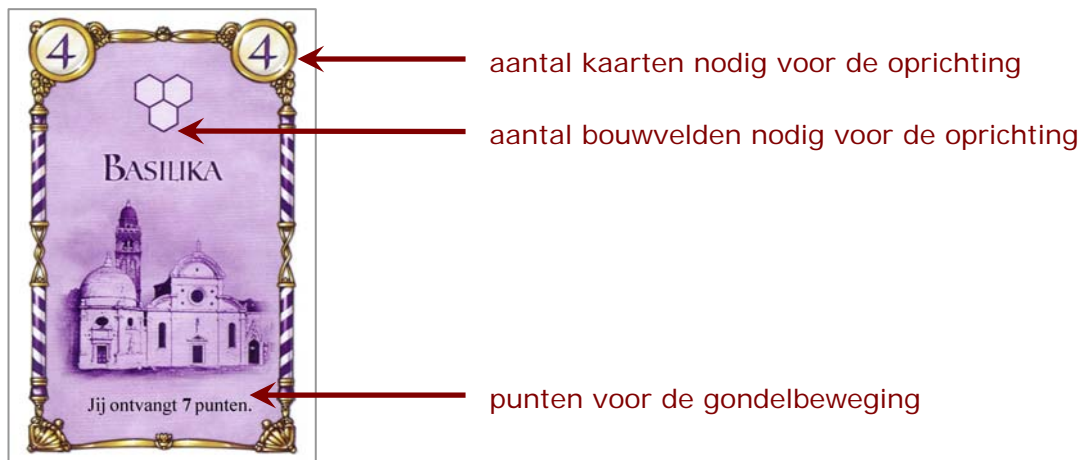
AANDACHT

De speler die een actie vergeet, mag die actie achteraf niet meer goedmaken !

Actie 1: Kaarten blootleggen en gebouwen oprichten

Een speler kan een willekeurig aantal kaarten, ook van verschillende gebouwen, uit de hand spelen en voor zich neerleggen. De speler kan ook verzaken aan deze actie. Als de speler identieke kaarten uitspeelt (bijvoorbeeld twee paleizen), worden deze kaarten in één rij afgelegd. Alleen met afgelegde kaarten kan er worden gebouwd. Op iedere gebouwenkaart staat in de bovenste hoek een getal. Dit getal geeft aan hoeveel kaarten er nodig zijn voor de oprichting van dit gebouw. De gebouwen zijn verschillend van vorm en hebben voor de oprichting een verschillend aantal bouwvelden nodig op het speelbord. Nadat de speler zijn gebouwenkaarten heeft afgelegd, worden precies die gebouwen opgericht waarvoor de benodigde kaarten voor de speler liggen. Voor elke oprichting van een gebouw ontvangt de speler bewegingspunten voor zijn gondel.

Gebouwenkaart basiliek



GEBOUWEN	nodige bouwvelden	nodige kaarten	bewegingspunten voor de gondel
HUIS (casa)	1	1	Na de oprichting ontvangt de speler één punt voor zijn gondel.
PALEIS (palazzo)	2	3	Na de oprichting ontvangt de speler voor ieder naburig, onbebouwd veld rondom het paleis één punt voor zijn gondel. Een veld is onbebouwd als daarop een moerastegel ligt of als de moerastegel werd verwijderd en er geen gebouw op staat.
PLEIN (campo)	1	3	Na de oprichting ontvangt de speler voor ieder naburig, bebouwd veld rondom het plein één punt voor zijn gondel. Een veld is bebouwd als de moerastegel werd verwijderd en daarop een gebouw of een deel van een gebouw staat.
BASILIEK (basilika)	3	4	Na de oprichting ontvangt de speler zeven punten voor zijn gondel.
BRUG (ponte)	2	3	Een brug mag alleen op bouwvelden worden gebouwd die met een witte gestippelde lijn over het kanaal zijn verbonden. Na de oprichting ontvangt de speler voor elk huis, dat in één van de beide verbonden stadswijken staat (naar keuze van de bouwmeesters) één punt voor zijn gondel.

