

.DÁVID TURCZI I ANDREI NOVAC.



WENEĆJA



Fishbone
Games



BRAIN
CRACK
GAMES



WENECJA

Jest XVI wiek. Bogaci i wpływowi weneccy kupcy w swych gondolach opanowali miejskie kanały. Rzesze pomocników wspierają ich w realizacji kontraktów i umacnianiu wpływów, dzięki którym kupcy zaspokajają swoje polityczne ambicje. Czasem jednak interesy mają także swoją ciemną stronę. Kiedy przedsiębiorcy nie wypełniają kontraktów i wdają się w kunszachy ze światem przestępczym, muszą unikać podejrzeń ze strony weneckiej inkwizycji. Jeżeli zostaną aresztowani, ich majątki przestaną istnieć.

Podczas rozgrywki gracze przemieszczają po planszy swoje dwie gondole. Kiedy gondola przepływa przez budynek, można aktywować jego efekty, z kolei kiedy się przy nim zatrzyma, można szkolić pomocnika (i w ten sposób polepszać efekty budynku).

Pomocnicy pomagają m.in. produkować towary, handlować nimi czy zarabiać pieniądze, w zależności od tego, w jakim budynku się znajdują. Wyprodukowane towary umieszczane są w gondoli i służą do realizowania lukratywnych kontraktów.

Pojemność miejskich kanałów jest jednak ograniczona i za każdym razem, kiedy dwie gondole się mijają, po mieście roznoszą się plotki, które przyciągają uwagę inkwizycji. Podejrzenia najlepiej odsunąć od siebie, odwiedzając i wspomagając kościół lub akademickie instytucje. Możemy też pójść na całość i zaangażować się w brudną grę, dzięki której nieźle zarobimy i zdobędziemy ważne informacje. Sukcesy w kupieckim fachu mogą zaowocować rozwojem kariery politycznej, ale na końcu rozgrywki gracz będący największym intrygantem trafi w ręce bezwzględnej inkwizycji. Zaprzępać wtedy swoje szanse na zwycięstwo, nawet jeżeli będzie miał najwyższą liczbę punktów.

SPIS TREŚCI

3	Opis rozgrywki
4	Komponenty
5	Przygotowanie gry
6–7	Tura gracza
8–11	Jak grać
8	<i>Runda wstępna</i>
8	<i>Szkolenie pomocników</i>
9	<i>Aktywowanie budynków</i>
9	<i>Spotkania gondoli</i>
10	<i>Budowanie mostów</i>
10	<i>Otrzymywanie misji i płacenie podatków</i>
10	<i>Wykonywanie misji</i>
10	<i>Karty przychylności</i>
11	<i>Karty wpływów</i>
12	Zakończenie gry
13	Rozgrywka dwuosobowa
14	Rozgrywka jednoosobowa
16	Przykłady z rozgrywki
20	Efekty budynków

Wenecja to gra, którą zaprojektowali Dávid Turczy i Andrei Novac. Tryb jednoosobowy opracowali Dávid Turczy i Xavi Bordes. Grę zilustrował Bartek Roczniak. Grafikami ozdobili ją Lewis Shaw i Dany Prasetyo.

Angielską wersję gry wydało wydawnictwo Braincrack Games Ltd., a polską wydawnictwo Fishbone Games. Pierwsze wydanie, 2020 © Braincrack Games Ltd. Wersja polska, pierwsze wydanie, 2020 © Fishbone Games. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Specjalne podziękowania za testowanie gry i pomocne uwagi: Jen i Kieran Symington, Denholm Spurr, Błażej Kubacki, Bijan Mehdinejad, Mark Harris, Fabio Lopiano, Charlotte Levy, Wai-yee Phuah, Noralie Lubbers oraz wielu wielu innych.

OPIS ROZGRYWKI

Podczas gry w Wenecję, do zadań graczy będzie należało:



Pływanie kanałami

Każdy gracz dysponuje dwiema gondolami, ale tylko jednym gondolierem. Trzeba więc umiejętnie zarządzać ruchem po kanałach, aby optymalnie wykorzystać dostępne środki.



Zatrudnianie pomocników

Kiedy gondola gracza dotrze do budynku, będzie on mógł umieścić w nim pomocnika. Pomocnik będzie się szkolił i rozwijał za każdym razem, gdy gondola zatrzyma się przy budynku. Kiedy gondola minie budynek, będzie można skorzystać z jego efektów.



Wykonywanie misji

Kiedy gracz zabierze z budynków właściwe towary i zakończy swoją turę w odpowiednim miejscu, będzie mógł wykonać misję.



Angażowanie się w politykę

Kiedy gracz mija inne gondole, roznoszą się plotki na jego temat, które mogą obniżyć jego szanse na sukces podczas spotkań Wielkiej Rady i osłabić polityczną pozycję.



Tkanie sieć intryg

Intrygi mogą pomóc graczowi w politycznej karierze, ale zbyt duża ich liczba może źle wpływać na interesy. Ponadto gracz, który skończy grę z największą liczbą punktów intryg, zostanie aresztowany przez inkwizycję i straci szansę na zwycięstwo.

KOMPONENTY:



x1

Plansza główna



x5

Plansze graczy



x26

Karty misji



x22

Karty wpływów



x27

Karty doży



x5

Karty
przychylności



x12

Karty
przemynika
„A”



x12

Karty
przemynika
„B”



x66

Kostki towarów
(po 22 szt. w trzech kolorach)



x12

Płytki budynków



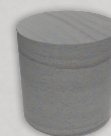
x45

Monety
(30x 1, 10x 5, 5x 10)



x1

Szpieg



x1

Znacznik
końca gry



x4

Znaczniki
przemynika



x1

Żeton
pierwszego
gracza



x1

Znacznik
pierwszego
ruchu

+ W KOLORZE KAŻDEGO GRACZA (x5)



x2

Gondole



x2

Mosty



x10

Pomocnicy



x1

Gondolier



x4

Znaczniki

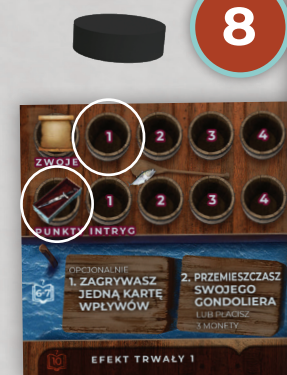
W przypadku braku lub uszkodzenia komponentów prosimy o kontakt na adres e-mail: zamienniki@fishbonegames.pl.
W wiadomości należy podać imię i nazwisko, pełny adres pocztowy, numer telefonu, a także miejsce nabycia gry oraz zdjęcia uszkodzonych komponentów.

