

Игра Лео Коловини

ВЕНЕЦИЯ

2099

ПРАВИЛА ИГРЫ

Гондолы, мосты, каналы и дворцы... Венеция — настоящая легенда! Город, раскинувшийся на сотне островов. Но сколь бы ярко ни блистала «жемчужина Адриатики», скоро она станет лишь достоянием истории. Сокровищница мировой культуры и раньше постепенно тонула — теперь же ей угрожает поднявшийся из-за глобального потепления уровень моря.

Искусствоведы со всего мира собрались вместе, чтобы спасти бесценные реликвии великого города. Вам предстоит прокладывать путь по тонущим кварталам, перебираться по каналам на знаменитых гондолах, пережить опасность на плавучих платформах и, конечно же, собирать музейные экспонаты. Будьте бдительны, внимательны и расторопны — и, возможно, именно вы завоюете славу и уважение ценителей искусства по всему миру!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Выжить и спасти бесценные сокровища Венеции перед лицом наводнения.

СОСТАВ ИГРЫ

64 квадрата игрового поля:
48 квадратов кварталов
16 квадратов платформ



20 фигурок



52 карты:

42 карты прогнозов
10 карт гондол



60 жетонов сокровищ



60 монет



Правила игры

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Перед первой партией аккуратно выдавите все картонные детали из листов.

Описанная ниже расстановка рассчитана на 3–5 игроков.

Вариант для 2 игроков описан на стр. 4.

- Перемешайте 64 квадрата игрового поля и в случайном порядке разложите их квадратом 8x8.
- Отсортируйте 60 жетонов сокровищ по цветам и сложите рядом с игровым полем.
- Перемешайте и раздайте игрокам 42 карты прогнозов:

- если в игре участвует **3 игрока**, раздайте каждому на руку **12 карт**;
- если в игре участвует **4 игрока**, раздайте каждому на руку **9 карт**;
- если в игре участвует **5 игроков**, раздайте каждому на руку **7 карт**.

Лишние карты отложите в сторону **лицевой стороной вниз**. В игре они не участвуют.

- Каждый игрок выбирает цвет и берёт:
 - 2 карты гондол своего цвета;
 - в партии на 3 игроков – 4 фигурки своего цвета;
 - в партии на 4 или 5 игроков – 3 фигурки своего цвета.
- Каждый игрок набирает себе монеты – на 1 больше, чем карт прогнозов (например: в партии на 5 игроков каждый берёт 7+1=8 монет).
- Первым ходит игрок, который последним плавал на лодке.
- После этого игроки выставляют все свои фигурки на игровое поле. Начиная с первого игрока, все игроки по часовой стрелке помещают свои фигурки на квадраты кварталов, придерживаясь следующих правил:
 - на каждом квадрате может стоять только одна фигурка;
 - фигурки одного игрока должны быть расставлены на квадраты с разными значениями; кроме того, их можно ставить на плавучие платформы.

ХОД ИГРЫ

Право хода передаётся от первого игрока по часовой стрелке.

ХОД

В свой ход вы можете выполнить до 3 действий в следующем порядке:

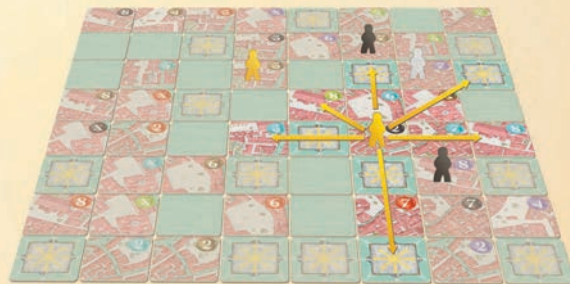
1. Перемещение фигурки (по желанию)
 2. Покупка сокровища (по желанию)
 3. Розыгрыш карты прогноза (**обязательно**)
- После этого наступает ход следующего игрока.

1. Перемещение фигурки (по желанию)

Вы можете переместить одну из своих фигурок на один или несколько квадратов в любом направлении, придерживаясь следующих правил:

- на каждом квадрате одновременно может находиться только одна фигурка;
- фигурка не может пересекать квадраты, на которых изображена вода;
- фигурка не может пересекать квадраты, занятые другими фигурками;
- фигурка может пересечь квадрат с плавучей платформой;
- фигурка может встать на плавучую платформу.

***Пример:** из чёрного квадрата со значением «2» жёлтая фигурка может переместиться на любой из квадратов, по которым проходят жёлтые стрелки.*



2. Покупка сокровища (по желанию)

Теперь вы можете купить одно сокровище, если у вас есть фигурка на квадрате соответствующего цвета.

Внимание: нельзя купить сокровище, а потом переместить фигурку. Соблюдайте последовательность хода!

Чтобы купить сокровище, надо поместить на соответствующего цвета квадрат с вашей фигуркой на 1 монету больше, чем там уже есть. Это значит, что, если монет на квадрате нет, вы заплатите за сокровище 1 монету. Если на квадрате уже есть 1 монета, вам придётся заплатить 2 монеты, если есть 3 монеты — надо заплатить 4, и т. д.