De verschillende kaarten



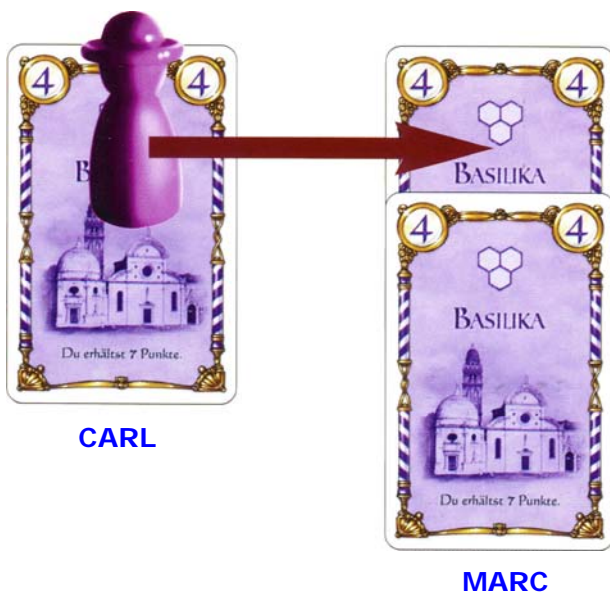
Meerdere spelers bouwen aan één gebouw

Een speler begint met de oprichting van een gebouw als hij minstens één kaart, maar minder dan het benodigde aantal kaarten voor een gebouw, vóór zich neerlegt en voor geen andere medespeler dezelfde gebouwensoort ligt. Deze speler ontvangt onmiddellijk de bouwmeester van deze gebouwensoort als teken dat hij voor dit gebouw de rol van bouwmeester bekleedt.

Een andere speler participeert in de oprichting van een gebouw als hij minstens één kaart, respectievelijk de resterende kaarten die nodig zijn voor de oprichting, voor zich neerlegt. Hij ontvangt de bouwmeester van deze gebouwensoort als hij meer kaarten heeft blootgelegd dan de speler die tot dusver bouwmeester was. Als de speler minder kaarten of even veel kaarten blootlegt, blijft de bouwmeester bij de medespeler.

AANDACHT

Voor de oprichting van een gebouw mag een speler niet meer als de benodigde gebouwkaarten uitspelen. Dit betekent dat, bij wijze van voorbeeld, een speler geen drie kaarten voor de oprichting van een basiliek mag uitspelen, als er al twee kaarten voor de basiliek voor een van de medespelers ligt, louter en alleen om de bouwmeesterfiguur te kunnen ontvangen. De speler mag hoogstens twee kaarten spelen.



Voorbeeld

Marc legt twee kaarten af voor de oprichting van een basiliek. Hij heeft nu meer kaarten neergelegd dan Carl. Marc ontvangt de bouwmeesterfiguur.

Een speler bouwt alleen

Een speler bouwt een gebouw alleen als geen andere medespeler aan de bouw participeert. Dit is in twee gevallen mogelijk.

1. Eerste mogelijkheid

De speler heeft al minstens één kaart neergelegd en dan, in een latere speelbeurt, legt hij de nodige kaarten daarbij.

Voorbeeld

De speler legt in een speelbeurt een kaart voor een brug en in een andere speelbeurt legt hij nog de nodige twee andere brugkaarten.

In dit geval mogen er geen kaarten van dezelfde gebouwsoort voor andere spelers liggen.

2. Tweede mogelijkheid

Een speler legt in één speelbeurt alle benodigde kaarten voor een gebouwsoort voor zich neer.

Voorbeeld

De speler legt in één speelbeurt vier kaarten neer voor de bouw van een basiliek.

