



• DÁVID TURCZI & ANDREI NOVAC •



VENEZIE





VENEDIG

Im Venedig des 16. Jahrhunderts fahrt ihr als wohlhabende, einflussreiche Kaufleute mit euren Gondeln durch die Kanäle der Stadt. Ihr bildet Gehilfen aus, schließt Verträge ab und nutzt euren Einfluss, um politische Macht zu erlangen. Aber die Geschäfte laufen alles andere als normal – während ihr Verträge aushandelt und mit dem Verbrechen flirtet, müsst ihr vermeiden, in den Verdacht der venezianischen Inquisition zu geraten, damit ihr nicht verhaftet und eure Geschäfte endgültig geschlossen werden.

Im Spiel bewegt ihr eure beiden Gondeln über den Spielplan. Wenn eine Gondel einen Gehilfen passiert, dürft ihr seine Fähigkeit aktivieren. Legt ihr am Standort eines Gehilfen an, dürft ihr diesen auch ausbilden und seine Fähigkeiten somit verbessern.

Gehilfen erlauben euch, Ressourcen zu erlangen, zu handeln, Geld zu verdienen und vieles mehr, abhängig von den Gebäuden, denen sie zugewiesen sind. Erzeugt ihr Ressourcen, platziert ihr sie auf euren Gondeln, um damit später lukrative Verträge zu erfüllen.

Auf den Kanälen der Stadt ist der Platz jedoch sehr begrenzt, und jedes Mal, wenn du eine Gondel eines anderen Händlers passiert, verbreitet sich Klatsch & Tratsch, was den Verdacht der Inquisition erweckt. Lenke den Verdacht durch Besuche und Spenden in der Kirche oder in akademischen Einrichtungen von dir ab – oder wirf die Vorsicht über Bord und beteilige dich an zwielichtigen Aktivitäten für Geld oder Informationen. Ein bekannter Händler zu sein, kann ein Segen für deine politische Karriere sein – aber am Ende des Spiels wird an dem Spieler, der in den Augen der Inquisition am verdächtigsten ist, ein Exempel statuiert: Sein Sieg wird ihm aberkannt, selbst wenn er die meisten Punkte erlangt hat.

Venedig ist ein Spiel von Dávid Turczi und Andrei Novac, mit einem Solo-Modus von Dávid Turczi und Xavi Bordes. Illustrationen von Bartek Roczniak. Grafikdesign von Lewis Shaw und Dany Prasetyo.

Die deutsche Ausgabe des Spiels wurde übersetzt von Malte Frieg, unter Mitarbeit von Tanja Masche, Enrico Hinz und Malte Kühle. Für die Redaktion waren Ryan Palfreyman und Yara Lal Thiel verantwortlich. Satz und deutsches Grafikdesign stammen von Przemysław Kasztelaniec.

Erste Ausgabe, 2020 © Giant Roc. Alle Rechte vorbehalten.

INHALT

- 3 Spielübersicht
- 4 Spielmaterial
- 5 Spielaufbau
- 6-7 Ablauf eines Zuges
- 8-11 Wie wird gespielt?
 - 8 Prologrunden
 - 8 Gehilfen vorrücken
 - 9 Gebäude aktivieren
 - 9 Gondel-Treffen
 - 10 Brücken bauen
 - 10 Verträge erhalten / Steuern zahlen
 - 10 Verträge erfüllen
 - 11 Einflusskarten
- 12 Ende des Spiels
- 13 2-Spieler-Regeln
- 14 Solospiel-Regeln

SPIELÜBERSICHT

In einer Partie Venedig werdet ihr folgendes machen:



Die Kanäle entlangfahren

Jeder besitzt je zwei Gondeln, aber nur einen Gondoliere – was bedeutet, dass ihr eure Wege durch die Stadt sorgfältig planen müsst, um ihren Nutzen zu optimieren.



Gehilfen anstellen

Legt ihr mit einer Gondel an einem Gebäude an, dürft ihr einen Gehilfen abstellen. Immer wenn ihr an einem Gebäude anlegt, rückt euer Gehilfe ein Feld vor und verbessert sich dadurch. Zudem dürft ihr seine Fähigkeiten jedes Mal nutzen, wenn ihr das Gebäude passiert.



Verträge erfüllen

Falls ihr die passenden Ressourcen von Gebäuden gesammelt und euren Zug am Zielort beendet habt, dürft ihr einen Vertrag erfüllen.



Mit der Politik spielen

Passiert ihr andere Gondeln, verbreiten sich Klatsch und Intrigen – Intrigen, die euren Erfolg bei der Teilnahme an Haupttratsitzungen verstärken und eure politische Karriere fördern können.



Intrigen organisieren

Intrigen fördern eure politischen Karrieren, aber zu viele können euren Unternehmen auch schaden – und beendest du das Spiel mit mehr Intrige als jeder andere, führt dies dazu, dass die Inquisition dich festnimmt, wegspernt und vom Sieg ausschließt.

IN DIESER SCHACHTEL SOLLTEST DU FOLGENDES VORFINDEN:



1 Spielplan



5 Spielertableaus



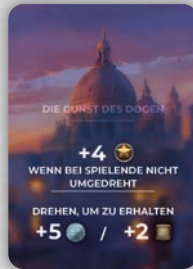
26 Vertragskarten



22 Einflusskarten



27 Dogenkarten



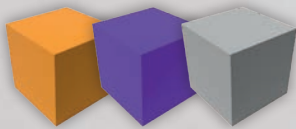
5 Gunstkarten



12 Schmugglerkarten „A“



12 Schmugglerkarten „B“



66 Ressourcenwürfel
je 22x Keramik (orange), Stoff (violett) und Silber (grau)



12 Gebäudeplättchen



45 Münzen
(30x 1, 10x 5, 5x 10)



1 Spion-Figur



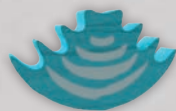
1 Spielende-Marker



4 Schmuggler-Marker



1 Startspieler-Marker



1 „Erste Bewegung“-Marker

+ IN JEDER SPIELERFARBE (x5)



2 Gondeln



2 Brücken



10 Gehilfen



1 Gondoliere



4 Scheiben

Wenn ein Teil beim Auspacken fehlt oder beschädigt ist, sende uns bitte eine E-Mail an service@happyshops.com mit deinem Namen, deiner vollständigen Adresse und Telefonnummer und wo du das Spiel erworben hast.

SPIELAUFBAU

1. Legt den Spielplan in die Tischmitte und wählt die Nacht- oder Tagseite (der Unterschied ist rein optisch).

2. Mischt die Gebäudeplättchen und legt sie zufällig offen auf die markierten Felder (rechts).

3. Legt den Spielende-Marker auf die Hauptratsleiste des Spielplans – auf Feld „10“ bei einer Partie mit 2 Spielern, „12“ mit 3 Spielern, „14“ mit 4 Spielern und „16“ mit 5 Spielern.

4. Gebt jedem Spieler das Spielmaterial seiner gewünschten Farbe. Stellt dabei sicher, dass jeder genau 10 Gehilfen (nicht 11) und ein Spielertableau mit der entsprechenden Seite für die Spieleranzahl vor sich hat (wie in der oberen rechten Ecke des Tableaus angegeben).

5. Erstellt je nach Anzahl der Spieler einen zufälligen verdeckten Zugstapel mit Vertragskarten und legt die übrigen Vertragskarten ungesehen in die Schachtel zurück (sie werden nicht verwendet):

2 Spieler: 9 Karten

3 Spieler: 13 Karten

4 Spieler: 17 Karten

5 Spieler: 20 Karten

6. Gebt jedem Spieler 3 Vertragskarten. Jeder Spieler behält 2 Karten und legt 1 verdeckt unter den Zugstapel zurück.

7. Mischt alle Einflusskarten und legt sie als verdeckten Stapel in den Spielbereich.

8. Legt jeweils 1 Scheibe jedes Spielers auf die Startfelder „0“ der Siegpunkte- und Hauptratsleiste auf dem Spielplan sowie Feld „0“ der Intrigenleiste auf dem Spielertableau.

9. Gebt jedem Spieler 6 Münzen.

10. Wählt zufällig einen Spieler und gebt ihm den **Startspielermarker**. Er wechselt während des Spiels nicht. Gebt jedem nachfolgenden Spieler +2 Münzen pro Spieler vor ihm in der Spielreihenfolge (der 2. erhält +2 Münzen, der 3. erhält +4, etc.).

