Benátky se potápějí!

Pokud hráč vyložil kartu proroctví, otočí destičku městské části odpovídající barvy a hodnoty na hrací desce vodou nahoru. To znamená, že tato městská část Benátek byla zatopena. Pokud na této potopené destičce stojí figurka, spadne také do vody.
Tuto figurku odložte stranou, dále se s ní již nebude hrát. Hráč, kterému patří tato figurka, může zabránit jejímu utopení pouze, pokud ihned vyloží kartu s gondolou (viz karty s gondolami), a to i v případě, že není na tahu.



Příklad: při vynesení karty proroctví musíte otočit destičku městské části s číslem 3 světle zelené barvy vodou nahoru. Modrá figurka tedy spadne do vody a odložíte ji stranou, pokud ji její majitel nezachrání vynesením karty s gondolou.

Karta s gondolou

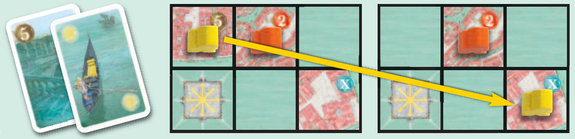
Jsou dvě možnosti, jak použít kartu s gondolou.



1. Použijete ji k tomu, abyste vlastní figurku posunuli na libovolnou neobsazenou destičku. To je však možné jen tehdy, pokud je hráč na řadě.

Příklad: hráč, který hraje modrou figurkou, vynese kartu s gondolou a posune svou figurkou na destičku s modrou hodnotou X.

2. Použijete ji k tomu, abyste zachránili vlastní figurku, která spadla do vody s některou potápějící se městskou částí. V tom případě je ale nutné vynést kartu s gondolou okamžitě, i pokud hráč není na řadě. Figurku můžete nyní postavit na libovolnou neobsazenou destičku městské části. Pokud figurku nelze zachránit, odloží se stranou a dále se s ní nehraje.



Příklad: je vynesena karta proroctví s hnědou hodnotou 5. Hráč se žlutou figurkou by chtěl figurku zachránit a vynese hned svou kartu s gondolou a postaví svou figurku na destičku s modrou hodnotou X.

Vynesené karty s gondolami se odkládají na zvláštní balíček. Pokud do vody spadnou všechny figurky jednoho hráče a ten je již nemůže pomocí karet s gondolami zachránit, hra pro něj končí a odchází ze hry.

Konec hry a hodnocení:



Hra končí ve chvíli, kdy jsou vyneseny všechny karty proroctví. Každý hráč si nyní spočítá body:

- **Poklady:**
  Hodnota pokladu závisí na tom, kolik destiček městských částí každé barvy zůstalo nepotopeno na hrací desce. Podle toho obdrží hráč body za každý poklad:
  – zůstala 1 destička městské části 6 b
  – zůstaly 2 destičky městské části 3 b
  – zůstaly 3 destičky městské části 2 b
  – zůstaly 4 a více destičky městské části 1 b
- **Figurky, které nevypadly ze hry:**
  Za každou figurku, která zůstala stát na destičce městské části na hrací desce, obdrží hráč tolik bodů, jaká je hodnota této destičky. Za figurky na plovoucích plošinách hráč neobdrží žádné body.
- **Destičky s X:**
  Pokud figurka na konci hry stojí na destičce městské části s hodnotou X, spočítá si hráč všechny destičky městské části této barvy, které ještě neklesly do moře. Součet vynásobí 2 a obdrží body, které odpovídají výsledku.
- **Mince:**
  Za každou minci, která ještě hráči zbyla, dostane 1b.
- **Karty s gondolami:**
  Za zbylé karty s gondolami se nepřipisují žádné body.





Vyhrává hráč, který celkově nasbíral nejvíce bodů. V případě stejného počtu bodů vyhrává hráč, který má více bodů za figurky, které se udržely ve hře.

Hra pro dva hráče:

Hra ve dvou se od základní hry liší především v přípravě hry:

- Ze hry vyjmeme následující součásti:
  – všechny destičky městských částí a karty proroctví s hodnotami 7 a 8,
  – všechny destičky městských částí a karty proroctví jedné barvy a
  – 10 plovoucích plošin.
- Zbývajících 36 velkých destiček rozložte libovolně na hrací desku do čtverce velikosti 6 x 6 destiček.
- Každý hráč obdrží: – 3 figurky stejné barvy – 10 karet proroctví – 11 mincí

Dále hra probíhá stejně, jako je uvedeno v popisu.