Hij neemt nu de rol over van de bouwmeester zonder de bouwmeesterfiguur te ontvangen. De bouwmeesterfiguur blijft ofwel bij een medespeler ofwel op het bouwmeesterveld staan. Een speler kan op deze wijze alleen bouwen, ook al liggen er bij andere medespelers al kaarten van deze gebouwsoort bloot. Deze kaarten en de bouwmeester blijven ter plaatse.

Een gebouw wordt op het speelbord geplaatst

Zodra de speler, die aan de beurt is, zijn kaarten heeft blootgelegd, worden de gebouwen opgericht waarvoor de benodigde kaarten zijn uitgespeeld. Daarbij speelt het geen rol of de benodigde kaarten voor één of meerdere spelers liggen.

Er wordt alleen gebouwd op vrije bouwvelden. Dit zijn velden zonder gebouwen en zonder moerastegels. Bouwvelden waarop bouwstenen zijn afgebeeld, zijn eveneens vrije bouwvelden.

AANDACHT

De volledige bouwplaats, dus alle vereiste bouwvelden voor de oprichting van een gebouw, moet vrij zijn. Als er niet genoeg plaats is voor een gebouw dan kan er niet worden gebouwd en de kaarten voor het op te richten gebouw worden zonder enige uitwerking op de open aflegstapel gelegd.

De speler die alleen bouwt, neemt het gebouw uit de voorraad naast het speelbord en plaatst het op een bouwplaats naar keuze.

Als er meerdere spelers participeren in de oprichting van een gebouw dan beslist de speler met de bouwmeester waar er wordt gebouwd. De bouwmeester neemt het op te richten gebouw uit de voorraad naast het speelbord en plaatst het op een bouwplaats naar keuze.

AANDACHT

Sommige gebouwen hebben meer dan één bouwveld nodig.

De verdeling van de bewegingspunten

Als er maar één speler participeert in de oprichting van een gebouw dan ontvangt hij alleen het volledige puntenaantal voor dit gebouw.

Voorbeeld

Voor de bouw van een basiliek ontvangt de speler zeven punten.

Als er meerdere spelers participeren aan de oprichting van een gebouw, dit betekent dat ze minstens één kaart van dit gebouw voor zich hebben neergelegd, dan ontvangen al deze spelers punten.

De bouwmeester ontvangt het volledige puntenaantal en alle anderen die aan de oprichting deelnemen, ontvangen de helft van het puntenaantal (eventueel afgerond naar beneden).



Voorbeeld

Marc en Carl hebben een paleis gebouwd. Rondom het paleis zijn er 6 velden waarvan 5 velden onbebouwd zijn.

Bouwmeester Carl ontvangt 5 punten en Marc ontvangt 2 punten.

De beweging van de gondel

Zodra is bepaald hoeveel bewegingspunten iedere speler heeft behaald, worden aansluitend de gondels, van de spelers die aan de bouw hebben geparticipeerd, vanuit het startveld in de richting van het doel verplaatst. Als eerste mag de bouwmeester zijn gondel verplaatsen, daarna volgen de andere spelers (die aan de bouw hebben meegewerkt) met de wijzers van de klok mee.

Als een speler alleen een gebouw opricht, mag hij alleen zijn gondel verplaatsen.

BELANGRIJK

*Op ieder gondelveld mag maar één gondel staan. De velden die met een gondel zijn bezet, worden oversprongen en worden **niet** meegeteld !*



Voorbeeld

Herman (groen) mag met zijn gondel 7 velden voorwaarts, daarbij telt het veld met de gondel van Marc (rood) niet mee. Daarna mag Marc zijn gondel drie velden voorwaarts zetten en kan hij de gondel van Herman opnieuw voorbijsteken.