11. Gebt dem Startspieler den „Erste Bewegung“-Marker.

12. Falls dies eure erste Partie ist, legt vor jedem Spieler 1 Gunstkarte mit der beschrifteten Seite nach oben aus. (Regeln: Seite 10)

Hinweis: Der Begriff „X-Münze(n)“ wird in diesen Regeln verwendet, um „Münzen im Wert von“ auszudrücken. Falls z. B. ein Effekt einem Spieler „6 Münzen“ gibt, sind dies entweder 6 Münzen mit dem Wert „1“ oder je 1 Münze mit dem Wert „1“ und „5“.



Alle Spieler

1. Spieler

2. Spieler

3. Spieler

4. Spieler

5. Spieler

WIE WIRD GESPIELT?

ABLAUF EINES ZUGES

Führe diese Schritte in der angegebenen Reihenfolge aus. Sobald du fertig bist, endet dein Zug und der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ist an der Reihe.



1. (Optional) Spiele 1 Einflusskarte

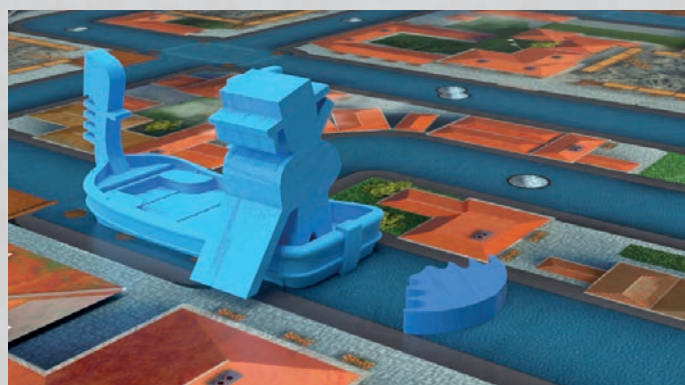
Im Spiel darfst du durch bestimmte Aktionen Einflusskarten ziehen. Zu Beginn deines Zuges darfst du max. 1 Einflusskarte spielen, ehe etwas anderes passiert.



2. Versetze deinen Gondoliere

Ein Gondoliere wird auf eine deiner Gondeln platziert, um sie als deine „aktive“ Gondel zu markieren. In jeder Runde musst du entscheiden, ob du deinen Gondoliere versetzen möchtest oder nicht.

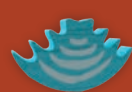
Du darfst den Gondoliere entweder kostenlos auf deine andere Gondel (auf der er aktuell nicht steht) versetzen oder ihn auf derselben Gondel lassen und dafür 3 Münzen in den allgemeinen Vorrat zahlen.



3. Bewege deine Gondel, halte Treffen ab und aktiviere passierte Gehilfen

Während deines Zuges muss sich die aktive Gondel (die mit deinem Gondoliere) bewegen. Deine aktive Gondel darf sich so weit bewegen, wie du es dir leisten kannst.

Erste Bewegung: Die aktive Gondel muss sich mindestens entlang eines Kanals (über 1 Kostensymbol hinweg) zu einer neuen Anlegestelle bewegen (ein mit einem hellblauen Rechteck hervorgehobenes Feld). Diese erste Bewegung ist kostenlos. Du legst den „Erste Bewegung“-Marker auf das Kostensymbol, um anzuzeigen, dass du es ignoriert hast. Falls du dich mit deiner ersten Bewegung unter einer Brücke hindurchbewegst (wodurch die Kosten für diesen Kanal entfallen), gilt dies immer noch als deine erste Bewegung, so dass du den Vorteil der kostenlosen Bewegung nicht auf nachfolgende Bewegungen übertragen kannst.



Platziere den „Erste Bewegung“-Marker auf dem Kostensymbol, um anzuzeigen, dass du es ignoriert hast.

Anlegen oder Passieren: Sobald du eine neue Anlegestelle erreichst, verkündest du, ob du sie nur passierst oder dort anlegst.

Sobald du ein Gebäude mit einem deiner Gehilfen passierst, darfst du es aktivieren (siehe *Aktivieren von Gebäuden* auf S. 9). Falls deine andere Gondel derzeit an einem Gebäude anliegt, kannst du es beim Passieren nicht aktivieren. Falls du eine Anlegestelle passierst, an der eine andere Gondel (unabhängig davon, ob sie dir oder einem anderen Spieler gehört) anliegt, musst du vor der Aktivierung ein Treffen abhalten (siehe *Gondel-Treffen* S. 9). All dies musst du durchführen, bevor du deine Bewegung fortsetzen darfst.

Anmerkung: Auf kommunalen Gebäuden werden niemals Gehilfen platziert, weshalb sie beim Passieren nicht aktiviert werden können (siehe *Aktivieren von Gebäuden* auf S. 9).

Falls du an einem Gebäude **anlegst** („stoppst“), endet deine Bewegung hier. Fahre mit Schritt 4 (rechts) fort.



Felder teilen

Du kannst nicht an derselben Anlegestelle wie deine andere (unbemannte) Gondel anlegen. An Orten, wo Gondeln anderer Spieler anliegen, darfst du jedoch sehr wohl anlegen. In diesem Fall platzierst du deine Gondel oben auf ihren Gondeln. Dann erhält jeder Spieler mit einer Gondel dort Siegpunkte (SP), entsprechend der Anzahl der Gondeln, die jetzt darauf platziert sind. (Zum Beispiel bringt das Anlegen auf 2 Gondeln 2 SP für den Eigner der unteren Gondel und 1 SP für die Gondel in der Mitte.)

Nachfolgende Bewegungen: Falls du ein Gebäude passierst, darfst du dich weiterbewegen, sobald du deine Treffen und Aktivierungen durchgeführt hast.

Bewege dich entlang eines verbundenen Kanals (aber nicht des Kanals, über den du gekommen bist) und zahle die auf diesem Kanal angegebenen Kosten aus deinem Vorrat. Lege die ausgegebenen Münzen auf das Symbol auf dem Spielplan (es sei denn, es gibt dort eine Brücke, siehe *Brücken* S. 10). Dies hilft dir, dich daran zu erinnern welche Strecke du in deinem Zug zurückgelegt hast und hindert dich daran, denselben Kanal oder dieselbe Anlegestelle zweimal zu benutzen.

Du darfst jedes Gebäude nur einmal pro Runde passieren (einschließlich des Gebäudes, an dem du begonnen hast). Du kannst deine Runde nicht an demselben Gebäude beenden, an dem du begonnen hast, oder einen Kanal mehr als einmal in einer Runde befahren.

Sobald du an einer neuen Anlegestelle ankommst, erklärst du, ob du passieren oder anlegen willst und hältst entsprechend Treffen ab und aktivierst Gebäude. Sobald du angelegt hast, fährst du mit Schritt 4 fort.



4. (Optional) Erfülle 1 Vertrag

Sobald du an einem Gebäude anlegst und bevor du das Gebäude aktivierst, darfst du 1 Vertrag erfüllen (siehe *Verträge erfüllen* auf S. 10).



5. Rücke deinen Gehilfen vor und / oder aktiviere das Gebäude

Falls das Gebäude nicht kommunal ist (d. h. es ist ein Plättchen und ist nicht auf dem Spielplan aufgedruckt), musst du deinen Gehilfen, sofern möglich, darauf **vorrücken** (siehe *Gehilfen vorrücken* S. 8). Anschließend wird das Gebäude **aktiviert** (siehe *Aktivieren von Gebäuden* auf S. 9), unabhängig davon, ob es sich um ein kommunales Gebäude handelt oder nicht.

Aufräumen

Gib den „Erste-Bewegung“-Marker (nicht den Startspielermarker) an den nächsten Spieler weiter, entferne alle Münzen, die du für die Bewegung bezahlt hast, vom Spielplan und lege sie in den allgemeinen Vorrat. Jetzt ist der nächste Spieler am Zug.

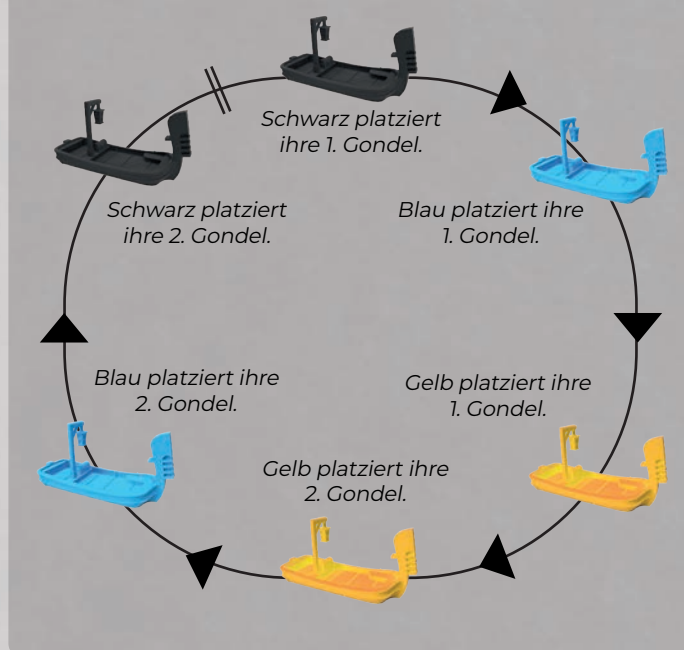
WIE WIRD GESPIELT?

