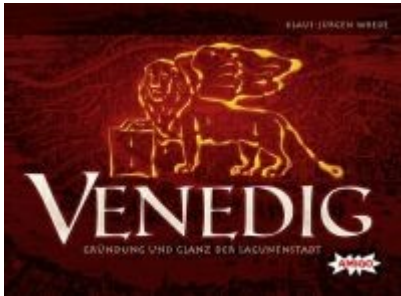


# Velence

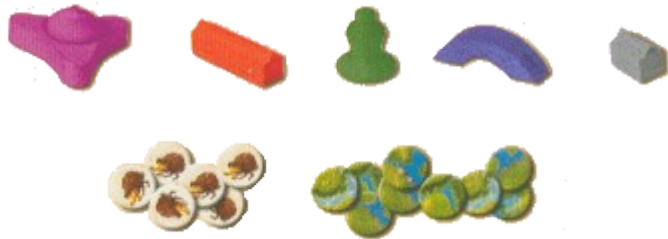


Tervezte: Klaus Jürgen Wrede

Kiadja: Amigo Spiel + Freizeit GmbH  
Waldstrasse 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
[redaktion@amigo-spiele.de](mailto:redaktion@amigo-spiele.de)  
<http://www.amigo-spiele.de/>

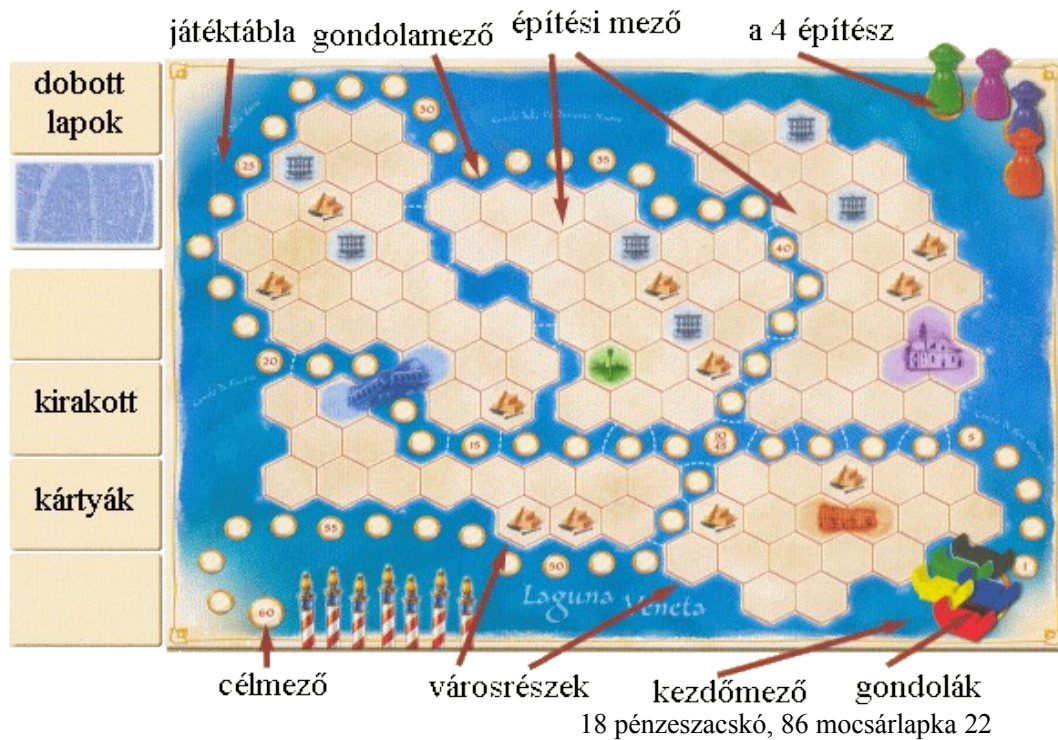
2-5 játékos részére,  
10 éves kortól,  
játékidő kb. 60 perc

## Tartalom



42 épületkártya

5 templom (basilica), 6 palota (palazzo), 6 tér (campo), 6 híd (ponte), 19 ház (casa)



## Játékötlet

Velencét észak-itáliai menekültek alapították, akik a hunok és a longobárdok elől a mocsarakba és a Brenta torkolatának számtalan szigetére húzódtak vissza. A Velence név a venét népnévből származik. Ügyes kereskedőinek köszönhetően Velence mind gazdagabb lett, és a reneszánsz idejére valódi hatalommá nőtte ki magát.