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Planszę główną połóżcie na środku stołu. Możecie wybrać stronę dzienną albo nocną (różnica jest tylko wizualna).
2. Potasujcie płytki budynków i losowo rozłóżcie je odkryte na zaznaczonych miejscach na planszy głównej (przykład z prawej).
3. Znacznik końca gry umieśćcie na torze Wielkiej Rady z prawej strony planszy głównej. W grze dwuosobowej ma on trafić na pole „10”, w trzynosobowej na „12”, w czterosobowej na „14”, a w pięciosobowej na „16”.
4. Każdy gracz otrzymuje komponenty w swoim kolorze (pomocników ma być po 10, a nie po 11!) i planszę gracza, którą obraca na stronę odpowiadającą liczbie graczy (oznaczenie w prawym górnym rogu tej planszy).
5. Stwórzcie zakrytą, losową talię kart misji, o liczbie kart zależnej od liczby graczy, a pozostałe karty misji schowajcie do pudełka (nie będą używane):

2 graczy: 9 kart	4 graczy: 17 kart
3 graczy: 13 kart	5 graczy: 20 kart
6. Każdy gracz otrzymuje 3 misje z tej talii. Spośród nich wybiera dwie, które zachowuje, a trzecią odkłada zakrytą na spód talii misji.
7. Potasujcie wszystkie karty wpływów i połóżcie je zakryte obok planszy głównej.
8. Połóżcie po jednym znaczniku gracza na początkowym polu („0”) toru Wielkiej Rady i toru punktacji, znajdujących się na planszy głównej oraz na polu „0” toru intryg i **polu „1”** toru zwojów – te tory umieszczone są na planszach graczy.
9. Każdy gracz otrzymuje 6 monet.
10. Losowo wybierzcie gracza, który będzie zaczynał, i wręczcie mu żeton pierwszego gracza. Pozostanie on u niego już do końca gry. Każdy następny gracz otrzymuje +2 monety za każdego gracza, który jest przed nim (drugi dostaje +2 monety, trzeci +4, itd.).
11. Pierwszy gracz otrzymuje znacznik pierwszego ruchu.
12. Gracze, którzy grają pierwszy raz otrzymują po jednej karcie przychylności (str. 10).

Uwaga: Termin „X monet” używany jest w tych zasadach w znaczeniu wartości monet. Na przykład, jeżeli dzięki efektowi gracz ma dostać „6 monet”, to otrzymuje 6 żetonów monet o nominale 1 lub po jednym żetonie monet o nominałach 1 i 5.



Wszyscy gracze

JAK GRAĆ

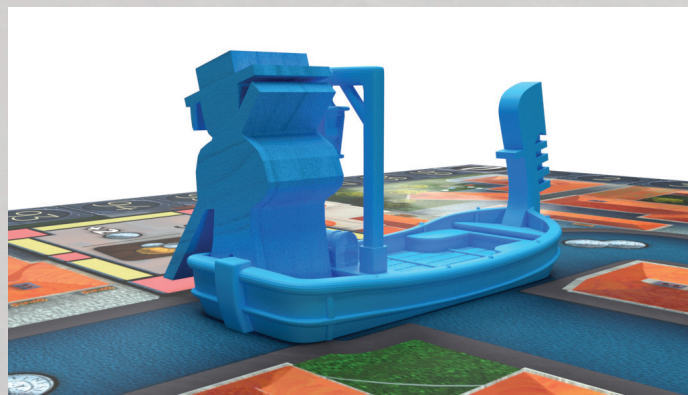
TURA GRACZA

W swojej turze wykonujesz następujące czynności w przedstawionej kolejności. Po tym Twoja tura się kończy i kolejka przechodzi do następnego gracza, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



1. (Opcjonalnie) Zagrywasz kartę wpływów

Podczas rozgrywki możesz dobierać karty wpływów. Na początku swojej tury, przed kolejnymi czynnościami, możesz zagrać maksymalnie jedną taką kartę.



2. Przemieszczasz swojego gondoliera

Na jednej ze swoich gondolii umieszczasz gondoliera, aby oznaczyć ją jako „aktywną” gondolę. W każdej turze musisz zdecydować, czy przemieszczasz swojego gondoliera, czy też nie.

Gondoliera przenosisz do drugiej gondolii (czyli do tej, w której teraz go nie ma) za darmo. Jeżeli go natomiast pozostawiasz w tej samej gondolii, musisz zapłacić 3 monety do ogólnych zasobów.



3. Przemieszczasz swoją gondolę, rozpatrujesz spotkania i aktywujesz minięte budynki

Podczas swojej tury musisz przemieścić aktywną gondolę (tę, na której znajduje się gondolier). Aktywna gondola może pokonać taką odległość, na jaką będzie Cię stać.

Pierwszy ruch: aktywna gondola musi przebyć przynajmniej jeden kanał (tzn. jedną ikonę opłat) do nowego nabrzeża (pola oznaczonego jasnoniebieskim prostokątem). Pierwszy ruch jest darmowy – umieść znacznik pierwszego ruchu na ikonie opłat, aby oznaczyć, że ją pominąłeś. Jeżeli podczas pierwszego ruchu przepływasz pod mostem (który usuwa opłatę za kanał), to nadal jest to Twój pierwszy ruch, a darmowego ruchu nie przenosisz na kolejne ruchy.



Położ znacznik pierwszego ruchu na ikonie opłat, aby zaznaczyć, że ją pominąłeś.

Zatrzymywanie się lub przepływanie przez: jeżeli dopłyniesz do nowego nabrzeża, musisz zadeklarować, czy przez nie przepływasz, czy w nim cumujesz.

Kiedy **przepływasz przez** budynek, w którym znajduje się Twój pomocnik, możesz go aktywować (patrz „Aktywowanie budynków” na str. 9). **Nie możesz** aktywować budynku, przez który przepływasz, jeżeli cumuje w nim Twoja druga gondola. Jeżeli przepływasz przez nabrzeże, w którym cumuje inna gondola (Twoja lub innego gracza), to przed aktywacją musisz rozpatrzyć spotkanie (patrz „Spotkania gondolii” na str. 9). Musisz rozpatrzyć wszystkie spotkania, zanim będziesz mógł kontynuować ruch.

Uwaga: w budynkach użyteczności publicznej nigdy nie przebywają pomocnicy, a więc nie można ich aktywować, przepływając przez nie (patrz „Aktywowanie budynków” na str. 9).

Jeżeli **zacamujesz** (tzn. zatrzymasz się) przy budynku, to Twój ruch się kończy. Przejdź do punktu 4.



Dzielenie pól

Nie możesz zacamować przy tym samym nabrzeżu co Twoja gondola bez gondoliera, ale możesz zacamować tam, gdzie stoją gondole innych graczy. W takiej sytuacji postaw swoją gondolę na gondolach przeciwników. Każdy gracz, który ma tam gondolę, otrzymuje PZ w liczbie równej liczbie gondoli na jego łodzi. (Na przykład, cumowanie na dwóch gondolach daje 2 PZ właścicielowi dolnej łodzi i 1 PZ właścicielowi środkowej).

Kolejne ruchy: jeżeli przepływasz przez budynek, po rozpatrzeniu spotkań i aktywacji możesz kontynuować ruch.

Wpłyni do sąsiadującego kanału (ale nie do tego, którym się tu dostałeś) i opłać ten kanał ze swoich zasobów, kładąc odpowiednią liczbę monet na ikonie opłat na planszy (chyba że jest tam most, patrz „Budowanie mostów” na str. 10). Dzięki temu będziesz mógł zawsze sprawdzić, którymi kanałami płynąłeś już w tej turze, abyś nie użył tego samego kanału ani nabrzeża drugi raz.

Przez każdy budynek możesz przepłynąć tylko raz na turę (wliczając w to ten, przy którym rozpocząłeś turę). Nie możesz zakończyć ruchu przy tym samym budynku, przy którym go zacząłeś. Każdego kanału możesz użyć tylko raz na turę.

Kiedy dotrzesz do nowego nabrzeża, zadeklaruj, czy przez nie przepływasz, czy w nim cumujesz. Jeżeli przepływasz, rozpatrz odpowiednie spotkanie i aktywację budynku. Po zacamowaniu przejdź do punktu 4.



4. (Opcjonalnie) Wykonujesz misję

Kiedy zacamujesz przy budynku, zanim go aktywujesz, możesz wykonać jedną misję (patrz „Wykonywanie misji” na str. 10).