PROLOG- RUNDEN

Bevor das Spiel richtig beginnt, müsst ihr alle eure Gondeln platzieren.

- Beginnend mit dem Startspieler und im Uhrzeigersinn folgend platziert jeder von euch 1 seiner Gondeln an eine beliebige Anlegestelle auf dem Spielplan (falls dort bereits Gondeln liegen, erhalten diese Spieler SP, wie unter *Felder teilen* auf S. 7 beschrieben). Falls das Gebäude an dieser Anlegestelle nicht kommunal ist, platziert du außerdem 1 Gehilfen auf das erste Feld des Gebäudes. Dann wird das Gebäude **aktiviert**, unabhängig davon, ob es sich um ein kommunales Gebäude handelt oder nicht.
- Beginnend mit dem letzten Spieler und gegen den Uhrzeigersinn wiederholt ihr dies mit der 2. Gondel. Wie auch während des Spiels selbst können sich 2 Gondeln derselben Farbe nicht auf dem gleichen Feld befinden.
- Das Spiel beginnt, wobei für jeden von euch gilt: In deinem ersten Zug wählst du aus, auf welche Gondel du deinen Gondoliere platzieren möchtest, ohne dafür zahlen zu müssen.

BEISPIEL FÜR 3 SPIELER



GEHILFEN VORRÜCKEN

Wenn du einen Gehilfen vorrückst:

- Steht noch kein Gehilfe von dir auf dem Gebäude, platziest du einen auf das erste Feld (oben) des Gebäudes.
- Falls dort bereits einer deiner Gehilfen steht, rückst du ihn auf das nächste Feld im Uhrzeigersinn vor. Du kannst Gehilfen nicht über das 4. Feld hinaus vorrücken.
- Falls dein Gehilfe auf ein Feld (außer dem 4.) rücken würde, auf dem sich der Gehilfe eines anderen Spielers befindet, rückst du dessen Gehilfen auf das nächste Feld vor und so weiter.
- Falls sich dein Gehilfe bereits auf dem 4. Feld befindet, überspringst du diesen Schritt.

Auf jedem Feld außer dem letzten darf sich jeweils nur 1 Gehilfe aufhalten. Auf dem 4. Feld dürfen beliebig viele stehen. Jeder Spieler darf nur 1 Gehilfen pro Gebäude haben. Gehilfen sind begrenzt: Sobald ein Spieler alle 10 platziert hat, können keine neuen mehr platziert werden. Überspringe diesen Schritt, falls du deine 10 Gehilfen eingesetzt hast.

Wer von euch als erstes alle 10 Gehilfen auf dem Spielplan platziert hat, erhält 8 SP.

Auf kommunalen Gebäuden (auf den Spielplan gedruckt, anstelle von Plättchen) werden niemals Gehilfen platziert.

BEISPIEL

Falls du keinen Gehilfen auf dem Gebäude hast, platziere ihn auf dieses obere Feld. Er wird immer 1 der drei Ressourcenarten erzeugen.

Das Diagramm zeigt ein Beispiel für die Platzierung eines Gehilfen auf dem Gebäude 'DIE KIRCHE'. Ein Gehilfe (eine Figur) ist auf dem oberen Feld platziert. Ein Pfeil zeigt an, dass der Gehilfe auf das nächste Feld im Uhrzeigersinn vorrückt. Ein Kreis mit der Zahl 8 zeigt an, dass nur das letzte Feld mehrere Gehilfen aufnehmen kann. Ein Kreis mit der Zahl 1 zeigt an, dass ein Gehilfe auf dem Gebäude platziert werden kann.

Nur das letzte Feld darf mehrere Gehilfen aufnehmen. Rücke Gehilfen vor, falls ein anderer ihren Platz einnehmen würde.

Falls du einen Gehilfen auf dem Gebäude hast, rücke ihn auf das nächste Feld im Uhrzeigersinn vor.

GEBÄUDE AKTIVIEREN

Sobald ein kommunales Gebäude aktiviert wird, führst du den Effekt aus (die Effekte findest du auf der Rückseite dieser Anleitung).

Sobald du ein Gebäudeplättchen aktivierst, **darfst** du alle Effekte von dem Feld, auf dem sich dein Gehilfe gerade befindet, und von Feldern, die dein Gehilfe **bereits passiert hat**, ausführen. Je weiter der Gehilfe vorgerückt ist, desto mehr Fähigkeiten hat er. Sobald er das letzte Feld erreicht hat, darf er bei Aktivierung des Gebäudes alle Effekte ausführen.

Jeder Effekt muss entweder vollständig ausgeführt oder vollständig übersprungen werden. Falls ein aufgelisteter Effekt „Erhalte 1 Intrige und 4 Münzen“ lautet, musst du beides tun. Fähigkeiten, die Ressourcenwürfel manipulieren (Erhalten, Abgeben, Tauschen), dürfen sich nur auf Ressourcen in derjenigen Gondel auswirken, die das Gebäude aktiviert hat (ob durch Anlegen oder Passieren).

Jede Gondel **darf maximal 5 Ressourcenwürfel lagern** – überschüssige Ressourcen werden abgeworfen (du darfst alte wegwerfen, um Platz für die neu gewonnenen zu schaffen).

BEISPIEL: Bei Aktivierung dieses Gebäudes:

Violett erhält 1 Ressource „Silber“ und legt sie in ihre Gondel.

Blau darf alle auf dem Gebäude abgebildeten Effekte ausführen.



Grün erhält 1 Silber und / oder verliert 1 Intrige.

Orange erhält 1 Silber, verliert 1 Intrige und tauscht 1 weitere Intrige gegen 1 SP.

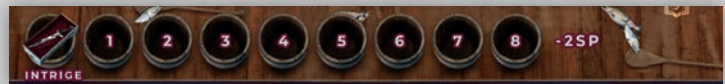
GONDEL- TREFFEN

Sobald eine Gondel eine Anlegestelle **passiert**, an der eine andere Gondel anliegt, wird dies als Treffen bezeichnet. Es gibt zwei Arten von Treffen:

- Treffen mit deiner eigenen Gondel: In diesem Moment darfst du Würfel zwischen deinen Gondeln austauschen.
- Treffen mit der Gondel eines anderen Spielers: Beide Spieler müssen unabhängig voneinander entweder 1 Schriftrolle verlieren **oder** 1 Intrige erhalten.

Befinden sich mehrere Gondeln an dem Ort, den deine Gondel passiert, führe jedes Treffen einzeln durch.

Beendest du deinen Zug an der selben Anlegestelle wie die Gondel eines Mitspielers, gilt dies nicht als Treffen.



Intrige erhalten und verlieren

Wann immer du „Intrige erhältst“, rückst du die Scheibe auf der Intrigenleiste deines Spielertableaus um die entsprechende Anzahl an Feldern nach rechts. Du kannst nicht mehr als 8 Intrige in einem Spiel mit 1 bis 3 Spielern und 10 Intrige mit 4 bis 5 Spielern haben. Du verlierst für jede Intrige, die du darüber hinaus erhalten würdest, 2 SP. Wann immer du „Intrige verlierst“, rückst du die Scheibe um die entsprechende Anzahl an Feldern nach links. Falls du mehr Intrige verlierst als du hast, rücke deine Scheibe auf das Feld „0“ (das Symbol).



Schriftrollen erhalten und verlieren

Wann immer du „Schriftrollen erhältst“, rückst du die Scheibe auf der Schriftrollenleiste deines Spielertableaus um die entsprechende Anzahl an Feldern nach rechts. Du kannst maximal 10 Schriftrollen haben. Wann immer du „Schriftrollen verlierst“, bewege die Scheibe nach links. Wenn du mehr verlierst als du hast, setze deine Scheibe auf das Feld „0“ (das Symbol).

WIE WIRD GESPIELT?