E játékban a játékosok afféle építésszek: templomok, paloták, hidak, terek és házak építésével fejlesztik-szépítik a lagúnák városát. A játékot az a játékos nyeri meg, akinek gondolája a legmesszibb jut a velencei lagúnákban.

## Előkészületek

A játéktáblát rakjátok ki az asztal közepére. A játéktáblán Velence öt városrészét látjátok; minden városrész hatszögletű építési mezőkből áll, és a városrészeket lagúnák választják el egymástól.



Azon mezőkre, amelyekre egy színes épület van nyomtatva, rakjátok ki a megfelelő épületekre.

A többi épületet szín és fajta szerint válogassátok szét, és rakjátok a játéktábla mellé.

Az első játék előtt a templomok kupoláit rá kell illeszteni a háromszögekre.

A négy építést rakjátok saját mezőikre, a játéktábla bal felső sarkába.

Keverjétek meg az épületkártyákat, majd mindenkinek osszatok **három kártyát**. A megmaradt kártyákat képpel lefelé rakjátok a játéktábla mellé - ez lesz a húzópakli.

A mocsárlapkákat forgassátok aranyoldalukkal lefelé, majd keverjétek meg. Ezután minden üres építési mezőre rakjatok egy mocsárlapkát. Azon építési mezőkre, ahol épület van, vagy amelyeken téglahalmot láttok, ne rakjatok mocsárlapkát.

A pénzeszacskók lapkáit is forgassátok aranyoldalukkal lefelé, és így keverjétek meg. Ezután ezeket halmozzátok a játéktábla mellé.

Mindegyikőtök válasszon magának egy gondolát, és rakja azt a kezdőmezőre. A felesleges gondolákat rakjátok vissza a dobozba.

## A játék menete

A játékosok az óramutató járása szerint követik egymást. Aki épp soron van, az építkezhet és lecsapolhat mocsarat. Ha eközben valaki pontot szerez, az gondolájával halad előre felé. Végül a soron lévő játékos kártyákat húz.

A soron lévő játékos három akciót hajt végre méghozzá az alábbi sorrendben:

- **1. akció:** Kártyák kijátszása, építkezés.
- **2. akció:** Mocsarak lecsapolása.
- **3. akció:** Kártyahúzás.

**Figyelem:** Aki elfeledkezik egy akcióról, az utólag már nem pótolhatja!

### 1. akció: Kártyák kijátszása, építkezés

A soron lévő játékos bárhány kártyát kijátszhat a kezéből, akár többféle színűt is; a kijátszott kártyákat lerakja maga elé. Ugyanakkor megteheti azt is, hogy egyáltalán nem játszik ki kártyát. Ha a játékos ugyanolyan kártyákat játszik ki, például két palotát, akkor azokat félig egymást takarva rakja le.

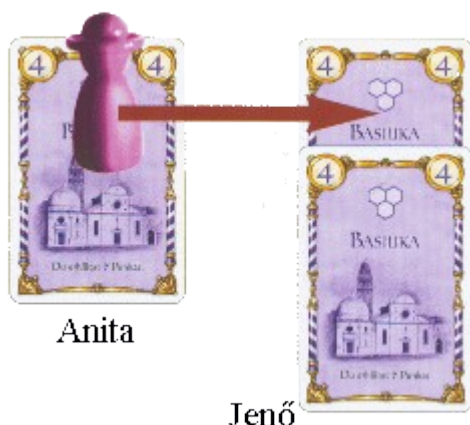
Építkezni csak kártya lerakásával lehet. Minden kártya felső sarkában látható egy szám: ez mutatja, hogy hány kártya szükséges egy épület megépítéséhez. Az épület megépítéséhez megfelelő építési hely is szükséges; a kártyán felül közepén látható, hány és milyen elrendezésű építési mezőnek kell üresnek lennie.

A játékos, miután lerakta épületkártyáit, megnézi, van-e már elegendő kártya ahhoz, hogy megépüljön az épület – ha igen, úgy pontokat kap, gondoláját ennek megfelelően mozgatja.