Enkele regels die men niet mag vergeten

- Nadat de gondels werden verplaatst, wordt de bouwmeesterfiguur van het zonet opgerichte gebouw terug op zijn plaats op het speelbord gezet (behalve als de speler alleen heeft gebouwd zonder de bouwmeesterfiguur) en de benodigde kaarten worden open op de aflegstapel gelegd.
- De speler die aan de beurt is, kan meerdere gebouwen oprichten en telkens zijn gondel verplaatsen. De speler beslist dan in welke volgorde de gebouwen worden opgericht. In een zeldzame geval kan het zijn dat een speler in zijn beurt hetzelfde gebouw tweemaal kan oprichten (éénmaal alleen en éénmaal met de hulp van andere spelers).
- De huizen (casa) hebben een bijzonderheid: zij hebben geen bouwmeesterfiguur. De gebouwenkaart wordt na het uitspelen open op de aflegstapel gelegd en daarna wordt de gondel verplaatst. Een speler kan meerdere huizen na elkaar bouwen.

Het verkrijgen van goudschatten

Als de gondel van een speler, die aan de oprichting van een gebouw heeft geparticipeerd, aangrenzend aan de stadswijk staat waarin zonet een gebouw werd opgericht, ontvangt hij als extra beloning een goudschat. Het speelt daarbij geen rol of de speler het gebouw alleen heeft gebouwd of samen met anderen. De bouwmeester mag als eerste een goudschat nemen, daarna, met de wijzers van de klok mee, de spelers die betrokken waren in de oprichting van het gebouw. Bij de oprichting van een brug is het voldoende om met de gondel aan één van de verbonden stadswijken te grenzen.

Als een speler betrokken is bij de bouw dan geldt deze volgorde:

1. De bouwmeester beslist in welke stadswijk er wordt gebouwd.
2. Alle spelers die aan de bouw hebben deelgenomen en wiens gondel op dat moment aan een oever van deze stadswijk grenzen, mogen uit de voorraad naast het speelbord een goudschat nemen en voor zich neerleggen.
3. Daarna worden de gondels voorwaarts gezet.

De goudschatten hebben op de rugzijde een waarde van 3 tot 6 goudstukken.

De goudschatten kunnen, zoals de rugzijde van de moerastegels, in bewegingspunten worden omgeruild (zie verder onder 'Actie 2: Velden met moerastegels droogleggen').

De spelers houden hun goudschatten best verborgen voor de andere spelers.

Als het zeldzame geval zich zou voordoen dat de goudschatten zijn opgebruikt, ontvangt de speler uitzonderlijk geen goudschat.

OPMERKING

Het gondelveld '10/45' grenst aan alle vier omliggende stadswijken.

De gondelvelden '57 tot en met 60' en het startveld grenzen aan geen enkele stadswijk.

Voor het overige grenzen alle andere gondelvelden aan één of twee stadswijken.

Einde van de bouwactie

Aan het einde van de bouwactie mag een speler alleen nog kaarten van **hoogstens twee verschillende gebouwsoorten** voor zich hebben liggen. Dit betekent dat een speler slechts mag participeren aan de oprichting van twee verschillende gebouwen.

Als een speler kaarten van meer dan twee verschillende gebouwsoorten voor zich heeft liggen, moet hij de overtollige kaarten van een gebouwsoort naar keuze op de aflegstapel leggen.

Actie 2: Velden met moerastegels droogleggen

Na de bouwactie kan de speler nieuwe vrije bouwvelden creëren. Hij doet dit door één of twee moerastegels naar keuze van het speelbord te nemen. De speler mag echter ook verzaken aan deze actie.

De vrijgekomen bouwvelden kunnen nu worden bebouwd, maar niet door de speler die op dit moment aan de beurt is omdat hij zijn bouwactie al heeft beëindigd.