BRÜCKEN BAUEN



Mit einigen Aktionen darfst du Brücken bauen. Brücken werden auf dem Kanal zwischen zwei Anlegestellen über einem Kostensymbol platziert. Auf jedem Kanal darf nur 1 Brücke stehen. Jeder von euch darf nur 2 Brücken bauen. Brücken dürfen überall platziert werden, unabhängig davon, wo sich deine Gondeln befinden.

Brücken führen die folgenden Regeln ein:

- Das Bewegen über dieses Kostensymbol ist jetzt für alle kostenlos.
- Wann immer du eine Brücke passierst, die du **selbst platziert** hast, **erhältst du 1 Münze** (unabhängig von den vorherigen Kosten).
- Wann immer **andere Spieler** deine Brücke passieren, **erhalten sie 1 Intrige**. Dies ist kein Treffen, und der passierende Spieler kann sich nicht entscheiden, stattdessen eine Schriftrolle zu verlieren.

VERTRÄGE ERHALTEN & STEUERN ZAHLEN



Während des Spiels darfst du neue Verträge ziehen, indem du den „Markusplatz“ oder den „Palast des Dogen“ besuchst.

Sobald du dies tust, musst du Steuern zahlen: 1 Münze für jede Vertragskarte in deinem Besitz, egal ob erfüllt oder nicht. Im Falle des Markusplatzes (wo du Münzen erhalten kannst) darfst du diese Münzen für deine Steuern verwenden.

Dann darfst du 2 Verträge ziehen, 1 behalten und den anderen unter den Vertragsstapel legen. Du darfst höchstens 3 nicht erfüllte Vertragskarten gleichzeitig auf der Hand haben und kannst keine 4. Karte ziehen, wenn deine Hand voll ist.

Du kannst neue Verträge auch über Einflusskarten erhalten. In diesem Fall zahlst du keine Steuern und ziehst nur 1 Vertrag, anstatt zu wählen.

VERTRÄGE ERFÜLLEN

In Schritt 4 deines Zuges (nach dem Anlegen, aber vor dem Vorrücken oder Aktivieren) darfst du 1 Vertrag erfüllen. Dazu musst du 1 Vertragskarte mit dem Namen des Gebäudes von der Hand aufdecken, an dem du angelegt hast. Dann gibst du die angegebenen Ressourcen von der aktiven Gondel ab und verlierst gegebenenfalls Schriftrollen. Du erhältst dann die auf der Karte abgebildeten Münzen und SP.

DAUERHAFTE EFFEKTE

Verträge haben dauerhafte Effekte, die unten auf der Karte beschrieben sind und dir nach Erfüllung zur Verfügung stehen.

Wenn der Vertrag erfüllt wurde (und nur dann), darfst du ihn auf einen der drei Plätze an deinem Spielertableau legen. Wenn ein Platz bereits belegt ist, darfst du die vorhandene Karte durch die neue Karte ersetzen und dann entweder die alte Fähigkeit **archivieren** oder die Karte **archivieren**, die du gerade abgeschlossen hast.

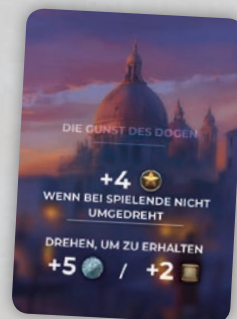
Dauerhafte Effekte sind ab Vertragserfüllung aktiv.

Archiviert du einen erfüllten Vertrag, kannst du dessen Effekt nicht mehr verwenden. Schiebe ihn verdeckt unter den Rand deines Spielertableaus – du musst für Steuern und bestimmte Fähigkeiten noch wissen, wie viele Verträge du erfüllt hast.

GUNST- KARTEN

Falls dies dein erstes Spiel ist, empfehlen wir, jedem Spieler eine Gunstkarte (mit der Textseite nach oben) auszuverteilen. Eine Gunstkarte kann jederzeit (einmalig) während des Spiels umgedreht werden, um dem Spieler 5 Münzen oder 2 Schriftrollen zu geben. Wenn sie bis zum Ende des Spiels nicht umgedreht wurde, ist sie 4 SP wert.

Falls ein erfahrener Spieler ein Handicap wünscht, kann er ohne Gunstkarte spielen.



EINFLUSSKARTEN

Einige Fähigkeiten lassen dich Einflusskarten ziehen. Falls es heißt „Erhalte 1 Einflusskarte“, **ziehe 2, behalte 1** und lege die andere unter den Stapel. Für Einflusskarten gibt es kein Handkartenlimit.

Zu Beginn deines Zuges darfst du genau 1 Karte spielen. Wirf gespielte Einflusskarten ab. Falls der Zugstapel aufgebraucht ist, mische den Abwurfstapel und bilde einen neuen Zugstapel.

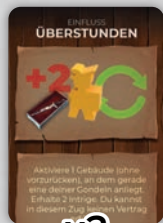


KLARSTELLUNGEN



DEN VORARBEITER BESTECHEN: Rücke 1 Gehilfen, den du bereits platziert hast, auf das 4. Feld des Gebäudes, auf dem er steht, vor. Erhalte 3 Intrige. Hierbei rücken keine anderen Gehilfen auf demselben Gebäude vor. Aktiviere das Gebäude nicht.

x2



ÜBERSTUNDEN: Da Einflusskarten zu Beginn deines Zuges gespielt werden müssen, darf Überstunden nur für eines der Gebäude verwendet werden, an denen deine Gondeln zu Beginn deines Zuges anliegen.

x2



RATSMITGLIEDER BESTECHEN: Sobald du diese Karte spielst, bewege dich sofort um 1 Feld auf der Hauptratsleiste nach oben. Bewege dich nicht weiter, falls du mehr Intrige hast als andere. Du darfst optional 1 Intrige erhalten um 1 weiteres Feld auf der Hauptratsleiste vorzurücken.

x2



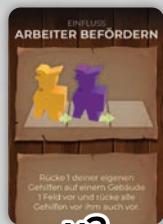
HANDELSINFORMATIONEN: Erhalte sofort 2 Münzen und 1 Einflusskarte (ziehe 2, behalte 1 und lege die andere unter den Stapel).

x2



EINE BRÜCKE BAUEN: Baue 1 Brücke gemäß den Regeln auf S. 10. Alternativ darfst du 2 SP für jede bereits platzierte Brücke (d. h. auf dem Spielplan) in deiner Farbe erhalten.

x2



ARBEITER BEFÖRDERN: Wähle 1 Gehilfen, den du bereits platziert hast, und rücke ihn 1 Feld vor. Rücke dabei alle Gehilfen vor ihm vor (es sei denn, er rückt auf das 4. Feld vor). Aktiviere das Gebäude nicht.

x2



VORRÄTE ORGANISIEREN: Sobald du sie spielst, darfst du – vor dem Rest deines Zuges – Ressourcen zwischen deinen Gondeln austauschen, unabhängig von deren Position. Du erhältst zusätzlich 1 Ressource einer beliebigen Art auf eine deiner beiden Gondeln.

x2



AUF VERTRÄGE BIETEN: Du erhältst 1 Vertragskarte oder 2 SP. Falls du dich für einen Vertrag entscheidest, zahle keine Steuern und ziehe nur 1. Falls du bereits 3 nicht erfüllte Verträge auf der Hand hast, musst du die SP wählen.

x2



FORSCHUNG LEITEN: Erhalte 3 Schriftrollen. Du kannst nicht mehr als 10 Schriftrollen haben.

x2



ZEUGENAUSSAGE: Du verlierst 3 Intrige. Du kannst deine Intrige nicht unter 0 reduzieren.

x2



SPION ANHEUERN: Mit dem Spion darfst du alle Fähigkeiten eines Gebäudes nutzen, sobald du es passierst. Du kannst keinen Gehilfen im selben Gebäude aktivieren. Wirf den Spion am Ende deines Zuges ab, unabhängig davon, ob du ihn benutzt hast oder nicht.

x2

ENDE DES SPIELS

AUSLÖSER FÜR DAS ENDE DES SPIELS

Das Ende des Spiels wird eingeleitet, sobald die **letzte Vertragskarte** vom Stapel gezogen wurde oder sobald 1 Scheibe auf der Hauptratsleiste das **markierte Feld** für das Ende des Spiels erreicht. Sobald eines davon eintritt:

- Beendet die aktuelle Runde (d. h. spielt, bis der Spieler rechts vom Startspieler seinen Zug beendet hat).
- Spielt 2 weitere Runden.



Versetzt den Spielende-Marker der Hauptratsleiste auf das Feld „Spielende ausgelöst“ auf dem Spielplan und rückt ihn in jeder Runde um 1 Feld vor (auf „Vorletzte Runde“ und „Letzte Runde“), um dies festzuhalten.