Pokud máte ke hře „Venezia 2099 “ nějaké dotazy nebo připomínky, obraťte se, prosím na:
Piatnik Praha s.r.o., Lužná 591, 160 00 Praha 6-Vokovice, info@piatnik.cz, www.piatnik.cz

Pozor! Nevhodné pro děti do 36 měsíců. Obsahuje malé části, které mohou být vdechnuty. Nebezpečí udušení.Uschovejte kontaktní adresu.
Změna provedení vyhrazena.

VENEZIA 2099

Dramatická napínavá hra pro celou rodinu od Lea Coloviniho
pro 2 – 5 hráčů od 8 let, hra Piatnik č. 633591

Ilustrace: Massimilano Longo • © 2014 Piatnik, Vídeň • Printed in Austria



PRAVIDLA HRY

Gondoly, mosty, kanály, vaporetta a paláce – Benátky jsou legenda. Město vystavěné na více než 100 ostrovech. A přeci: jakkoli je tato „Perla Jadranu“ fantastická, je také živoucí historií. Nejen, že se půda, na které stojí toto jedinečné světové kulturní dědictví, pomalu sesouvá, město na laguně se navíc musí potýkat i se vzestupem mořské hladiny způsobené globálním oteplováním.
Píše se rok 2099: Benátky jsou před zánikem. Chopte se role sběratele umění hledajícího vzácné poklady a zachraňte je před zmizením v hlubinách moře

Cíl hry:

Cílem hry je šikovně si proklestit cestu potápějícími se městskými částmi a zachránit vzácné poklady.

Piatnik

Obsah:

64 velkých čtvercových destiček, které se skládají z:

48 destiček, které znázorňují městské části Benátek, řada z nich se během hry potopí. Každá destička je označena hodnotou 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 nebo X a černou, hnědou, modrou, červenou, fialovou a světle zelenou barvou. Na zadní straně destiček je zobrazena voda.

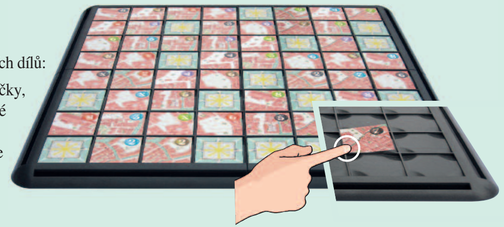


16 destiček s obrázkem plovoucí plošiny na obou stranách.



1 hrací deska, která se skládá z následujících dílů:

4 díly, které se musí spojit s celkem 64 políčky, do nichž se vkládají velké destičky. Každé políčko má v rozích prohlubně, které usnadňují vyjmutí destičky, pokud přitlačíte na roh destičky.



20 figurek - 4 od každé barvy: modré, žluté, bílé, oranžové a přírodní



52 hracích karet, které obsahují:

42 karet proroctví, které hodnotou a barvou odpovídají 42 velkým destičkám s hodnotami 3, 4, 5, 6, 7, 8 a X, kromě destiček s hodnotou 2.



10 karet s gondolami, vždy 2 v 5 různých hracích barvách.



60 malých čtvercových destiček s poklady, vždy 10 od každé ze 6 barev, kterými jsou označeny hodnoty 48 destiček městských částí.



60 mincí



Dále budete potřebovat papír a tužku pro vyhodnocení.

Příprava hry:

- Před první hrou vyjměte opatrně všechny kartonové součásti z perforovaného dílu.
- 4 díly hrací desky sestavte tak, aby vzniklo velké hrací pole o velkosti 8 x 8 čtvercových polí. Složenou hrací desku poté položte na stůl.

Příprava hry pro 3 až 5 hráčů.
Přípravu hry pro dva hráče naleznete na konci tohoto návodu!