5. Szkolisz swojego pomocnika i/ albo aktywujesz budynek

Jeżeli budynek nie jest budynkiem użyteczności publicznej (tzn. jest płytką, a nie elementem planszy), gracz musi **szkolić** swojego pomocnika, który się na nim znajduje (patrz „Szkolenie pomocników” na str. 8), chyba że nie jest to możliwe. Następnie budynek zostaje **aktywowany** (patrz „Aktywowanie budynków” na str. 9), bez względu na to, czy jest to budynek użyteczności publicznej, czy też nie.

Porządkowanie

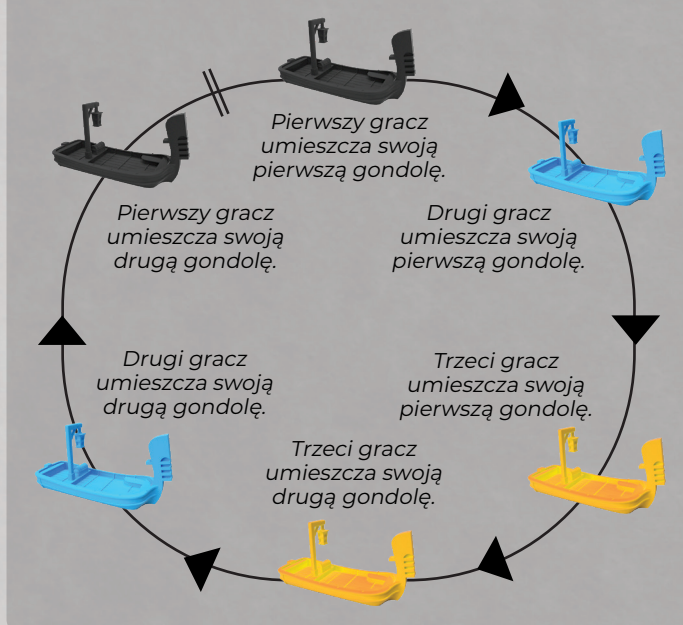
Przekaż znacznik pierwszego ruchu (nie żeton pierwszego gracza!) następnemu graczowi i usuń z planszy wszystkie monety, którymi zapłaciłeś za ruch, odkładając je do ogólnych zasobów. W tym momencie swoją turę rozpoczyna następny gracz.

JAK GRAĆ RUNDA WSTĘPNA

Zanim gra się rozpocznie, gracze muszą rozmieścić swoje gondole.

- Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy kładzie na planszy jedną swoją gondolę. Może to zrobić przy dowolnym nabrzeżu (jeżeli jest tam już inna gondola, to jej właściciel otrzymuje PZ, jak to opisano w „Zatrzymywaniu się lub przepływaniu przez” na str. 6). Następnie **szkoli** swojego pomocnika, jeżeli nie wybrał budynku użyteczności publicznej (w tym przypadku umieszcza jednego pomocnika na 1. polu budynku). W końcu **aktywuje** budynek, bez względu na to, czy jest on budynkiem użyteczności publicznej, czy nie.
- Teraz, zaczynając od ostatniego gracza i idąc przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, czynność ta jest powtarzana z drugą gondolą. Tak jak to opisano wcześniej, gondole o tym samym kolorze nie mogą się znajdować na tym samym polu.
- Gra się rozpoczyna. W swojej pierwszej turze każdy gracz wybiera, w której gondoli umieści gondoliera, bez ponoszenia żadnego kosztu.

PRZYKŁAD ROZGRYWKI 3-OSOBOWEJ



SZKOLENIE POMOCNIKÓW

Kiedy gracz szkoli pomocnika:

- Jeżeli w budynku nie ma jeszcze pomocnika, umieszcza jednego na pierwszym (górnym) polu budynku.
- Jeżeli ma tam już pomocnika, to przemieszcza go na następne pole zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Pomocnicy nie przemieszczają się poza czwarte pole.
- Jeżeli Twój pomocnik ma się przemieścić na pole (inne niż czwarte), na którym znajduje się już pomocnik innego gracza, to przesuwa tego pomocnika innego gracza na następne pole, itd.
- Jeżeli Twój pomocnik jest już na czwartym polu, to pomiń ten krok.

Na każdym polu poza ostatnim może się znajdować maksymalnie jeden pomocnik. Na czwartym polu może ich być dowolna liczba. Każdy gracz może mieć w budynku tylko jednego pomocnika. Liczba pomocników jest ograniczona: kiedy gracz rozmieści już wszystkich dziesięciu, nie będzie mógł układać kolejnych. Pomiń ten krok, jeżeli nie masz już pomocnika do umieszczenia w budynku.

Pierwszy gracz, który umieści na planszy wszystkich 10 pomocników, otrzymuje 8 PZ.

Na budynkach użyteczności publicznej (znajdujących się na planszy, a nie na płytkach) nie można umieszczać pomocników.

PRZYKŁAD



AKTYWOWANIE BUDYNKÓW

Kiedy aktywowany jest budynek użyteczności publicznej, należy rozpatrzyć jego efekt (patrz ostatnia strona zasad gry).

Kiedy aktywowana jest płytką z budynkiem, aktywujący ją gracz **może** użyć wszystkich efektów umieszczonych na niej, które wskazane są na polu z pomocnikiem i na innych polach, przez które **przeszedł** już pomocnik. Im dalej pomocnik został przemieszczony, tym więcej efektów jest dostępnych. Kiedy dotrze on do ostatniego pola, aktywacja budynku będzie oznaczała możliwość wyboru wszystkich efektów tej budowli. Wszystkie użyte efekty działają jednocześnie.

Każdy efekt musi zostać rozpatrzony w całości lub całkowicie pominięty, tzn. jeżeli efekt brzmi: „otrzymujesz 1 pkt intryg i 4 monety”, to musisz wykonać obie czynności. Efekty, które dotyczą towarów (otrzymywanie, oddawanie, zamienianie), mogą wpływać wyłącznie na towary znajdujące się na gondoli, która w danym miejscu zacumowała.

Gondola **może przewozić maksymalnie 5 kostek towarów** – wszystkie towary ponad tę liczbę przepadają (można odrzucić przewożone towary, aby zrobić miejsce na nowe).

PRZYKŁAD

Podczas aktywacji tego budynku:

Fioletowy gracz otrzymuje na swoją gondolę jedną srebrną kostkę.

Niebieski gracz może wykonać wszystkie efekty tego budynku.



Zielony gracz może: otrzymać jedną srebrną kostkę i / albo oddać 1 pkt intryg.

Pomarańczowy gracz może: otrzymać jedną srebrną kostkę, oddać 1 pkt intryg i / albo wymienić 1 pkt intryg na 1 PZ.

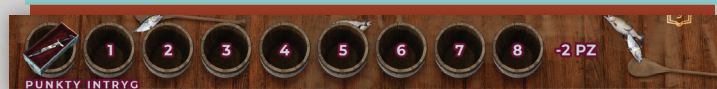
SPOTKANIA GONDOLI

Kiedy gondola gracza **przepływa przez** nabrzeże, przy którym zacumowana jest inna gondola, to mamy do czynienia ze spotkaniem. W grze występują dwa typy spotkań:

- Spotkanie z drugą gondolą gracza: podczas niego gracz może przenosić kostki pomiędzy swoimi łodziami.
- Spotkanie z gondolą innego gracza: **obaj** gracze muszą niezależnie zdecydować czy oddają 1 zwój czy otrzymują 1 punkt intryg.