WERTUNG

Führt am Ende des Spiels die folgenden Schritte **der Reihe nach** durch:



- **Haupttrat werten:** Die Spieler erhalten die Belohnungen, die am Ende der Hauptratsleiste aufgeführt sind, entsprechend ihrer Position. Bei Gleichstand erzielen alle Spieler den Durchschnitt ihrer Positionen und runden bei Bedarf ab. D. h. wenn 2 Spieler in einem 2-Spieler-Spiel den 1. Platz belegen, würden sie jeweils 5 Punkte erzielen (von $9 + 2 = 11 / 5,5$). Ein Spieler auf Feld „0“ der Hauptratsleiste kann unabhängig von seiner Position nicht punkten.



1-6

0 Punkte



7-8

Werte die Hälfte deiner Hauptratsposition (aufgerundet).



9+

Werte deine Hauptratsposition

- **Einfluss der Gehilfen werten:** Jeder, der 7 oder 8 Gehilfen platziert hat, erhält SP entsprechend der Hälfte (aufgerundet) seiner Hauptratsposition. Jeder, der 9-10 Gehilfen eingesetzt hat, erhält Punkte entsprechend seiner Hauptratsposition.

$$-2 \text{ (Schriftrolle)} = -1 \text{ (Münze)}$$

$$-4 \text{ (Münze)} = -1 \text{ (Münze)}$$

- **Intrige verringern:** Ihr dürft Schriftrollen verlieren und Münzen bezahlen, um eure Intrige zu verringern (2 Schriftrollen / 4 Münzen je Intrige). Ihr dürft dies tun, während euch die anderen Spieler beobachten. Falls ein Spieler seine Intrige nicht weiter reduzieren kann, müsst ihr eure Intrige nur auf 1 Punkt unter diesem Wert reduzieren, um eine Verhaftung zu vermeiden (und könnt so eure verbleibenden Münzen werten).

$$4 \text{ (Münze)} \rightarrow 1 \text{ (Intrige)}$$

- **Reichtum messen:** Jeder Spieler tauscht je 4 Münzen in 1 SP um (übrig gebliebene Schriftrollen und Restmünzen bringen keine SP).
- **Die Gunst des Dogen:** Falls ihr mit Gunstkarten spielt (siehe *Spielaufbau*, S. 3), vergebt 4 SP an jeden Spieler, der seine Gunstkarte nicht umgedreht hat.



- **Verhaftung:** Der Spieler mit der meisten Intrige (wenn sie größer als 0 ist) wird von der Inquisition **verhaftet** und eliminiert. Falls sich 2 oder mehr Spieler die meiste Intrige (größer 0) teilen, wird der in Spielreihenfolge weiter hinten liegende Spieler (am weitesten vom Startspieler entfernt) eliminiert. Ein verhafteter Spieler kann das Spiel nicht gewinnen, ganz unabhängig von seinen SP.
- **Den Gewinner bestimmen:** Der Spieler mit den meisten SP gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der in Spielreihenfolge weiter hinten liegende Spieler.

DIE SCHMUGGLER

ZUSÄTZLICHER SPIELAUFBAU

ZUSÄTZLICHER SPIELAUFBAU

Führt neben dem Spielaufbau der Grundregeln (S. 5) in einer Partie zu zweit folgendes durch:

- Gebt jedem Spieler 1 der 2 Schmugglerstapel („A“ oder „B“) und mischt diese.
- Nehmt die Gondeln einer 3. Farbe. Platziert einen „A“-Marker auf der einen und einen „B“-Marker auf der anderen Gondel.
- Haltet die 10 Gehilfen der 3. Farbe bereit. Dies sind die Gehilfen der Schmuggler.

WIE DIE SCHMUGGLER ARBEITEN

Nach jeder Runde (Prologrunden ausgenommen), führt der aktive Spieler folgendes durch:

- Ziehe 2 Karten von deinem Schmugglerstapel.
- Wähle 1 zum Spielen aus und lege die andere wieder **auf** den Stapel.
- Bewege die Schmugglergondel mit dem entsprechenden Marker („A“ / „B“) an die auf der Karte angegebene Position (falls du zum ersten Mal vom Stapel ziehst, stell die Gondel einfach dort ab).

Bewegungsregeln für die Schmuggler

Schmuggler bewegen sich auf dem günstigsten Weg (in Münzen) zum Gebäude auf ihrer Karte (Kanäle mit Brücke sind kostenlos, aber für Schmuggler ist die erste Bewegung nicht kostenlos). Falls es mehrere Wege mit gleichen Kosten gibt, entscheidet der aktive Spieler. Die Anzahl der Treffen hat keinen Einfluss auf die Kosten des Weges.

Trifft die Schmugglergondel auf die Gondel von einem Spieler, handelt es sich um ein Treffen, und nur der angetroffene Spieler erhält 1 Intrige oder verliert 1 Schriftrolle.

Falls die Schmugglergondel ihre Bewegung auf der Gondel eines Spielers beendet, vergibt sie wie gewohnt SP. Falls die Bewegung auf der anderen Schmugglergondel endet, erhält der Gegner des aktiven Spielers den SP.

Nach Beendigung der Bewegung rückt der Schmuggler 1 Schmugglergehilfen vor oder platziert einen auf das Gebäude, sofern dort noch keiner

Haltet die „A“- und „B“-Stapel immer getrennt.



Ignoriert diesen Abschnitt in einer Partie zu Zweit.

eingesetzt wurde. Wie beim regulären Vorrücken kann dies die Gehilfen anderer Spieler vorrücken lassen. Sobald alle 10 Schmugglergehilfen platziert wurden, werden keine neuen mehr platziert.

Schmugglern ist folgendes verboten:

- Gebäude aktivieren.
- Ressourcen, SP, Intrige oder Schriftrollen erhalten.

TREFFEN MIT SCHMUGGLERGONDELN

Falls du während deines Zuges auf eine Schmugglergondel triffst, ist dies ein normales Treffen, bei dem nur der aktive Spieler 1 Intrige erhält bzw. 1 Schriftrolle verliert.

DER ZUGSTAPEL NEIGT SICH DEM ENDE

Falls 1 Karte in einem Schmugglerstapel verbleibt, muss sie genommen werden. Mische sie anschließend zusammen mit den Karten des Abwurfstapels, um einen neuen Stapel zu bilden und fahre mit dem Spiel fort.

FÄHIGKEITEN & SCHMUGGLER

Fähigkeiten, die sich auf das „Treffen mit Gondeln anderer Spieler“ beziehen, funktionieren auch gegen Schmugglergondeln, aber der Spieler, der die Schmugglergondel bewegt, ist niemals gezwungen, Schriftrollen zu verlieren oder Intrigen zu erhalten.

DER DOGE

EINLEITUNG

Im 16. Jahrhundert fungierte der Doge als Staatsoberhaupt für Venedig und kümmerte sich um alles von der Wirtschaft bis zum Militär.

Dogen unterschieden sich darin, wie Venedig von ihnen profitierte. Einige überwachten große militärische Siege, während andere ihre Macht und ihren Einfluss nutzten, um ihr eigenes Vermögen zu vermehren.

Während historische Aufzeichnungen zugunsten des Positiven tendieren, waren Dogen leicht korrumpierbar. Aufgrund ihrer geringen Vergütung war es ihnen erlaubt weiterhin private Unternehmen zu betreiben. Lebenslange Amtszeiten sorgten dafür, dass sie ihr Ansehen in der Öffentlichkeit wenig interessierte. Während die Inquisition alle anderen im Auge behielt, fanden bei den Dogen erst nach deren Tod Untersuchungen statt.

Im Solo-Modus von Venedig spielst du gegen einen Dogen, der alles in seiner Macht Stehende nutzt, um rivalisierende Kaufleute zu vernichten und ein Vermögen für seine Familie aufzubauen. Am Ende des Spiels besteht nur für dich die Gefahr einer Verhaftung - was bedeutet, dass du in den Augen der Inquisition der bessere Händler und der bessere Mensch sein musst.



5. Beginne bei dir mit den Prologrunden: Platziere 1 Gondel und aktiviere sie wie gewohnt. Decke dann 2 Karten von jedem Schmugglerstapel auf (in abwechselnder Reihenfolge) und platziere alle 4 Dogengondeln an den aufgedeckten Orten. Platziere seine Gehilfen auf den Gebäuden, ohne diese zu aktivieren.

Falls eine der Dogengondel auf deiner platziert wurde, erhältst du wie gewohnt SP. Falls eine der Dogengondeln auf einer anderen platziert wird, erhält der Doge den SP.