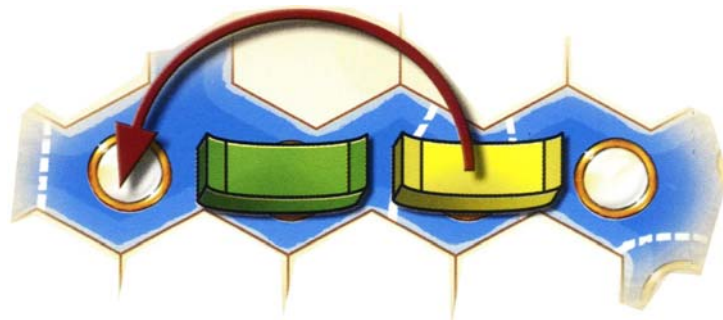
De verwijderde moerastegels legt de speler voor zich neer. Op de rugzijde van de moerastegels zijn er 0 - 2 goudstukken afgebeeld. Uiteraard dient de speler het aantal goudstukken verborgen te houden voor de medespelers.



Als een speler aan de beurt is, mag hij op gelijk welk moment tijdens zijn speelbeurt de verzamelde goudstukken omruilen in bewegingspunten.

Voor elke vijf goudstukken ontvangt de speler één bewegingspunt voor de eigen gondel.

Elke speler kan de goudstukken echter ook pas aan het einde van het spel omruilen in bewegingspunten.



OPMERKING

De goudstukken van de goudschatten en de moerastegels mogen voor de ruil naar believen worden gemixt.

De moerastegels worden na de ruil volledig uit het spel verwijderd.

De goudschatten worden verdekt onder de voorraad, naast het speelbord, gemixt.

Er wordt nooit teruggegeven, goud dat teveel werd betaald, vervalt.

Actie 3: Kaarten trekken

Na het droogleggen, moet de speler kaarten trekken.

Daartoe heeft de speler twee mogelijkheden, één ervan moet hij kiezen:

Mogelijkheid 1

- De speler neemt één kaart van de open vitrine naast de voorraadstapel **of** hij trekt de bovenste kaart van de verdekte voorraadstapel.

Mogelijkheid 2

- De speler legt eerst één handkaart open naast de voorraadstapel, daardoor ontstaat de vitrine, en daarna trekt hij precies **drie kaarten** uit de vitrine **en/of** van de voorraadstapel.
- De gebouwensoort, die de speler in de vitrine legt, mag daar op dat moment nog **niet** liggen.
- Als de speler kaarten wil trekken zowel van de vitrine als van de voorraadstapel, moet hij **eerst** kaarten uit de **vitrine** nemen.
- De kaart die de speler **zonet** in de vitrine heeft gelegd, mag hij **niet opnieuw** in de hand nemen.

Een speler mag **nooit meer dan vijf** kaarten in de hand hebben. Daarom mag hij de tweede mogelijkheid niet kiezen als daardoor zijn kaartenlimiet zou overschreden worden.

Na het trekken van de kaart (of kaarten) is zijn speelbeurt beëindigd. De volgende speler, met de wijzers van de klok mee, is nu aan de beurt en hij voert de acties 1 - 3 uit.

Als de voorraadstapel is opgebruikt, wordt de aflegstapel opnieuw grondig gemixt en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd.

OPMERKING

Als een speler zijn speelbeurt heeft beëindigd en er liggen vier gebouwenkaarten in de vitrine dan worden deze kaarten onmiddellijk op de aflegstapel gelegd.

Einde van het spel

Het spel wordt beëindigd zodra een gebouwsoort volledig werd verbouwd of zodra een gondel het doelveld met de waarde '60' heeft bereikt of heeft overschreden.

De spelers, die hebben geparticipeerd aan de oprichting van het laatste gebouw, mogen hun gondel nog bewegen. Er mag geen volgend gebouw meer worden opgericht, er mag geen bouwveld meer worden drooggelegd en er mogen geen kaarten meer worden getrokken.

Met de wijzers van de klok mee, mag iedere speler nog éénmaal goudstukken omruilen in bewegingspunten (5 goudstukken = 1 bewegingspunt). De linkerbuurman van de speler die door zijn zet het spel heeft beëindigd, begint. Als een speler met zijn gondel het doelveld met de waarde '60' overschrijdt dan tellen de gondelpalen die achter het doelveld liggen als extra velden voor de gondels.