Jeżeli na polu, przez które przepływa gondola gracza znajduje się kilka gondoli innych graczy, to każde spotkanie należy rozpatrzyć osobno.

Zakończenie tury na tym samym polu co gondola innego gracza **nie jest** spotkaniem.



Otrzymywanie i oddawanie punktów intryg

Zapis „otrzymujesz punkty intryg” oznacza, że znacznik intrygu na odpowiedniej planszy gracza należy przesunąć w prawo. Gracz nie może posiadać więcej niż 8 pkt. intryg (lub 10 podczas gry 4- i 5-osobowej). Za każdy punkt intrygu, który gracz ma otrzymać powyżej 8 (lub 10), traci 2 PZ. Nie można mieć mniej niż 0 PZ. Zapis „oddaj punkty intrygu” oznacza, że znacznik intrygu trzeba przesunąć w lewo. Jeżeli gracz miałby oddać więcej punktów intrygu niż posiada, to znacznik należy umieścić na polu „0” (pole z ikoną).



Otrzymywanie i oddawanie zwojów

Zapis „otrzymujesz zwój” oznacza, że znacznik zwojów na odpowiedniej planszy gracza należy przesunąć w prawo. Gracz nie może posiadać więcej niż 10 zwojów. Kiedy gracz oddaje zwoje, znacznik przesuwa w lewo. Jeżeli gracz miałby oddać więcej zwojów niż posiada, to znacznik należy umieścić na polu „0” (pole z ikoną).

JAK GRAĆ

BUDOWANIE MOSTÓW



Niektóre akcje pozwalają graczom na budowanie mostów. Mosty wznoszone są ponad kanałem, pomiędzy dwoma budynkami na nabrzeżu, nad ikoną opłat. Nad każdym kanałem może się znajdować wyłącznie jeden most. Każdy gracz może wybudować maksymalnie dwa mosty. Mosty można wznosić bez względu na to, gdzie znajdują się gondole graczy.

Most wprowadza następujące zasady dla kanału, nad którym się znajduje:

- Od teraz przepływanie nad ikoną opłat jest darmowe dla każdego.
- Kiedy **tym kanałem przepływa gracz, który postawił most, otrzymuje 1 monetę** (nie ma znaczenia wysokość wcześniejszej opłaty).
- Kiedy przepływa nim **inny gracz, otrzymuje 1 pkt intryg**. Nie jest to spotkanie, a więc przepływający gracz nie może zapłacić zamiast tego zwojem.

OTRZYMYWANIE MISJI

I PŁACENIE PODATKÓW

Podczas gry możesz dobierać nowe misje, odwiedzając „Plac św. Marka” lub „Pałac Doży”.

Kiedy to robisz, musisz zapłacić podatki: jedną monetę za każdą kartę misji, którą już posiadasz, wykonaną lub nie. W przypadku Placu św. Marka, przy którym otrzymujesz monety, możesz użyć tych monet do zapłacenia podatków.

Następnie możesz dobrać dwie misje; jedną zachować, a drugą odłożyć na spód talii misji. W dowolnym momencie możesz posiadać w ręce maksymalnie 3 niewykonane karty



misji. Nie możesz dobrać czwartej, jeżeli Twoja ręka jest pełna.

Nową misję możesz otrzymać także dzięki karcie wpływów. W takim przypadku nie płacisz podatków, ale dobierasz tylko jedną kartę misji.

WYKONYWANIE MISJI

Gracz może wykonywać misje podczas czwartego punktu tury gracza (po zatrzymaniu się, ale przed szkoleniem pomocnika lub aktywowaniem budynku). Robi to, ujawniając z ręki kartę misji noszącą nazwę budynku, przy którym się zatrzymał, oraz płacąc wskazanymi kostkami z aktywnej gondoli, a czasem także zwojami, jeżeli to konieczne. Następnie otrzymuje monety i PZ pokazane na karcie.

EFEKTY TRWAŁE

Na dole kart misji pokazane są efekty trwałe, do których dostęp otrzymuje gracz po wykonaniu misji.

Kiedy misja zostanie wykonana (i tylko wtedy), gracz może wsunąć jej kartę pod jedno z trzech miejsc na swojej planszy gracza. Jeżeli miejsce jest już zajęte, gracz może zamienić leżącą tam kartę na tę kartę misji, którą właśnie wykonał, archiwizując jednocześnie poprzednią kartę. Zamiast tego może zarchiwizować kartę właśnie wykonanej misji.

Efekty trwałe są aktywne od momentu wykonania misji.

Kiedy karta wykonanej misji zostaje zarchiwizowana, jej efekt przestaje działać. Wsunij ją częściowo pod krawędź planszy gracza, awerssem zwróconym w dół. Nadal musisz wiedzieć, ile kart misji wykonałeś, abyś mógł poprawnie opłacać podatki i korzystać z niektórych efektów.

KARTY PRZYCHYLNOŚCI

Jeśli jest to pierwsza rozgrywka, zalecamy aby każdy gracz otrzymał po jednej karcie przychylności (i ułożył ją tekstem do góry). W dowolnym momencie gry gracz może obrócić kartę przychylności (tylko raz na rozgrywkę!), aby otrzymać 5 monet i 2 zwoje. Karta nieobrócona na końcu rozgrywki daje 4 PZ.

Doświadczeni gracze mogą grać bez kart przychylności.



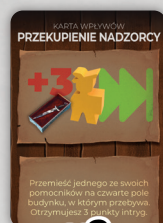
KARTY WPŁYWÓW

Niektóre efekty pozwalają graczom dobierać karty wpływów. Kiedy napisane będzie „dobierz kartę wpływów”, **dobierz dwie, zachowaj jedną**, a drugą odłóż na spód talii. Nie ma ograniczenia co do liczby posiadanych kart wpływów.

Jedna z kart wpływów może zostać zagrana na początku tury gracza. Zagrane karty wpływów są odrzucane. Kiedy talia się wyczerpie, należy potasować odrzucone karty i stworzyć nową talię.

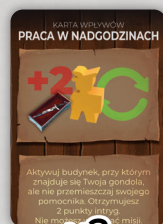


OBJAŚNIENIA



PRZEKUPIENIE NADZORCY: jednego pomocnika, który został już umieszczony w budynku, przenieść na czwarte pole tego budynku. Otrzymujesz 3 punkty intryg. To działanie nie przesuwających innych pomocników w tym budynku. Nie aktywuj budynku.

x2



PRACA W NADGODZINACH: ponieważ karty wpływów mogą być zagrane wyłącznie na początku Twojej tury, to ta karta może być zastosowana tylko względem jednego z budynków, przy których znajdują się Twoje gondole na początku Twojej tury.

x2



PRZEKUPIENIE RADNYCH: kiedy zagrasz tę kartę, natychmiast przesunij się o jedno pole w górę na torze Wielkiej Rady. W tym przypadku nie przesuwasz się dodatkowo, kiedy inni gracze mają mniej punktów intryg niż Ty. Opcjonalnie, otrzymujesz 1 punkt intryg, abyś mógł przesunąć swój znacznik o jedno dodatkowe pole na tym torze.

x2



SPRZEDAWANIE INFORMACJI: natychmiast otrzymujesz dwie monety i jedną kartę wpływów (dobierz dwie; zachowaj jedną, a drugą odłóż na spód talii).