Dann platzierst du deine 2. Gondel und aktivierst sie wie gewohnt. (Falls du deine Gondel zu irgendeinem Zeitpunkt auf eine Dogengondel platzierst, erhält der Doge den SP.)

6. Entferne zufällig 3 Karten von jedem Schmugglerstapel. Lege sie, ohne sie anzusehen, in die Schachtel zurück. Mische die aufgedeckten Karten zurück in ihre Stapel (beide Stapel sollten jetzt 9 Karten enthalten).
7. Mische die Vertrags- und Einflussstapel und lege sie verdeckt bereit (es müssen keine Karten aus dem Vertragstapel entfernt werden).
8. Mische den Dogenstapel und entferne zufällig 2 Karten. Lege sie, ohne sie anzusehen, in die Schachtel zurück.
9. Decke 3 Karten vom Dogenstapel auf und lege sie in einer Reihe aus.
10. Gib dir wie gewohnt 6 Münzen und 1 Schriftrolle. Richte dein Spielertableau und deine Leisten wie in einem normalen Spiel ein.

Anmerkung zum Solo-Modus

In diesem Abschnitt bezieht sich das „du“ auf den einsamen menschlichen Spieler, während sich „er“ oder „Der Doge“ auf den Solo-Gegner bezieht.

SPIELAUFBAU

1. Du spielst mit dem Material einer Farbe (10 Gehilfen, 2 Gondeln, etc.), während der Doge das Material von 2 Farben verwendet (die Flotte des Dogen besteht aus 20 Gehilfen, 4 Gondeln, etc.).
2. Richte ein Spielertableau für den Dogen ein. Setz die Intrige auf „0“ und Schriftrollen auf „2“. Platziere den Spielende-Marker auf dem Feld „6“ der Schriftrollenleiste – er kann nicht mehr als 5 haben.
3. Mische die beiden Schmugglerstapel und lege auf die entsprechenden Gondeln „A“- und „B“-Marker.
4. Platziere 2 Scheiben (1 je Dogen-Farbe) auf der Hauptratsleiste und 1 Scheibe für den Dogen (1 der 2 Farben) auf die SP-Leiste.

WIE WIRD GESPIELT?

Führe in deinem Zug die Aktionen wie gewohnt aus. Dann, nach jedem deiner Züge:

1. Ziehe 2 Karten vom „A“-Schmugglerstapel und wähle 1 (indem du die andere wieder oben auf den Stapel legst).
2. Bewege 1 der „A“-Dogengondeln (du entscheidest) an diesen Ort.

Bewegungsregeln des Dogen

Der Doge bewegt sich auf dem günstigsten Weg in Münzen (Kanäle mit Brücke sind kostenlos, aber für den Dogen ist die erste Bewegung nicht kostenlos) zum Gebäude auf der Karte. Falls es mehrere Wege mit gleichen Kosten gibt, entscheidest du.

Falls der Doge während dieser Bewegung auf deine Gondeln trifft, handelt es sich um ein Treffen, und du (aber nicht der Doge) erhältst 1 Intrige oder verlierst 1 Schriftrolle. Falls der Doge seine eigene Gondel trifft, zählt dies nicht als Treffen. Falls der Doge seine Bewegung auf deiner Gondel beendet, bringt es dir SP. Falls der Doge auf einer anderen Dogengondel landet, erhält er SP. 2 Dogengondeln derselben Farbe dürfen sich ein Feld teilen und bringen ihm 1 SP ein.

- Rücke 1 Dogengehilfen (in der gleichen Farbe wie die Gondel) auf dem Gebäude vor.
- Der Doge erhält nach dem Vorrücken 0/1/2/4 SP entsprechend der Position des Gehilfen auf dem Gebäude (0 für das 1. Feld, 1 für das 2. Feld, etc.). Ignoriere den Gebäudeeffekt. Lass die genutzte Karte offen liegen.
- Wiederhole die Schritte 1 bis 4 mit dem „B“-Schmugglerstapel.
- Jede genutzte Schmugglerkarte zeigt 1 der 3 zu ignorierenden Dogenkarten. Führe die 1-2 Dogenkarten aus, auf denen kein X abgebildet ist.



- Wirf die genutzte(n) Doge-Karte(n) ab. Fülle die Reihe mit Karten vom Dogenstapel auf.
- Lege die genutzten Schmugglerkarten auf ihre jeweiligen Abwurfstapel.

Wie der Doge Intrige erhält

Der Doge erhält Schriftrollen und Intrigen. Er darf bis zu 5 Schriftrollen haben. Weitere Schriftrollen (6+) gehen verloren.

Während der Schmuggleraktivierungen erhält der Doge keine Intrige (du musst immer noch Schriftrollen verlieren, um weiterer Intrige bei Treffen zu entgehen).

Während deines Zuges muss der Doge für jede Schmugglergondel, die du triffst (egal welcher Farbe), 1 Schriftrolle verlieren oder 1 Intrige erhalten.

Falls der Doge 8 Intrige erreicht, verliert er 2 SP und 4 Intrige.

Der Doge erhält keine Intrige durch Brücken, aber wenn du Aktionen ausführst, durch die „alle anderen Spieler“ Intrige erhalten.

Zusätzliche Regel

Sobald du einen Vertrag ziehst, lege die oberste Karte des Dogenstapels ungesehen in die Schachtel zurück.

Erläuterungen zu den Vertragseffekten

Vertrag 3: Gilt an Brücken, die vom Dogen platziert wurden.

Vertrag 7: Gilt für die Dogengondeln.

Vertrag 14: Der Doge muss jetzt 1 Schriftrolle verlieren oder 1 Intrige erhalten, wenn eine Dogengondel dich in seinem Zug trifft.

Vertrag 20: Ignoriere den Dogen-Karteneffekt, der dir unbeschränkt Intrige gibt.

Vertrag 21: Du darfst Würfel in den Zügen der Schmuggler abgeben. Du darfst Würfel anstelle von Schriftrollen für die Dogenkarte abgeben, für die du Schriftrollen verlierst oder Intrigen erhältst.

WERTUNG

Das Spiel endet, sobald du die Reihe des Dogen nicht mehr mit 3 Karten auffüllen kannst. Spiele noch 1 Zug, ohne dass der Doge danach am Zug ist. Dann:

- Werte die 3 Scheiben auf der Hauptratsleiste wie in einer Partie zu dritt. Der Doge punktet für seine beiden Scheiben.
- Der Doge punktet nicht für den Einfluss der Gehilfen, aber du (siehe S. 12).
- Du darfst bezahlen, um deine Intrige zu reduzieren (siehe S. 12).
- Falls deine Intrige gleich oder höher als die des Dogen ist (solange es mehr als 0 ist), verlierst du.
- Erhalte 1 SP für je 4 verbleibende Münzen.
- Falls du mehr SP als der Doge hast, hast du gewonnen!

Schwierigkeitsgrad anpassen

Spiele bei deiner ersten Solopartie mit den obigen Regeln. Falls du eine **größere Herausforderung** brauchst, versuche Folgendes:

- Ziehe während der Prologrunden 1-2 zusätzliche Schmugglerkarten von jedem Stapel und platziere Gehilfen auf diese Gebäude.
- Beginne mit einer höheren Position des Dogen auf der Hauptratsleiste.
- Der Doge erhält 1 SP (nicht 0) für Gehilfen auf dem 1. Feld eines Gebäudes.
- Lass den Dogen mit 3 Schriftrollen beginnen.
- Mache am Ende des Spiels keinen zusätzlichen Zug.

Falls du es zu schwer findest, versuche Folgendes:

- Setze in den Prologrunden keine Schmugglergehilfen ein.
- Der Doge erhält 3 SP (nicht 4) für Gehilfen auf dem 4. Feld.
- Der Doge erhält zu Beginn des Spiels 1 Schriftrolle.
- Spiele 2 zusätzliche Züge, wenn das Spiel endet.

BEISPIELE MIT 3 SPIELERN

BEISPIELE DES SPIELABLAUFS

Hier sind ein paar Beispiele, wie sich das Spiel mitten in einer hypothetischen 3-Spieler-Partie spielt.

BLAU benötigt 1 Stoff (violett), um einen Vertrag zu erfüllen. Sie wird ihn in diesem Zug nicht erfüllen können, aber die letzte Ressource ist in Reichweite. Sie:

- Platziert ihren Gondoliere auf der Gondel, die am Markt angelegt hat.
- Bewegt ihre Gondel zum Kleinen Rat. Da es sich um ihre erste Bewegung handelt, muss sie die Kosten für den Kanal nicht bezahlen.
- Erklärt, dass sie den Kleinen Rat nur passieren möchte. Da sie dort zuvor einen Gehilfen platziert hat, darf sie das Gebäude aktivieren und erhält beim Passieren 1 Keramik (orange).
- Beahlt 2 Münzen, um sich im Anschluss zum Hafen zu bewegen, und entscheidet sich für das Anlegen: Sie rückt ihren Gehilfen vor (in diesem Fall platziert sie ihn auf das 1. Feld, da dort noch keiner steht) und aktiviert das Gebäude, um 1 Stoff (violett) zu erhalten.