épület	szükséges építési helyek száma	szükséges építési helyek száma	a megépítésért járó pontok
ház	1	1	A házat megépítő játékos kap 1 pontot.
palota	2	3	A palotát megépítő játékos annyi pontot kap, ahány beépítetlen mező van a palota szomszédságában. Egy mező akkor számít beépítetlennek, ha mocsárlapka van rajta, vagy ha nincs rajta sem mocsárlapka, sem épület.
tér	1	3	A teret megépítő játékos annyi pontot kap, ahány beépített mező van a tér szomszédságában. Egy mező akkor számít beépítettnek, ha épület (épület része) van rajta.
templom	3	4	A templomot megépítő játékos 7 pontot kap.
híd	2	3	Híd csak két olyan építési mezőn építhető, amelyeket szaggatott fehér vonal köt össze. A hidat megépítő játékos kiválasztja a híddal összekötött két városrész egyikét, és annyi pontot kap, ahány ház van e városrészben.

**Ha többen építik ugyanazt az épületet:** Egy játékos akkor kezd bele egy épület megépítésébe, ha legalább egy kártyát lerak hozzá, ám kevesebbet, mint amennyi a megépítéshez szükséges; továbbá szükséges még az is, hogy ne legyen olyan játékos, ami már belekezdett egy ugyanilyen épületbe. Ekkor a játékos azonnal elveszi az épület építését (azonos szín), és lerakja kártyájára (kártyáira) annak jelölésére, hogy ő vezényli ezen épület megépítését.



Ha egy másik játékos lerak legalább egy ugyanilyen kártyát maga elé, akkor csatlakozik ezen épület munkálataihoz. Az építést csak akkor kapja meg, ha előtte több kártya van, mint az eddigi építész előtt; ha kevesebb vagy ugyanannyi, mint az eddigi építésznek, az építész bábuja nem cserél gazdát.

**Figyelem:** Egy épülethez nem játszható ki több kártya, mint amennyi a megépítéséhez szükséges. Ez például azt jelenti, hogy a soron lévő játékos nem játszhat ki három templomkártyát az építést megszerzendő, ha az építész alatt már két templomkártya van; a játékos legfeljebb két templomkártyát játszhat ki.

**Példa:** Jenő kijátszik két templomkártyát, így több kártyája lesz, mint Anitának. Jenő megkapja az építést.

**Ha valaki egyedül építkeznek:** Akkor épít meg valaki egyedül egy épületet, ha abban senki más nem vesz részt. Ez kétféleképpen lehetséges:

- **1. lehetőség:** A játékos már korábban belekezdett egy épületbe, és később pótolja mind a hiányzó kártyákat. Például a játékos lerak egy hídkártyát, majd később lerakja a hiányzó két hídkártyát. Ez csak akkor történhet meg, ha másik játékos előtt nincs ugyanilyen színű kártya, senki sem csatlakozott az építkezéshez.
- **2. lehetőség:** E játékos kijátszik a kezéből pontosan annyi kártyát, amennyi az épület megépítéséhez szükséges. Például a játékos kijátszik négy templomkártyát. Ezen épületnek ő az építész, de nem kapja meg az építész bábuját: az marad a saját mezőjén, vagy pedig valamelyik játékos előtt. E módszerrel ugyanis úgy is lehetséges egyedül építkezni, hogy valaki már belekezdett egy ilyen épületbe; ilyenkor a többiek lerakott kártyái és az építész maradnak a játékosok előtt.

**Épület elhelyezése a játéktáblán:** Amikor a soron lévő játékos kijátszik egy kártyát (*pontosabban az építkezésekre csak azután kerül sor, hogy a soron lévő játékos már kijátszotta az összes kártyáját, amelyeket ki szeretett volna játszani*), amellyel befejez egy épületet, az épülethez lerakott kártyák mind a dobott lapokhoz kerülnek. E szempontból lényegtelen, hogy hányan vettek részt a munkában.

Építeni csak üres mezőkre lehet. Üres az a mező, amelyen nincs épület, sem mocsárlapka. Üresnek számítanak azon mezők is, amelyekre téglalalom látható.