x2



BUDOWA MOSTU: zbuduj most zgodnie z zasadami ze str. 10. Alternatywnie możesz otrzymać 2 PZ za każdy most w Twoim kolorze, który jest już zbudowany (tzn. umieszczony na planszy głównej).

x2



AWANS POMOCNIKÓW: wybierz jednego pomocnika, który został już umieszczony w budynku, i przenieść go o jedno pole, przesuwać pomocników na kolejnych polach (chyba że przechodzi on na ostatnie pole). Nie aktywuj budynku.

x2



ZARZĄDZANIE ZAPASAMI: kiedy zagrasz tę kartę, ale przed pozostałą częścią tury, możesz poprzemieścić kostki pomiędzy swoimi gondolami. Nie ma znaczenia gdzie się one znajdują na planszy. Dodajesz także do dowolnej gondoli jedną kostkę w wybranym kolorze.

x2



LICYTOWANIE KONTRAKTÓW: otrzymujesz kartę misji albo 2 PZ. Jeżeli wybierzesz misję, nie płacisz podatków, ale dobierasz tylko jedną kartę. Jeżeli posiadasz już w ręce trzy niewykonane misje, to musisz wybrać punkty.

x2



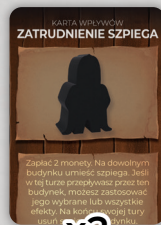
PRZEPROWADZANIE BADAŃ: otrzymujesz trzy zwoje i dodajesz je na swojej planszy gracza. Wszystkie zwoje ponad 10 są tracone.

x2



SKŁADANIE ZEZNAŃ: znacznik intryg na swojej planszy gracza przesunij o 3 punkty w lewo. Punkty intryg nie mogą zejść poniżej 0.

x2



ZATRUDNIENIE SZPIEGA: szpieg pozwala na użycie wszystkich efektów budynku, przez który przepływasz. W tym samym budynku nie możesz aktywować pomocnika. Szpieg jest usuwany na końcu Twojej tury, bez względu na to, czy go użyłeś, czy też nie.

x2

ZAKOŃCZENIE GRY INICJATORY KOŃCA GRY

Koniec gry inicjuje się, kiedy z talii **zostanie dobrana** ostatnia karta misji **lub** kiedy znacznik na torze Wielkiej Rady osiągnie to samo pole, co znacznik końca gry. Kiedy wydarzy się jedno z powyższych:

- skończcie aktualną rundę (tzn. grajcie tak długo, aż swoją turę skończy gracz po prawej od pierwszego gracza),
- rozegrajcie dwie dodatkowe rundy.



Przesuńcie znacznik końca gry z toru Wielkiej Rady na pole „zainicjowany koniec gry” na planszy głównej i co rundę przemieszczajcie go o jedno pole (najpierw na pole „przedostatnia runda”, a później na pole „ostatnia runda”).

PUNKTACJA

Na końcu gry postępujcie zgodnie z następującymi punktami, **zachowując przedstawioną kolejność**:

WIELKA RADA		48
NAGRODY 2 GRACZY:	9 2	49
NAGRODY 3 GRACZY:	12 6 2	
NAGRODY 4-5 GRACZY:	14 8 4	
55	54	53
52	51	50

- **Punktacja za Wielką Radę:** gracze otrzymują nagrody pokazane w prawym dolnym rogu planszy głównej, w zależności od tego, gdzie znajduje się ich znacznik na torze Wielkiej Rady. W przypadku remisu wszyscy remisujący otrzymują średnią nagród dla miejsc, na których by się znaleźli, zaokrąglając w dół. Na przykład, jeżeli dwóch graczy remisuje w grze dwuosobowej, to każdy otrzymuje 5 punktów ($9 + 2 = 11 \rightarrow 11/2 = 5,5$). Gracze na polu „0” toru Wielkiej Rady nie otrzymują punktów.



1-6

Daje 0 PZ.



7-8

Daje PZ równe połowie numeru pola na torze Wielkiej Rady.



9+

Daje PZ równe numerowi pola na torze Wielkiej Rady.

- **Punktacja za pomocników:** każdy, kto umieścił 7 lub 8 pomocników, otrzymuje PZ równe połowie numeru swojego pola na torze Wielkiej Rady (zaokrąglając w górę). Każdy, kto umieścił 9-10 pomocników, otrzymuje PZ równe numerowi swojego pola na torze Wielkiej Rady.

$$-2 \text{ (kubek) } = -1 \text{ (kubek)}$$

$$-4 \text{ (moneta) } = -1 \text{ (kubek)}$$

- **Obniżenie punktów intryg:** gracze mogą wydać monety i zwoje, aby obniżyć swój poziom intryg (2 zwoje lub 4 monety za każdy 1 usunięty punkt intryg). Gracze mogą to robić, obserwując innych. Jeżeli gracz nie może już bardziej obniżyć swojego poziomu intryg, to inni muszą zejść tylko o 1 pkt poniżej jego wyniku, aby uniknąć aresztowania (za pozostałe monety otrzymają punkty).

$$4 \text{ (monety) } \rightarrow 1 \text{ (gwiazda)}$$

- **Szacowanie majątku:** każdy gracz zamienia każde 4 swoje monety na 1 PZ (pozostałe monety są pomijane).
- **Przychylność doży:** jeżeli gracz grał z kartą przychylności (str. 3), otrzymuje 4 PZ, jeżeli nie obrócił jej podczas rozgrywki.



- **Areszt:** gracz z największą liczbą punktów intryg (jeżeli jest większa niż 0) zostaje **aresztowany** przez inkwizycję i wyeliminowany. Jeżeli 2+ graczy remisuje w największej liczbie (różnej od zera) punktów intryg, to wyeliminowany zostaje ten z nich, który w kolejności rozgrywki znajduje się dalej od pierwszego gracza (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Aresztowany gracz nie może wygrać i nie ma znaczenia liczba zdobytych przez niego punktów.
- **Określenie zwycięzcy:** wygrywa gracz z największą liczbą PZ. W przypadku remisu wygrywa gracz, który w kolejności rozgrywki znajduje się najdalej od pierwszego gracza.

ROZGRYWKA DWUOSOBOWA

PRZEMYTNICY

DODATKOWE PRZYGOTOWANIE GRY

Rozgrywkę należy przygotować zgodnie z opisem na str. 5, z następującymi modyfikacjami:

- Każdy gracz otrzymuje jedną z dwóch talii przemytnika (A lub B) i tasuje ją.
- Dla przemytników gracze dobierają dwie gondole w trzecim kolorze. W jednej z nich umieszczają żeton „A”, a w drugiej „B”.
- 10 pomocników w trzecim kolorze powinno leżeć w sąsiedztwie planszy. Są to pomocnicy przemytników.

JAK FUNKCJONUJĄ PRZEMYTNICY

Po zakończeniu każdej tury gracza (z wyjątkiem rundy wstępnej) aktywny gracz:

- Dobiera 2 karty ze swojej talii przemytnika.
- Wybiera jedną z nich do zagrania, a drugą odkłada na **wierzch** talii.
- Następnie przemieszcza gondolę przemytnika z odpowiednim żetonem (A/B) do miejsca wskazanego na karcie. Pierwsza karta z tej talii, wskazuje miejsce gdzie dana gondola pojawia się na planszy.

Zasady ruchu przemytników

Do budynku z karty przemytnik przemieszcza się po drodze, której koszt w monetach jest najniższy (kanały z mostami są darmowe, ale pierwszy ruch przemytnika nie jest). Jeżeli do celu wiedzie kilka równie tanich dróg, to wyboru dokonuje aktywny gracz. Liczba spotkań nie wpływa na koszt drogi.