- 64 velkých čtvercových destiček zamíchejte a libovolně vyložte na políčka hrací desky stranou s městskou částí nahoru.
- Roztřiďte 60 destiček s poklady podle barev a připravte je vedle hrací desky.
- Zamíchejte 42 karet proroctví a rozdejte je lícem dolů:
  – při hře 3 hráčů obdrží každý hráč 12 karet,
  – při hře 4 hráčů obdrží každý hráč 9 karet,
  – při hře 5 hráčů obdrží každý hráč 7 karet.
  Zbylé karty odložte stranou lícem dolů. Pro hru již nebudou potřeba.
- Každý hráč obdrží v barvě, kterou si vybral:
  – 2 karty s gondolami
  – 4 figurky při hře 3 hráčů, nebo
  – 3 figurky při hře 4 a 5 hráčů.
- Dále každý hráč obdrží přesně o jednu minci více, než obdržel karet (např. při 5 hráčích obdrží 7 + 1 = 8 mincí).
- Určete hráče, který zahájí hru.
- Na konec musí být všechny figurky umístěny na hrací desce. Začne vybraný hráč a dále se pokračuje ve směru hodinových ručiček. Hráči popořadě umístí svou figurku na hrací desku. Při tom platí následující pravidla:
  – na jedné destičce smí stát vždy jen jedna figurka.
  – figurky jednoho hráče musí být umístěny na destičkách s různými hodnotami a mohou se postavit i na plovoucí plošinu.

Průběh hry:

Hráč, který zahajuje hru, provede svůj tah. Poté se hraje ve směru hodinových ručiček.

Tah hráče

Tah každého hráče se skládá z několika úkolů, které hráč plní v tomto pořadí:

1. Pohyb figurkou (dobrovolné)
2. Nákup pokladu (dobrovolné)
3. Odkrytí karty proroctví (povinné!)

Poté, co hráč dokončí svůj tah, je na řadě další hráč.

1. Pohyb figurkou (dobrovolné)

Hráč smí táhnout některou ze svých hracích figurek o jednu nebo více destiček libovolným směrem. Přitom platí následující pravidla:

- Na každé destičce smí stát vždy jen jedna figurka.
- Figurkou se nesmí táhnout přes destičku s vodou.
- Figurkou se nesmí táhnout přes destičku, na které stojí jiná figurka.
- Figurkou se smí táhnout přes plovoucí plošinu.
- Figurka smí zůstat stát na plovoucí plošině.



Příklad: žlutou figurkou, na destičce s černou hodnotou 2, může hráč táhnout až na destičky označené žlutými šipkami.

2. Nákup pokladu (dobrovolné)

Hráč smí koupit poklad, pokud je barva pokladu stejná, jako barva destičky městské části, na které stojí některá z jeho figurek. Pozor: hráč nesmí koupit poklad dřív, než provede pohyb figurkou. Je nutno dodržet pořadí, jak bylo popsáno výše! Nákup probíhá tak, že hráč položí na zvolenou destičku o jednu minci více, než na ní již leží mincí. Pokud tedy například figurka stojí na destičce, na které ještě není žádná mince, zaplatí hráč za poklad 1 minci. Pokud se na destičce nachází jedna mince, zaplatí hráč 2, při 3 mincích 4 mince atd.

Upozornění: barva pokladu je vždy stejná, jako barva destičky městské části, na které stojí figurka hráče. Na plovoucí plošině nelze kupovat poklady. Poté, co hráč zaplatí příslušnou cenu, vezme si destičku s pokladem stejné barvy z hromádky a vyloží ji před sebe.

Příklad nákupu pokladů podle výše uvedeného obrázku:
Hráč s bílými figurkami může koupit buď fialový poklad za 1 minci, hnědý poklad za 2 mince nebo černý poklad za 4 mince.

3. Karty proroctví (povinné!)

Na konci svého tahu musí hráč vždy vyložit kartu proroctví nejnižší hodnoty, kterou má v ruce. X přitom následuje po 8 a je tudíž kartou nejvyšší hodnoty. Pokud má hráč v ruce více karet se stejnou nejnižší hodnotou, smí si vybrat jednu z nich.



Příklad: hráč má v ruce dvě karty s nejnižší hodnotou 3. Smí z nich zvolit jen jednu a vyložit ji.