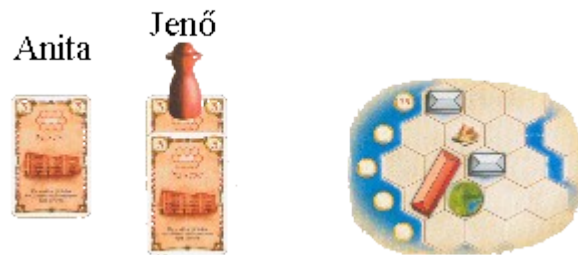
**Fontos:** Az épülethez szükséges építési helynek üresnek kell lennie, tehát a megfelelő számú és elhelyezkedésű építési mezőnek. Ha nincs megfelelő hely, az épület nem épül meg, de a kártyák ilyenkor is a dobott lapokhoz kerülnek.

Ha valaki egyedül építkezett, akkor elveszi a készletből az épületet, és a lehetséges helyek közül egy neki tetszőre lerakja. Ha többen vettek részt az építkezésben, akkor az építész birtokosa dönti el, hová kerül az épület.

**Még egyszer:** Bizonyos épületekhez több üres, szomszédos építési mezőre van szükség.

**A pontok kiosztása:** Ha valaki egyedül építkezett, akkor egyedül ő kap pontot. Ha például megépít egy templomot, 7 pontot kap.

Ha azonban többen is részt vettek az építkezésben, akkor mindenki, aki előtt legalább egy megfelelő kártya van, pontot-pontokat kap. Az építész birtokosa megkapja a teljes pontszámot, a többiek pedig mind ennek felét (lefelé kerekítve).



*Példa: Anita és Jenő közösen építettek egy palotát. A palota szomszédságában 6 mező van, ebből 5 üres. Jenő, mint építész 5 pontot kap, Anita pedig 2-t.*

**A gondolák mozgatása:** Miután kiderült, kinek mennyi pont jár, a pontot kapó játékosok a célmező felé mozgatják gondoláikat. Először az építész mozgatja gondolóját, utána az óramutató járása szerinti sorrendben a többiek, kik részt vettek az építkezésben.

Ha valaki egyedül épített meg valamit, akkor természetesen csak az ő gondolája halad.

Azonban ügyelni kell arra, hogy egy gondolamezőn csak egy gondola lehet. A gondolák mozgatásakor a foglalt mezőket át kell ugrni, azok nem számítanak!



*Példa: Jenő (zöld) 7 pontot kapott, ezért hét mezőt lép gondolájával, azonban a 11-es mezővel, minthogy az foglalt, nem számol; így a 6-os mezőről a 14-esre lép. Ezután Anita (vörös) gondolája mozog. Ő 3 pontot kapott, de ő is átugorja a zöld gondolát, így a 11-es mezőről a 15-ösre lép.*

**További fontos, nem elfelejtendő szabályok:** A gondolák mozgatása után az építész visszakerül a saját mezőjére (kivéve, ha valaki egyedül épített úgy, hogy nem volt építész), az építkezéshez felhasznált kártyák pedig a dobott lapokhoz kerülnek.

A soron lévő játékos több kártyát is kijátszhat, így több épületet is megépíthet. Először lerakja az összes kártyáját, majd ezek után kerül sor az építkezések befejezésére. Ő dönti el, milyen sorrendben készülnek el az épületek – ezzel valamelyest befolyásolhatja a gondolák mozgását. Azonban egy körben egy játékos legfeljebb kétszer építhet meg egy ugyanolyan épületet: egyszer egyedül, egyszer másokkal együtt. *(Ezért van az, hogy ha valaki másokkal együtt befejez egy épületet, akkor nem is kezdhet bele egy újba. Tegyük fel, hogy a játékostársak előtt van két hídkártya. A soron lévő játékos nem rakhat le két vagy három hídkártyát, mert akkor többet rakna le, mint amennyit szabad. Tehát vagy egyet rak le, vagy négyet – vagy egyet sem.)*

A háznak nincs építészük. Aki kijátszik egy házkártyát, az azonnal meg is építi a házat, lép gondolájával, és a kártyát a dobott lapokhoz rakja. A soron lévő játékos több házat is megépíthet egymás után.

**A pénzeszacskók elvétele:** Amikor elkészül egy épület, meg kell nézni, hogy az építkezésben részt vevő játékosok közül kinek a gondolája szomszédos azzal a városrészrel, ahol megépült az épület: akinél teljesülnek a feltételek, az kap egy pénzeszacskót. Az nem számít, hányan vettek részt a munkában, akár mindegyikük kaphat pénzeszacskót. Először az építész vesz el egy lapkát a halomból (ha jár neki), majd sorban, az óramutató járása szerint mindazok, akiknek jár. Híd építésénél a hiddal összekötött két városrész bármelyike mellett állhat a gondola.