Jeżeli gondola przemytnika spotka gondolę gracza, to mamy do czynienia ze spotkaniem i tylko napotkany gracz otrzymuje 1 punkt intryg albo oddaje 1 zwój.

Jeżeli gondola przemytnika skończy swój ruch na gondoli któregoś gracza, to przyznawane są PZ według podstawowych zasad. Jeżeli natomiast zakończy ruch na gondoli innego przemytnika, to PZ otrzymuje przeciwnik aktywnego gracza.

Po ruchu gondoli aktywny gracz szkoli pomocnika przemytnika, a jeżeli jeszcze go nie ma w danym budynku, to stawia tam jednego. Tak jak w podstawowych zasadach,

Talii A i B nigdy nie można łączyć.



Tę informację należy ignorować w rozgrywce dwuosobowej.

pomocnicy innych graczy są przesuwani na następne pola. Po tym jak dziesięciu pomocników przemytników znajdzie się na planszy, kolejni nie są wystawiani.

Przemytnicy nie aktywują budynków, ani nie otrzymują towarów, PZ, punktów intryg oraz zwojów.

SPOTKANIA Z GONDOLAMI PRZEMYTNIKÓW

Jeżeli gracz w swojej turze spotka gondolę przemytnika, to traktujemy to jako zwykłe spotkanie, podczas którego tylko aktywny gracz otrzymuje 1 punkt intryg albo oddaje 1 zwój.

KIEDY TALIA SIĘ SKOŃCZY

Jeżeli z talii przemytnika pozostała już tylko jedna karta, to należy ją dobrać, a następnie potasować z pozostałymi użytymi kartami, formując z nich nową talię, i kontynuować grę.

EFEKTY I PRZEMYTNICY

Efekty odnoszące się do „spotkań z gondolami innych graczy” działają tak samo na gondole przemytników, ale gracz przemieszczający gondolę przemytnika nie musi nigdy oddawać zwojów ani dobierać punktów intryg.

DOŻA

WPROWADZENIE

W szesnastym wieku doża pełnił rolę głowy weneckiego państwa i zajmował się wszystkim, od ekonomii po wojskowość. Dożowie w różny sposób korzystali z dobrodziejstw Wenecji.

Niektórzy szczylic się militarnymi sukcesami, a inni wykorzystywali władzę i wpływ do budowania własnych fortun.

Chociaż historyczne kroniki częściej wspominają ich rządy pozytywnie niż negatywnie, to nie ulega wątpliwości, że był to urząd w znaczącym stopniu narażony na korupcję. Wynagrodzenie dożów było tak małe, że pozwalano im nadal prowadzić własne biznesy. Dożywotnia kadencja oznaczała, że nie musieli dbać o przychylność społeczeństwa. Ponadto czujna inkwizycja, pilnująca dosłownie wszystkich, procesy dożów mogła prowadzić tylko po ich śmierci.

W trybie jednoosobowym *Wenecji* mierzysz się z dożą, który wykorzystuje całą swoją władzę i potęgę, aby zmiażdżyć konkurencyjnych kupców i zapewnić swojej rodzinie bogactwo. Na końcu gry tylko Ty musisz się obawiać aresztowania, czyli nie dość, że musisz być lepszym kupcem, to i w oczach inkwizycji musisz wypaść lepiej niż Twój adwersarz.



Uwaga do tekstu

W poniższych zasadach określenie „Ty” odnosi się do gracza, a „on” lub „doża” do automatycznego przeciwnika.

PRZYGOTOWANIE

1. Podczas rozgrywki będziesz używał jednego koloru komponentów (10 pomocników, dwie gondole, itd.), a doża dwóch (20 pomocników, 4 gondole, itd.).
2. Przygotuj planszę gracza dla doży. Ustaw punkty intryg na „0”, a zwoje na „2”. Znacznik końca gry ustaw na polu „6” toru zwojów – doża nie może ich mieć więcej niż 5.
3. Potasuj obie talie przemynika i umieść znaczniki przemynika „A” i „B” w odpowiednich gondolach („A” to pierwszy kolor gondoli doży, a „B” drugi).

4. Umieść 2 znaczniki doży (po jednym na jego kolor) na torze Wielkiej Rady, a także 1 znacznik doży (dowolny z jego dwóch kolorów) na torze punktacji.
5. Rozegraj „rundę wstępną”, zaczynając od siebie: umieść gondolę i aktywuj ją według zasad. Następnie odkryj po 2 karty z każdej talii przemynika (na przemian) i umieść wszystkie 4 gondole doży przy wskazanych budynkach. Umieść tam odpowiednich pomocników, ale nie aktywuj budynków. Jeżeli jedna z gondoli doży zostanie umieszczona na Twojej, to otrzymujesz za to PZ. Jeżeli jedna z gondoli doży zostanie umieszczona na innej, to doża otrzymuje za to PZ. Następnie umieść swoją drugą gondolę i aktywuj ją. (Jeżeli w dowolnym momencie rozgrywki umieścisz swoją gondolę na gondoli doży, to otrzymuje on PZ).
6. Losowo usuń po 3 karty z każdej talii przemynika. Odłóż je do pudełka, nie spoglądając na nie. Odkryte karty zwróć do odpowiednich talii i potasuj je (każda talia powinna zawierać 9 kart).
7. Potasuj talię kart misji i talię kart wpływów, a następnie ułóż je zakryte w pobliżu planszy (nie należy usuwać kart z talii misji).
8. Potasuj talię kart doży i usuń z niej 2 losowe karty. Odłóż je do pudełka, nie spoglądając na nie.
9. Dobierz 3 karty z talii doży i umieść je odkryte w rzędzie obok planszy.
10. Swoją planszę gracza i znaczniki gracza przygotuj jak do rozgrywki wieloosobowej. Weź 6 monet.

Zasady ruchu doży

Do budynku z karty doża przemieszcza się po drodze, której koszt w monetach jest najniższy (kanały z mostami są darmowe, ale pierwszy ruch doży nie jest). Jeżeli do celu wiedzie kilka równie tanich dróg, to wyboru dokonuje gracz.

Jeżeli gondola doży spotka gondolę gracza, to mamy do czynienia ze spotkaniem i gracz (ale nie doża) otrzymuje 1 punkt intryg albo oddaje 1 zwoj. Jeżeli gondola doży spotka inną gondolę doży, to nie traktujemy tego jako spotkanie.

Jeżeli gondola doży skończy swój ruch na Twojej gondoli, to otrzymujesz PZ. Jeżeli gondola doży skończy swój ruch na innej gondoli doży, to PZ otrzymuje doża.

Dwie gondole doży o tym samym kolorze mogą się znajdować na tym samym polu i dają wtedy doży 1 PZ.

JAK GRAĆ

W swojej turze wykonujesz działania według podstawowych zasad. Następnie, po każdej swojej turze rozegraj turę doży:

1. Dobierasz 2 karty z talii przemytnika „A” i wybierasz jedną (drugą odkładasz z powrotem na górę talii).
2. Wybraną przez siebie gondolę doży „A” przemieszczasz do budynku wskazanego przez kartę.
3. Szkolisz pomocnika doży w tym budynku (ten sam kolor co gondola).
4. Doża otrzymuje 0 / 1 / 2 / 4 PZ w zależności od tego, na którym polu znajduje się pomocnik w tym budynku, już po szkoleniu (0 za pierwsze pole, 1 za drugie, itd.). Pomijasz efekt budynku. Rozpatrzoną kartę pozostawiasz odkrytą.
5. Powtarzasz kroki 1–4 dla talii przemytnika „B”.
6. Każda z rozpatrzonych kart przemytnika pokazuje jedną z trzech kart doży, którą należy zignorować. Rozpatrujesz jedną lub dwie karty doży, które nie są wskazane przez te ikony do zignorowania.
7. Odrzucasz rozpatrzone karty doży. Rząd kart doży uzupełniasz z talii doży.
8. Rozpatrzone karty przemytnika odrzucasz na odpowiednie stosy użytych kart.