VIOLETT möchte in diesem Spiel die Strategie des Hauptrats verfolgen, also bewegt sie sich dorthin – auf dem Weg passiert sie Blau, um sicherzustellen, dass diese genug Intrigue hat.

- Die Bewegung durch den ersten Kanal kostet sie nichts, da dies ihre erste Bewegung ist.
- Als sie beim Hafen ankommt, erklärt sie, dass sie nur passieren möchte. Dies löst ein Treffen aus: Blau verliert 1 Schriftrolle, um Intrigue zu vermeiden, Violett hingegen nimmt sie. Violett hat keinen Gehilfen am Hafen, weshalb sie diesen nicht aktivieren kann.
- Violett bezahlt 1 Münze, um zum Haupttrat zu gelangen, und erklärt, dass sie dort anlegt.
- Da es sich um ein kommunales Gebäude handelt, können auf dem Haupttrat keine Gehilfen platziert werden. Violett aktiviert es einfach und rückt 1 Schritt auf der Hauptratsleiste vor, +1 für jede Person mit weniger Intrigue als sie (2). Sie bezahlt 4 Münzen, um 1 Brücke zu bauen, und platziert sie auf den Kanal neben dem Haupttrat (obwohl sie sie überall bauen darf).





ORANGE erkennt, dass sie ihren ersten Vertrag in diesem Zug erfüllen könnte, falls sie die erforderlichen Ressourcen erhält und zum Lagerhaus bringt. Sie:

- Platziert ihren Gondoliere auf die Gondel, die am Gericht angelegt hat.
- Bewegt diese zur Bibliothek, wo ihre zweite Gondel angelegt hat. Da es ihre erste Bewegung ist, muss sie die Kosten nicht bezahlen. Es ist ein Treffen mit ihrer eigenen Gondel, es gibt also keine Intrige – aber sie hat die Möglichkeit, Ressourcen zwischen den Gondeln auszutauschen. Sie nimmt den 1 Stoff (violett) von ihrer anliegenden Gondel und legt ihn auf ihre aktive Gondel.
- Da sie dort zuvor einen Gehilfen platziert hat, darf sie die Bibliothek aktivieren und erhält beim Passieren 1 Stoff (violett).
- Sie bezahlt 2 Münzen, um zum Lagerhaus zu gelangen, und erklärt, dass sie anlegt. **Bevor** sie auf dem Gebäude vorrückt, erfüllt sie ihren Vertrag – sie verliert 1 Schriftrolle und gibt 2 Stoff (violett) und 1 Silber (grau) von ihrer aktiven Gondel ab. Dafür erhält sie 5 SP und 5 Münzen. Anschließend legt sie die Karte auf ein freies Feld ihres Spielertableaus, um ihre Fähigkeit zu erlangen.
- Dann rückt sie auf dem Gebäude vor, indem sie 1 Gehilfen auf das 1. Feld platziert und erhält 1 Keramik (orange).



BLAU erkennt, dass das Ziel für ihren Vertrag 1 freie Bewegung entfernt ist – also zahlt sie die 3 erforderlichen Münzen, um ihren Gondoliere in derselben Gondel zu belassen, und bewegt sich.

- Sie braucht 1 Schriftrolle, um ihren Vertrag zu erfüllen, doch sie gab ihre einzige Schriftrolle aus, um die Intrige zu vermeiden, als Violett sie passierte. Zum Glück hat sie immer noch die Gunstkarte – also dreht sie sie um, um 2 Schriftrollen zu erhalten.
- Sie erfüllt ihren Vertrag bei der Münzanstalt bevor sie auf dem Gebäude vorrückt. Sie gibt 2 Keramik (orange) und 1 Stoff (violett) ab und verliert 1 Schriftrolle. Dafür erhält sie 5 SP und 5 Münzen.
- Sie legt ihre Vertragskarte auf ein freies Feld ihres Spielertableaus, platziert einen Gehilfen auf dem Gebäude und aktiviert es. Violett hatte dort bereits einen Gehilfen, der nun vorgerückt wird.

VIOLETT konzentriert sich weiterhin auf die Intrige. Sie versetzt ihren Gondoliere auf ihre andere Gondel und bewegt ihn zum Rat der 10 - vorbei an der Münzanstalt, wo sie dank Blau jetzt einen Gehilfen auf dem zweiten Feld besitzt.

- Die erste Bewegung kostet sie nichts.
- An der Münzanstalt erklärt sie, dass sie passieren möchte. Dies löst ein Treffen aus – Blau erkennt die Strategie von Violett und entscheidet sich, dass sie es sich leisten kann, 1 Intrige zu nehmen, sodass beide Spieler 1 Intrige erhalten.
- Während sie die Münzanstalt passiert, aktiviert Violett diese und erhält 1 Silber (grau) vom 1. Feld sowie 1 Intrige und 4 Münzen vom 2. Feld.
- Violett bezahlt 1 Münze, um zum Rat der 10 zu gelangen, und erklärt, dass sie anlegt. Sie hat noch keinen Gehilfen im Rat der 10, also platziert sie 1 Gehilfen auf dem 1. Feld und erhält 1 Silber (grau). Blau hat dort eine anliegende Gondel, also erhält Blau einen SP. Der Gehilfe von Blau wird von Violett vorgerückt. Da Violett anlegt, gilt dies nicht als Treffen.

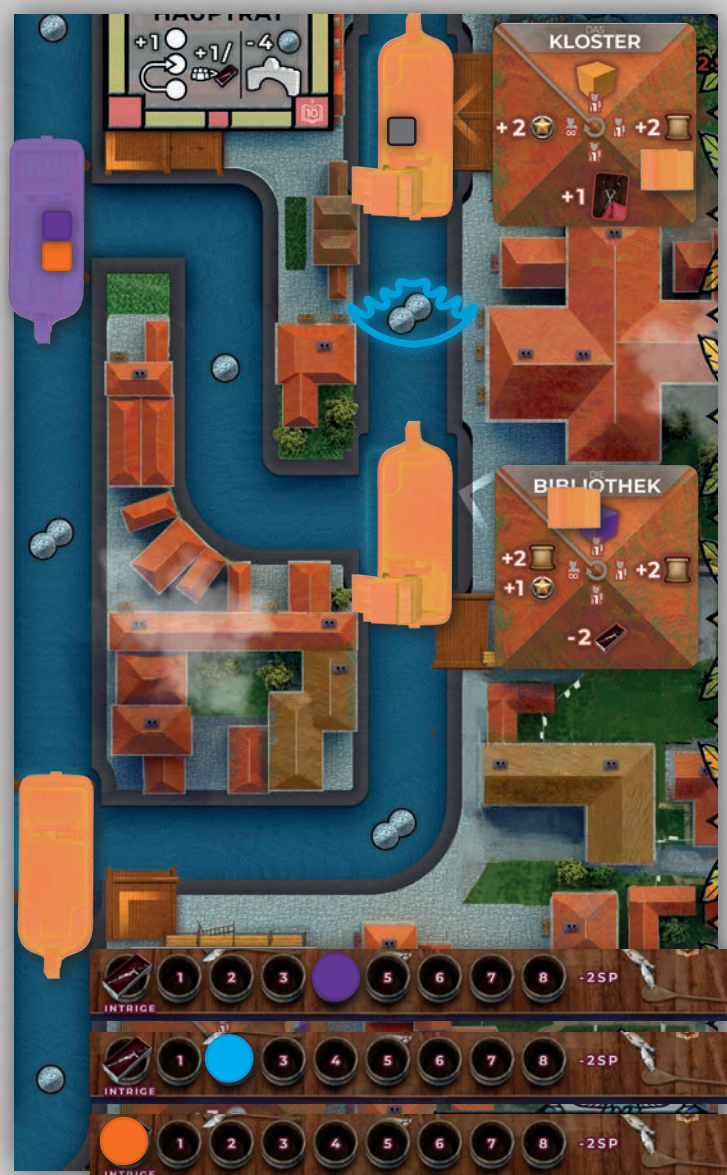


ORANGE sieht, dass sowohl Blau als auch Violett bei der Intrige vor ihr liegen – und will, dass das so bleibt!