A pontos sorrend a következő:

1. Az építész elhelyezi az épületet.
2. Mindenki, aki részt vett a munkában, és akinek gondolája azon városrész mellett van, ahová az épület került, elvesz egy pénzeszacskót a játéktábla melletti halomból.
3. Csupán ezután kerül sor a gondolák mozgására.

A pénzeszacskók hátoldalán egy szám látható 3-tól 6-ig. A pénzeszacskók éppúgy válthatóak át pontokra, mint a mocsárlapkák í>(lásd lentebb). Az elvett pénzeszacskókat képpel lefelé tartják maguk előtt a játékosok. Ha a játéktábla mellett már nincs pénzeszacskó, akkor nem lehet innét lapkát elvenni.

**Figyelem:** A 10/45-ös gondolamező négy városrészrel is szomszédos. Az 57-60-as gondolamezők egy városrészrel sem szomszédosak. Az összes többi gondolamező egy vagy két városrészrel szomszédos.

**Az építési akció vége:** Az építési akció végén a soron lévő játékos előtt legfeljebb két épülethez tartozó kártyák lehetnek, vagyis legfeljebb két, még folyó építkezésben vehet részt. Ha több lenne, akkor a „felesleget” a dobott lapokhoz kell tennie – hogy mely építkezéseket hagyja ott, ő dönti el.

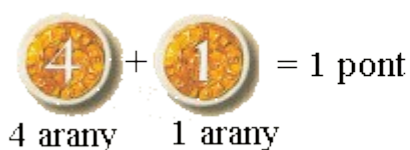
## 2. akció: Mocsár lecsapolása

Az építési akció befejeztével a soron lévő játékos új építési mezőket teremt. Ez úgy történik, hogy a játékos levesz a játéktábláról egy vagy két mocsárlapkát - azonban dönthet úgy is, hogy nem vesz le egyet sem. Mocsár lecsapolásával létrehozott építési mezőre már lehet is építkezni (de persze a soron lévő játékos már nem építkezhet, csak akkor, mikor majd rákerül a sor).



A játékos az elvett mocsárlapkákat maga előtt gyűjti, aranyoldallal lefelé. A lapkák 0-2 aranyat érnek. Mindenki titokban tartja, hány aranyat érő lapkái vannak.

A soron lévő játékos, **míg rajta a sor, bármikor** pontokra válthatja aranyait. Öt aranyba kerül egy pont, tehát a gondola egy mezővel előremozgatása. Egyszerre több pont is vásárolható. A játékosok a játék végén még pontokra váltják megmaradt arányaikat.



**Figyelem:** A játékosok előtt lehetnek pénzeszacskók és mocsárlapkák is. A beváltás után a mocsárlapkák kikerülnek a játékból, a pénzeszacskókat azonban képpel lefelé vissza kell keverni a játéktábla melletti többi közé. Nincs visszajáró, tehát ha valaki egy 6-ost ad be, így jár – várta volna ki, míg szerez még négy aranyat.

## 3. akció: Kártyahúzás

A lecsapolás után a soron lévő játékos kártyákat húz. Két lehetősége van, ezek közül kell egyet választania:

- **1. lehetőség:** A játékos egy kártyát húz: vagy a húzópakli legfelső lapját veszi el, vagy egyet a játéktábla mellé kirakott lapok közül.

- **2. lehetőség:** A játékos először kirak a kezéből képpel felfelé egy kártyát a játéktábla mellé, majd ezután elvesz összesen három kártyát a kirakottak közül és/vagy a húzópakli tetejéről. Csak olyan kártyát rakhat ki, amilyen még nincs kirakva. Ha a kirakottak közül is el akar venni, és húzni is akar, akkor előbb kell a kirakottak közül elvennie, és csak utána húzhat. Természetesen nem veheti vissza a kirakott lapok közül azt, amelyet éppen most rakott ki.

Egy játékosnak sosem lehet ötnél több kártya a kezében. Így nem érdemes a második lehetőséget választania, ha túl sok kártya van a kezében.

A kártyahúzás után a játékos köre véget ért. Bal oldali szomszédján a sor, ő hajtja végre sorban az 1-3. akciókat.