Jak doża otrzymuje punkty intryg

Doża gromadzi zwoje i punkty intryg. Może posiadać do pięciu zwojów; każdy powyżej piątego przepada.

Podczas aktywacji jego gondoli doża nie otrzymuje punktów intryg (ale Ty nadal musisz oddawać zwoje, aby unikać punktów intryg podczas spotkań).

Podczas Twojej tury, za każdą gondolę doży (dowolnego koloru), którą spotkasz, doża także musi oddać 1 zwój, a jeżeli tego nie zrobi, otrzyma 1 punkt intryg.

Kiedy doża zgromadzi 8 punktów intryg, traci 2 PZ i oddaje 4 punkty intryg.

Doża nie dostaje punktów intryg od mostów, ale otrzymuje je, kiedy używasz efektów, które zwiększają punkty intryg „wszystkich pozostałych graczy”.

Dodatkowa zasada

Kiedy dobierasz misję, odłóż do pudełka pierwszą z góry kartę z talii doży, nie spoglądając na nią.

Objaśnienia efektów misji

Misja 3: działa na mosty zbudowane przez doży.

Misja 7: działa na gondole doży.

Misja 14: doża musi od teraz oddać 1 zwój albo otrzyma 1 punkt intryg, kiedy jego gondola spotka Twoją w jego turze.

Misja 20: ignorujesz efekty kart doży, które bezpośrednio przyznają Ci punkty intryg.

Misja 21: kostki towarów możesz wydawać w turach doży. Rozpatrując karty doży, które wymagają od Ciebie oddania zwojów albo dobrania punktów intryg, zamiast zwojów możesz wydawać kostki towarów.

PUNKTACJA

Rozgrywka kończy się, kiedy nie możesz uzupełnić rzędu doży do trzech kart. Rozegraj jeszcze jedną swoją turę, po której nie następuje już tura doży. Następnie:

1. Przyznaj punkty za 3 znaczniki na torze Wielkiej Rady, tak jak w rozgrywce trzyosobowej. Doża otrzymuje punkty za oba jego znaczniki.
2. Doża nie otrzymuje punktów za pomocników, ale Ty tak (patrz str. 12).
3. Możesz zapłacić, aby obniżyć swoje punkty intryg (patrz str. 12).
4. Przegrywasz, jeżeli posiadasz więcej lub tyle samo punktów intryg co doża (tylko kiedy masz więcej punktów intryg niż 0).
5. Za każde pozostałe 4 monety otrzymujesz 1 PZ.
6. Wygrywasz, jeżeli posiadasz więcej PZ niż doża!

Skalowanie poziomu trudności

Pierwszą grę w trybie jednoosobowym rozegraj zgodnie z powyższymi zasadami.

Jeżeli chcesz podnieść poziom wyzwania, to:

- Podczas rundy wstępnej dobierz dodatkowe 1–2 karty przemytnika z każdej talii i umieść pomocników we wskazanych budynkach (nie przemieszczaj jednak gondoli).
- Umieść dożę wyżej na torze Wielkiej Rady.
- Przyznaj doży 1 PZ (zamiast 0) za pomocników na pierwszym polu budynków.
- Na początku gry daj doży 3 zwoje.
- Nie rozgrywaj dodatkowej tury na końcu gry.

Jeżeli natomiast będzie zbyt trudno, to:

- Nie dodawaj pomocników doży w rundzie wstępnej.
- Przyznaj doży 3 PZ (zamiast 4) za pomocników na czwartym polu budynków.
- Na początku gry daj doży 1 zwój.
- Na końcu gry rozegraj dwie dodatkowe tury.

PRZYKŁADY Z ROZGRYWKI

Poniżej znajdują się przykłady ilustrujące niektóre zasady, zaczerpnięte z połowy rozgrywki trzyosobowej.

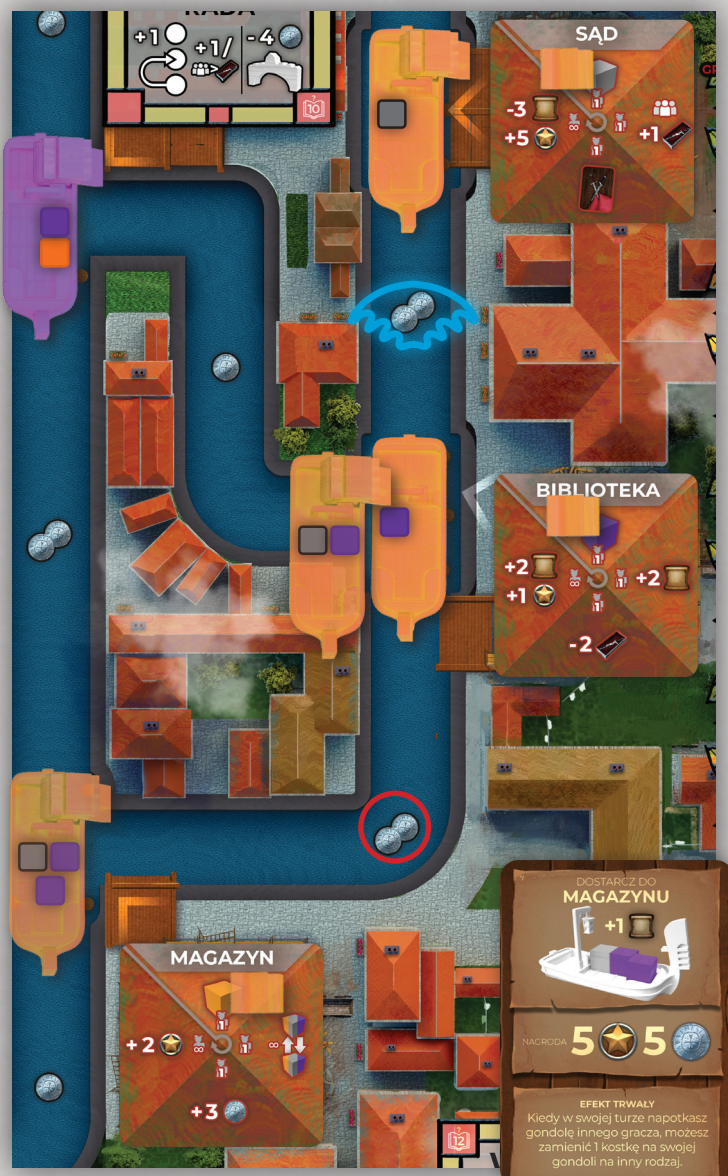
NIEBIESKI potrzebuje fioletowej kostki, aby wykonać misję. Nie wykona jej już w tej turze, ale brakująca kostka jest w jego zasięgu. Gracz:

- Przemieszcza swojego gondoliera do gondoli zadokowanej przy targu.
- Przepływa do Małej Rady. Jako że jest to jego pierwszy ruch, nie musi opłacać tego kanału.
- Deklaruje, że przepływa przez Małą Radę. Jako że wcześniej umieścił tam swojego pomocnika, może teraz aktywować budynek i przepływając, zabrać na pokład pomarańczową kostkę.
- Następnie płaci dwie monety, żeby przepłynąć do doków i cumuje przy nich. Najpierw szkoli pomocnika (tutaj umieszcza go na pierwszym polu, ponieważ w tym budynku nie ma jeszcze pomocnika), a następnie aktywuje budynek, aby otrzymać fioletową kostkę.

