

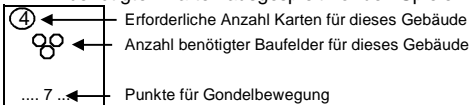
Venedig - KSR

Ablauf eines Zuges:

1) Karten auslegen und Gebäude bauen (DARF-Aktion):

a) Karten auslegen:

- Der Spieler legt 0 bis x beliebige Karten aus der Hand offen vor sich ab, auch für verschied. Gebäude. Gleiche Karten gruppieren. Nur mit ausgelegten Karten kann gebaut werden. Nach dem Ablegen werden alle Gebäude gebaut, für die alle benötigten Karten ausgespielt vor den Spielern liegen.



● Mehrere Spieler bauen an einem Gebäude:

Hat der Spieler mind. 1 Karte ausgelegt, aber weniger als die nötigen Karten für ein bestimmtes Gebäude vor sich liegen UND kein anderer Spieler hat für dieses Gebäude Karten vor sich ausliegen, erhält er die **Baumeister-Figur**.

- Ein Spieler beteiligt sich am Bau eines Gebäudes, wenn er in seinem Zug mind. 1 Karte bzw. die restlichen Karten zum Bau eines Gebäudes ablegt, die noch fehlen.
- Man darf nicht mehr als die zum Bau benötigten Karten ablegen.
- Die **Baumeisterfigur wechselt** an den Spieler mit nun allein den meisten Karten von diesem Gebäude vor sich, sonst: kein Wechsel.

● Alleinbau:

ENTWEDER will ein Spieler aus der Hand ein Gebäude sofort bauen, so darf er das ohne Mitspieler tun, auch wenn diese mitbauen könnten. Allerdings geht die Baumeisterfigur dadurch nicht an ihn. ODER es liegt schon mind. 1 Karte vor dem Spieler und niemand sonst hat diese Art von Gebäudekarten ausliegen, dann darf auch nach Ablage der restlichen Karten allein gebaut werden.

b) Bauen:

- Bauen = nur auf freien Bauplätzen, d.h., ohne Gebäude/Sumpf. Felder mit Baustein-Abbildung gelten als frei.
- Der Inhaber der Baumeisterfigur entscheidet über den Bauplatz. Wer allein baut, braucht keinen Baumeister-Entscheid.
- Gebäude aus Vorrat nehmen und platzieren.
- Gibt es nicht genug Platz für ein Gebäude, kann nicht gebaut werden und die Karten dafür gehen auf die offene Ablage.
- Wer am Zug ist, kann ggf. mehrere Gebäude bauen, wobei er die Reihenfolge entscheidet.
- Die Häuser (Casa) haben keinen Baumeister. Man kann auch mehrere Häuser hintereinander in einem Zug bauen.

c) Goldschätze (Wert geheim halten):

- Wer am Gebäudebau beteiligt ist und seine Gondel benachbart zu dem Viertel stehen hat, wo gerade gebaut wurde, erhält 1 Goldschatz (Wert 3 - 6).
- Auf dem Feld "10/45" hat man 4 Nachbarviertel. Auf dem Startfeld und Feldern 57..60 hat man kein Nachbarviertel.
- Der Inhaber der Baumeisterfigur beginnt, dann geht es reihum.
- Beim Bau einer Brücke muss man an einem der beteiligten Viertel mit seiner Gondel stehen, um 1 Goldschatz zu erhalten.

d) Bewegungs-Punkte ermitteln:

- Ein allein bauender Spieler erhält die volle Punktzahl.
- Mehrere Spieler: Inhaber der Baumeisterfigur erhält volle Punkte, andere Beteiligte erhalten je abgerundet den halben Punktwert.

e) Gondel bewegen (je einzelner Gebäude-Wertung):

- Der Inhaber der Baumeisterfigur beginnt, dann geht es reihum.
- Jedes Feld trägt 1 Gondel.
- Besetzte Felder werden übersprungen, sie zählen nicht mit.
- Die Baumeisterfigur wird nun auf ihre Warte positioniert, ausser der Spieler hat allein gebaut (ohne Baumeister).

f) Ende der Bauaktionen:

- Es dürfen nun nur max. von 2 unterschiedlichen Gebäudearten Karten vor jedem Spieler liegen. Andernfalls müssen dann Karten davon nach Auswahl des Spielers abgeworfen werden.

2) Felder mit Sumpf trockenlegen (DARF-Aktion):

- Der Spieler DARF 1 - 2 beliebige Sumpfpfättchen vom Spielplan nehmen und vor sich ablegen. Sie sind je 0 - 2 Gold wert.
- Gold kann man nun im eigenen Zug 5:1 in Bewegung tauschen. Die in Bewegung eingetauschten Sumpfpfättchen sind aus dem Spiel. Das Gold aus Schatzpfättchen wird aber zurück zum Vorrat gelegt und eingemischt. Es gibt kein Rückgeld.

3) Karten nachziehen (Handlimit = 5):

ENTWEDER

- 1 Karte aus offenem Kartenpool nehmen oder oberste verdeckte Karte vom Nachziehstapel ziehen.

ODER

- 1 Karte aus der Hand offen neben den Nachziehstapel in den Pool legen bzw. damit den Pool bilden.
- Die Gebäudeart, die man in den Pool legt, darf dort noch nicht liegen.
- Genau 3 Karten aus dem Pool und/oder vom Nachziehstapel auf die Hand nehmen. Nutzt man beide Quellen, muss man zuerst aus dem Pool ziehen. Man darf diese Möglichkeit nur wählen, wenn man das Handkartenlimit dabei nicht überschreitet.
- Die zuvor abgelegte Karte darf man jetzt nicht aufnehmen.
- Beendet ein Spieler seinen Zug und liegen nun 4 Karten im Pool, kommen diese auf die Ablage.

4) Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist dran.

Ende des Spiels:

- Ende = Sobald eine Gebäudeart komplett verbaut wurde oder eine Gondel das Zielfeld "60" erreicht/überschreitet. Die Gondelpfähle nach dem Feld "60" gelten als Zusatzfelder.
- Spieler, die am letzten Gebäudebau beteiligt waren, dürfen ihre Gondeln noch bewegen. Es darf kein Gebäude mehr gebaut werden und kein Baufeld trocken gelegt werden. Karten werden nicht nachgezogen.
- Im Uhrzeigersinn darf jeder Spieler noch einmal Gold in Bewegungspunkte (5:1) tauschen. Es beginnt der Spieler links von dem Spieler, der das Spielende eingeleitet hat.
- Es gewinnt, wer am weitesten mit seiner Gondel kam.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 07.04.10
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

Jederzeit darf der aktive Spieler in seinem Zug Gold in Bewegung im Verhältnis 5:1 tauschen.

Sonderregeln im Spiel zu zweit beachten.