Ha kifogy a húzópakli, a dobott lapokat megkeverve új húzópaklit kell alkotni.

**Figyelem:** Miután egy játékos köre véget ért, meg kell nézni, hány kártya van kirakva; ha négy, akkor azokat azonnal a dobott lapokhoz kell tenni.

## A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor elfogy egy épületfajta, vagy akkor, ha egy gondola mozgását a 60-as mezőn vagy azon túl fejezi be.

Ha kifogy egy épületfajta, akkor az annak munkálataiban részes játékosok még megkapják a nekik járó pontokat. Ezután már nem épül újabb épület, nem kerül sor mocsár lecsapolásra, sem kártyahúzásra.

Ezután a játékosok, az óramutató járása szerinti sorrendben, még pontokra válthatják aranyaikat (minden 5 aranyért kapnak 1 pontot). Elsőként a játékot befejező játékos bal oldali szomszédja váltja be pontjait. A 60-as mezőt túlhaladó gondolák még a kikötőoszlopokon lépkednek.

Az győz, akinek legmesszibbre jutott gondolája.

## Speciális szabályok két játékos esetén

Ilyenkor van egy harmadik, képzeletbeli játékos. Neki nincs gondolája, és kártyákat sem kap.

A soron lévő játékos az 1. akció előtt vagy a 3. után felcsaphatja a húzópakli legfelső lapját a képzeletbeli játékos számára. A lapokat a játéktábla mellett kell gyűjteni, elkülönítve a többi kártyától. Ha a felcsapott lappal a harmadik játékos egy harmadik épületbe kezdene, akkor a kártya nyomban a dobott lapokhoz kerül. Ha úgy készül el egy épület, hogy a képzeletbeli játékos az építész, akkor a soron lévő játékos dönti el, hol épül meg az épület. Egyebekben a képzeletbeli játékosra ugyanazok a szabályok vonatkoznak rá, mint a többiekre.

### Példajáték

*Anitán a sor. Először lerak két hidkártyát. Jenő előtt már van egy hidkártya, de kettő több, mint egy, így Anita megkapja az építészt. Mivel elegendő hidkártya van az asztalon, a híd meg is épülhetne – azonban Anita előbb még házakat akar építeni.*

*Először megépít egy házat, méghozzá egy olyan városnegyedben, ahol már négy ház van, ráadásul a gondolája is szomszédos ezzel a városnegyeddel. Elvesz egy pénzeszacskót, egy mezőt lép gondolájával, és a házkártyát a dobott lapokhoz rakja. Ezután kijátszik egy újabb házkártyát, és ugyanerre a városnegyedre lerak még egy házat. Megint kap egy pénzeszacskót, megint lép egyet gondolájával, és újra a dobott lapokhoz rakja a házkártyát.*

*Most épül meg a híd, és minthogy Anitánál van az építész, ő dönti el, hol. A hidat két olyan üres építési mezőre kell leraknia, amelyeket szaggatott fehér vonal köt össze. Egy olyat választ, ahol az így összekötött két városrész egyikében két, a másikban öt ház van. Ez utóbbi városrészt választja, és öt mezőt lép gondolájával. Sajnos, pénzeszacskót már nem kap, mert gondolája az előbb elhagyta ezt a városrészt.*

*Azonban gondolája pont Jenő gondolája mögé ért. Anita bead öt aranyat, hogy kapjon egy pontot, és gondolájával Jenő gondolája elé ugrik.*

*Jenő is részt vett a híd építésében. Két pontot kap (az ötöt lefelé kell kerekíteni), és gondolájával két mezőt lép előre, eközben átugorva Anita gondoláját.*

*Az építési akció végén a három hidkártya a dobott lapokhoz kerül, az építész pedig visszakerül saját mezőjére.*

*Anita választ két mezőt, és elveszi róluk a mocsárlapkákat, majd a kezéből a kirakott lapokhoz rak egy palotakártyát, és elvesz onnét egy másik kártyát, utána pedig húz két lapot. Ezzel köre véget is ért.*

Thaur

2007.04.08.

A fordítás során igyekeztem a lehető legnagyobb gondossággal eljárni, ám korántsem lehetetlen, hogy a fordítás hibát, hibákat tartalmaz. Ha ilyenekkel találkozol, kérlek, írd meg nekem az alábbi címre: [thaur@freemail.hu](mailto:thaur@freemail.hu). Köszönöm!