Обратите внимание: цвет сокровища должен соответствовать цвету кружка на квадрате квартала, где есть ваша фигурка. Покупать сокровища на плавучих платформах, соответственно, нельзя.

Заплатив нужное количество монет, возьмите из запаса подходящее сокровище и положите перед собой.

Пример: играющий белыми может купить фиолетовое сокровище за 1 монету, коричневое сокровище за 2 монеты или чёрное сокровище за 4 монеты.



3. Розыгрыш карты прогноза (обязательно)

В конце своего хода вы должны сыграть с руки карту прогноза с наименьшим значением. Значение «X» ценится выше 8; меньшее значение — 2. Если у вас есть несколько карт с наименьшим значением, вы можете выбрать любую из них.

Пример: у игрока 2 карты с наименьшим значением «3». Он может выбрать, какую из них сыграть.



Венеция тонет!

Когда кто-нибудь разыгрывает карту прогноза, переверните на игровом поле квадрат с соответствующим цветом и значением. Это значит, что квартал затонул. Если в этом квартале находилась фигурка, она падает в воду. Удалите её с поля — в игре она больше не участвует. Владелец фигурки может спасти её, если сразу же сыграет карту гондолы (см. карты гондол). Все монеты с затонувшего квартала тоже выбывают из игры.



Пример: согласно сыгранной карте прогноза, надо перевернуть зелёный квартал со значением «3». Синяя фигурка падает в воду и будет удалена с поля, если её владелец не сыграет карту гондолы.

КАРТЫ ГОНДОЛ

Карту гондолы можно использовать 2 способами:

1. В свой ход, разыграв карту гондолы, вы можете переместить свою фигурку на любой свободный квадрат, даже если ей придётся пересечь воду.

Пример: играющий синими разыгрывает карту гондолы и перемещает свою фигурку в бирюзовый квартал со значением «X».



2. Кроме того, с помощью гондолы вы можете спасти из воды свою фигурку, когда тонет квартал, на котором она стоит. При этом карту гондолы надо сыграть сразу же, даже если сейчас не ваш ход. Фигурку можно переместить в любой свободный квартал. Если вы не спасли фигурку, она снимается с поля и выбывает из игры.

Пример: сыграна коричневая карта прогноза со значением «5». Играющий жёлтыми хочет спасти свою фигурку и тут же выкладывает карту гондолы. Затем он помещает свою жёлтую фигурку в бирюзовый квартал со значением «X».



Использованные гондолы сбрасывайте в отдельную стопку. Если ваша последняя фигурка падает в воду, а у вас нет карты гондолы, чтобы её спасти, вы больше не сможете покупать сокровища. Тем не менее в свой ход вы по-прежнему должны будете разыгрывать карту прогноза, а в конце игры сможете подвести свой счёт.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

Игра заканчивается, когда с рук сыграны все карты прогнозов. Баллы (б.) начисляются игрокам следующим образом:

• Сокровища

Стоимость каждого сокровища зависит от того, сколько кварталов соответствующего цвета сохранилось в конце игры.

- 1 квартал 6 б.
- 2 квартала 3 б.
- 3 квартала 2 б.
- 4+ кварталов 1 б.

• Оставшиеся фигурки

За каждую вашу фигурку, оставшуюся на квадрате квартала, вы получаете баллы по значению на этом квадрате. За фигурки на плавучих платформах баллы не начисляются.

• Кварталы со значением «Х»

Если ваша фигурка находится на квадрате квартала со значением «Х», сложите значения всех сохранившихся кварталов этого цвета. Умножьте это число на 2 и прибавьте к своему счёту.

• Монеты

За каждую оставшуюся у вас монету даётся 1 балл.

• Карты гондол

За оставшиеся карты гондол баллы не начисляются.

Побеждает игрок, набравший больше всего баллов. В случае ничьей побеждает тот из претендентов, у которого осталось на поле больше фигурок.



Чёрный = 1 б.



Фиолетовый = 2 б.



Зелёный = 3 б.



Бирюзовый = 6 б.



Красный = 6 б.



Коричневый = 6 б.

ИГРА ВДВОЁМ

Вариант игры на 2 игрока отличается только расстановкой.

- Удалите из игры:
 - все квадраты кварталов и карты прогнозов со значениями «7» и «8»;
 - комплект квадратов кварталов одного цвета и карты прогнозов того же цвета;
 - 10 плавучих платформ.
- Выложите оставшиеся 36 квадратов в случайном порядке квадратом 6х6.
- Раздайте каждому игроку:
 - 3 фигурки одного цвета;
 - 10 карт прогнозов;
 - 11 монет.

Прочие правила остаются прежними.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Лео Коловини

Иллюстратор: Массимилиано Лонго



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Александр Киселев

Переводчик: Алексей Мальский

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Пегасов
(nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2014 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



Синий 40 баллов							8 б.			
	2 б.	12 б.	3 б.	6 б.			$2 б. \times 4 = 8 б.$			1 б.
Жёлтый 42 балла										
	6 б.	6 б.	2 б.	12 б.						15 б.
Красный 29 баллов										
	1 б.	6 б.	2 б.	6 б.	6 б.					8 б.
Белый 31 балл										
	2 б.	18 б.	4 б.							7 б.