De speler wiens gondel het verst is geraakt, wint het spel. Als er meerdere gondels op de gondelpalen staan, wint van die gondels de speler wiens gondel het verst op de gondelpalen is geraakt.

Bijzonderheden in het spel voor twee spelers

In het spel voor twee spelers speelt een imaginaire derde speler mee. Hij ontvangt echter geen gondel en ook geen handkaarten. Zijn kaarten worden, gescheiden van alle andere kaarten, naast het speelbord blootgelegd.

Als één van de beide spelers aan de beurt is, mag hij **vóór of na** zijn speelbeurt **één kaart** van de voorraadstapel voor de imaginaire speler blootleggen. De nieuwe kaart voor de imaginaire speler wordt onmiddellijk, zonder enige uitwerking, op de aflegstapel gelegd als de imaginaire speler op deze manier zou participeren aan een derde oprichting van een gebouw.

De imaginaire speler mag slechts participeren aan de oprichting van twee verschillende gebouwen.

Als de imaginaire speler een bouwmeester bezit en het gebouw moet worden opgericht dan beslist de speler die aan de beurt is op welk bouwveld het gebouw wordt opgericht.

Voor de rest gelden voor de imaginaire speler dezelfde regels als voor de beide andere spelers.

Voorbeeld van een speelbeurt

Carl is aan de beurt. Hij legt twee gebouwenkaarten voor een brug neer. Marc heeft ook een brugkaart voor zich neergelegd. Marc geeft de bouwmeesterfiguur aan Carl. Op dit moment liggen er voldoende kaarten voor de oprichting van de brug. Er wordt echter nog niet onmiddellijk gebouwd omdat Carl ook twee huiskaarten kan uitspelen.

Nu wordt er gebouwd. Carl bouwt het eerste huis. Hij plaatst dit huis in de stadswijk waar hij al drie huizen heeft staan. Dat is ook de stadswijk waaraan zijn gondel grenst. Daarom mag hij een goudschat nemen. Hij zet zijn gondel één veld naar voor en hij legt de huiskaart op de aflegstapel. Daarna bouwt Carl het tweede huis ook in dezelfde stadswijk. Opnieuw mag hij een goudschat nemen. Hij zet zijn gondel één veld vooruit en hij legt de huiskaart op de aflegstapel.

Omdat hij bouwmeester is, beslist Carl waar de brug wordt gebouwd. Hij plaatst de brug tussen twee stadswijken op twee bouwvelden die met een gestippelde lijn zijn verbonden. In de ene verbonden stadswijk staan twee huizen en in de andere stadswijk staan vijf huizen. Carl kiest voor de stadswijk met vijf huizen en mag daarom zijn gondel vijf velden voorwaarts zetten. Ditmaal ontvangt hij geen goudschat omdat zijn gondel niet grenst aan één van de verbonden stadswijken.

Omdat de gondel van Carl net achter de gondel van Marc staat, beslist Carl om vijf goudstukken uit zijn voorraad om te ruilen tegen één bewegingspunt. Op deze manier komt zijn gondel net voor de gondel van Marc te staan.

Marc is met zijn ene brugkaart ook betrokken bij de oprichting van de brug. Hij ontvangt hiervoor twee bewegingspunten (de helft van vijf afgerond naar beneden) en hij mag zijn gondel twee velden vooruit schuiven en springt op deze manier opnieuw voorbij de gondel van Carl.

Tot slot van de bouwactie worden nog drie brugkaarten op de aflegstapel gelegd en wordt de bouwmeester terug op zijn plaats op het speelbord gezet.

Carl neemt als tweede actie twee moerastegels van twee bouwvelden en legt deze tegels voor zich neer. Tot slot legt hij één paleiskaart in de vitrine en neemt hij één kaart van de vitrine en twee kaarten van de voorraadstapel in de hand. Met deze actie beëindigt hij zijn speelbeurt.



20 april 2007