Als sie zum Gericht zieht, beginnt sie damit, den anderen mit dem 2. Effekt des Gebäudes mehr Intrige zu geben. Dies macht es wahrscheinlicher, dass einer der anderen Spielerinnen am Ende des Spiels verhaftet wird.

Dies bringt sie auch näher an das 4. Feld beim Gericht, auf dem sie Schriftrollen für SP verlieren darf – eine nützlicher Effekt, wenn man ihn mit der Bibliothek kombiniert! Solche Synergien zu Beginn des Spiels aufzubauen, ist ein entscheidender Teil auf dem Weg zum Erfolg.

- Sie versetzt ihren Gondoliere kostenlos auf ihre unbesetzte Gondel und bewegt sich kostenlos von der Bibliothek zum Gericht.
- Sie erklärt, dass sie dort anlegt, damit sie das Gebäude nutzen kann. Sie hat hier bereits einen Gehilfen, also rückt sie ihn auf das 2. Feld vor und aktiviert dann das Gebäude – sie erhält 1 Silber (grau) und alle anderen Spielerinnen erhalten 1 Intrige.





BLAU möchte auch Synergien aufbauen und in der Zwischenzeit auf ihren nächsten Vertrag (links) hinarbeiten.

Wenn Gehilfen weiter oben im Hafen und auf dem Markt platziert sind, kann man leicht Ressourcen und Münzen erhalten und in SP umtauschen.

- Sie versetzt ihren Gondoliere kostenlos auf ihre unbesetzte Gondel.
- Sie macht die kostenlose Bewegung vom Rat der 10 zum Kleinen Rat und erhält 1 Keramik (orange), während sie ihn passiert.
- Sie bezahlt 1 Münze, um zum Markt zu gelangen, und erklärt, dass sie dort anlegt.
- Sie rückt ihren Gehilfen auf das 2. Feld vor und aktiviert das Gebäude – sie erhält 1 Keramik (orange) und bezahlt 1 Münze, um die 2 Ressourcen zu erhalten, die sie benötigt (1 Stoff (violett) und 1 Silber (grau)).



VIOLETT sieht die Möglichkeit, sich bei der Münzanstalt schnell viele Münzen zu besorgen, damit sie anfangen kann, in Brücken zu investieren.

- Sie versetzt ihren Gondoliere kostenlos auf ihre unbesetzte Gondel.
- Sie macht die kostenlose Bewegung vom Haupttrat zur Kirche und fährt dabei unter ihrer Brücke hindurch, was ihr 1 Münze einbringt. Sie erhält 1 Silber (grau), während sie die Kirche passiert. Falls es die Brücke einer anderen Spielerin wäre, hätte sie 1 Intrige erhalten. In beiden Fällen darf der Kanal jetzt kostenlos durchfahren werden, unabhängig davon, ob es sich um ihre erste Bewegung handelt oder nicht.
- Sie zahlt 1 Münze, um zur Münzanstalt zu gelangen, und erklärt, dass sie dort anlegt.
- Blau bekommt erneut 1 SP, da sie hier bereits eine Gondel hat. Da Violett anlegt, zählt dies nicht als Treffen.
- Sie rückt ihren Gehilfen auf das 3. Feld vor und aktiviert das Gebäude – sie erhält 1 Silber (grau) vom 1. Feld. Violett stellt fest, dass 1 Intrige und 4 Münzen völlig ausreichen, weshalb sie beschließt, das 2. Feld auf der Münzanstalt zu aktivieren, aber nicht das 3. (identische) Feld.

GEBÄUDEAKTIONEN

KOMMUNALE GEBÄUDE

MARKUSPLATZ

Zieh 1 Vertrag (zieh 2, behalte 1, lege den anderen wieder unter den Stapel) und erhalte 2 Münzen. Du darfst zu jedem Zeitpunkt maximal 3 Verträge auf der Hand halten.

Falls du einen Vertrag ziehst, musst du Steuern zahlen: 1 Münze pro Vertrag, den du bereits besitzt, unabhängig davon, ob du ihn erfüllt hast oder nicht. Du darfst einen Vertrag ziehen, aber keine Münzen erhalten und umgekehrt.

PALAST DES DOGEN

Zieh 1 Vertrag (zieh 2, behalte 1, lege den anderen wieder unter den Stapel) und erhalte 1 Schriftrolle und 1 SP. Du darfst zu jedem Zeitpunkt maximal 3 Verträge auf der Hand halten.

Falls du einen Vertrag ziehst, musst du Steuern zahlen: 1 Münze pro Vertrag, den du bereits besitzt, unabhängig davon, ob du ihn erfüllt hast oder nicht. Du darfst einen Vertrag ziehen, aber keine Schriftrollen / SP erhalten und umgekehrt.

HAUPTTRAT

Rücke deine Scheibe um 1 Feld auf der Hauptratsleiste vor. Rücke sie anschließend noch 1 Feld für jeden Spieler mit weniger Intrige als du vor. Es dürfen mehrere Scheiben auf dem gleichen Feld liegen.

Du darfst auch 4 Münzen bezahlen, um 1 Brücke zu bauen.

Du darfst auf der Hauptratsleiste vorrücken, aber keine Brücke bauen und umgekehrt.

GEBÄUDEPLÄTTCHEN (GRUPPIERT NACH RESSOURCEN)

MARKT

1. Erhalte 1 Keramik (orange).
2. Bezahle 1 Münze, um 2 Ressourcenwürfel aus dem allgemeinen Vorrat zu erhalten.
3. Gib 1 Ressource von der aktiven Gondel aus, um 4 Münzen zu erhalten.
4. Bezahle 5 Münzen, um 5 SP zu erhalten.

KLOSTER

1. Erhalte 1 Keramik (orange).
2. Erhalte 2 Schriftrollen.
3. Erhalte 1 Einflusskarte (ziehe 2, behalte 1, lege die andere wieder unter den Stapel).
4. Erhalte 2 SP.

KLEINER RAT

1. Erhalte 1 Keramik (orange).
2. Rücke auf der Hauptratsleiste 1 Feld vor.
3. Verliere 1 Intrige.
4. Erhalte 1 SP für jeden erfüllten Vertrag, den du besitzt.

LAGERHAUS

1. Erhalte 1 Keramik (orange).
2. Tausche beliebig viele Ressourcen auf der aktiven Gondel in andere Ressourcen um.
3. Erhalte 3 Münzen.
4. Erhalte 2 SP.

HAFEN

1. Erhalte 1 Stoff (violett).
2. Erhalte 2 Münzen.
3. Erhalte 1 Münze und 1 SP.
4. Gib Ressourcen von der aktiven Gondel ab, um 1 SP je abgegebener Ressource zu erhalten.

KONSULAT

1. Erhalte 1 Stoff (violett).
2. Bezahle 1 Münze und erhalte 1 Intrige, um 1 Einflusskarte zu erhalten (ziehe 2, behalte 1, lege die andere wieder unter den Stapel).
3. Erhalte 1 SP.
4. Erhalte 4 SP, falls du 4+ Einflusskarten auf der Hand hast.

BIBLIOTHEK

1. Erhalte 1 Stoff (violett).
2. Erhalte 2 Schriftrollen.
3. Verliere 2 Intrige.
4. Erhalte 2 Schriftrollen und 1 SP.

SENAT

1. Erhalte 1 Stoff (violett).
2. Erhalte 1 Intrige und 2 Schriftrollen.
3. Erhalte 1 Schriftrolle und jeder andere Spieler erhält 1 Intrige.
4. Erhalte 3 SP.

KIRCHE

1. Erhalte 1 Silber (grau).
2. Verliere 1 Intrige.
3. Verliere 1 Intrige, um 1 SP zu erhalten.
4. Verliere 1 Intrige, um 2 SP zu erhalten.

GERICHT

1. Erhalte 1 Silber (grau).
2. Jeder andere Spieler erhält 1 Intrige.
3. Erhalte 1 Einflusskarte (ziehe 2, behalte 1, lege die andere unter den Stapel).
4. Verliere 3 Schriftrollen, um 5 SP zu erhalten.

MÜNZANSTALT

1. Erhalte 1 Silber (grau).
2. Erhalte 1 Intrige und 4 Münzen.
3. Erhalte 1 Intrige und 4 Münzen.
4. Erhalte 2 Münzen und 1 SP.

RAT DER 10

1. Erhalte 1 Silber (grau).
2. Erhalte 1 SP für jeden Spieler mit mehr Intrige als du.
3. Baue 1 Brücke oder erhalte 2 SP.
4. Verliere 3 Intrige.