FIOLETOWY w tej rozgrywce obrał strategię związaną z Wielką Radą, a więc to tam się teraz kieruje. Najpierw przepłynie obok niebieskiego gracza, żeby mieć odpowiednią liczbę punktów intryg.

- Przepłynięcie pierwszym kanałem nic go nie kosztuje, bo to jego pierwszy ruch.
- Dotarłszy do doków, deklaruje, że przez nie przepływa. Dochodzi więc do spotkania: niebieski oddaje 1 zwój, aby uniknąć punktu intryg, ale fioletowy przyjmuje 1 punkt intryg. Fioletowy nie ma w dokach pomocnika, a więc nie może aktywować tego budynku.
- Fioletowy gracz płaci jedną monetę, aby przepłynąć do Wielkiej Rady i decyduje się tam zacumować.
- Ponieważ jest to budynek użyteczności publicznej, w Wielkiej Radzie nie umieszcza się pomocników. Gracz po prostu go aktywuje i dzięki temu przemieszcza się o jedno pole na torze Wielkiej Rady, +1 pole za każdego przeciwnika, który ma mniej punktów intryg niż on (2). Płaci także 4 monety, aby wybudować most, który umieszcza nad kanałem obok Wielkiej Rady (może go zbudować gdziekolwiek).





POMARAŃCZOWY może wykonać swoją pierwszą misję w tej turze, jeśli zdobędzie potrzebne kostki i zabierze je do magazynu. Gracz:

- Przemieszcza swojego gondoliera do gondoli zadokowanej przy sądzie.
- Przeływa do biblioteki, gdzie zadokowana jest jego druga gondola. Nie opłaca kanału, ponieważ jest to jego pierwszy ruch. Spotyka własną gondolę, a więc nie otrzymuje punktu intryg. Ma za to możliwość przeniesienia kostek pomiędzy swoimi łodziami. Zabiera fioletową kostkę z zadokowanej gondoli i umieszcza ją na aktywnej łodzi.
- Jako że wcześniej umieścił tam swojego pomocnika, może teraz aktywować budynek i przepływając, zabrać na pokład kolejną fioletową kostkę.
- Płaci dwie monety i przepływa do magazynu, gdzie deklaruje, że dokuje. **Zanim** będzie szkolił pomocnika, wykonuje misję, oddając ze swojej aktywnej gondoli dwie fioletowe kostki i jedną srebrną oraz 1 zwój. W zamian otrzymuje 5 PZ i 5 monet. Kartę misji umieszcza pod swoją planszą gracza, aby móc korzystać z jej efektu.
- Następnie szkoli pomocnika, umieszczając go na pierwszym polu i aktywuje budynek, biorąc jedną pomarańczową kostkę.



NIEBIESKI widzi, że cel jego misji znajduje się o 1 darmowy ruch od jego obecnego położenia. Płaci więc 3 monety, aby pozostawić gondoliera na obecnej gondoli i to nią wykonać następny ruch.

- Do wykonania misji potrzebuje jednak zwoju, a swój ostatni zużył, aby uniknąć punktu intryg, kiedy mijał go fioletowy gracz. Na szczęście nadal posiada swoją kartę przychylności, a więc obraca ją i otrzymuje 2 zwoje.
- W mennicy wykonuje swoją misję, **zanim** będzie szkolił swojego pomocnika. Oddaje dwie pomarańczowe kostki, jedną fioletową oraz 1 zwój, a w zamian otrzymuje 5 PZ i 5 monet.
- Kartę misji kładzie pod swoją planszą gracza. Następnie umieszcza swojego pomocnika na pierwszym polu budynku, który od razu aktywuje. Fioletowy miał pomocnika na pierwszym polu, a więc został on przesunięty na drugie pole.

FIOLETOWY skupia się na punktach intryg. Swojego gondoliera przenosi do drugiej gondoli i płynie nią do Rady Dziesięciu. Przepływa przez mennicę, gdzie dzięki niebieskiemu ma pomocnika na drugim polu.

- Nie płaci nic za pierwszy ruch.
- W mennicy deklaruje, że przez nią przepływa. Dochodzi więc do spotkania. Fioletowy otrzymuje 1 punkt intryg, ale niebieski przejrzał jego strategię i także decyduje się przyjąć 1 punkt intryg.
- Przepływając przez mennicę, fioletowy gracz aktywuje ją. Otrzymuje jedną srebrną kostkę z pierwszego miejsca, a także 1 punkt intryg i 4 monety z drugiego miejsca.
- Fioletowy gracz płaci jedną monetę, aby przepłynąć do Rady Dziesięciu i decyduje się tam zacumować. W budynku Rady Dziesięciu nie ma jeszcze pomocnika, a więc go tam umieszcza i otrzymuje srebrną kostkę. Gondola niebieskiego gracza dokuje w tym samym miejscu, a więc niebieski otrzymuje 1 PZ. Pomocnik niebieskiego gracza został przesunięty przez pomocnika fioletowego. Fioletowy gracz cumuje przy tym budynku, a więc nie dochodzi do spotkania.



POMARAŃCZOWY zauważył, że niebieski i fioletowy wyprzedzają go w punktach intryg. Postanowił z tego skorzystać!

Przepływając do sądu, odblokuje tam możliwość przyznawania przeciwnikom większej liczby punktów intryg. Daje ją 2. efekt tego budynku. Dzięki temu będzie większa szansa, że jeden z przeciwników zostanie na końcu gry aresztowany przez Inkwizycję.

Przybliży go to także do 4. efektu sądu, czyli możliwości zamieniania zwojów na PZ; to przydatny efekt, kiedy biblioteka jest o rzut kamieniem! Odnajdowanie i budowanie takich zależności jest kluczowym aspektem od samego początku rozgrywki.

- Za darmo przemieszcza swojego gondoliera do pustej gondoli i wykonuje darmowy ruch z biblioteki do sądu.
- Deklaruje, że tam cumuje, a więc może tam szkolić swojego pomocnika. Ma tam już pomocnika, a więc przenosi go na 2. pole, a następnie aktywuje budynek. Dostaje jedną srebrną kostkę, a pozostali gracze otrzymują po jednym punkcie intryg.





NIEBIESKI także chce zacząć budować korzystne dla siebie zależności, a w międzyczasie pracuje nad swoją następną misją (z lewej).

Mając pomocników na wyższych polach doków i targu, będzie mógł z łatwością gromadzić kostki i monety, a następnie zamieniać je na punkty.

- Gondoliera przenosi za darmo do pustej gondoli.
- Wykonuje darmowy ruch, przemieszczając się z Rady Dziesięciu do Małej Rady. Przepływając przez drugi budynek, otrzymuje jedną pomarańczową kostkę.
- Następnie płaci jedną monetę i przepływa do targu, gdzie cumuje.
- Szkoli swojego pomocnika, przenosząc go na 2. pole i aktywuje budynek. Otrzymuje jedną pomarańczową kostkę i wydaje jedną monetę, aby otrzymać dwie inne kostki, których potrzebuje (fioletową i srebrną).



FIOLETOWY ma szansę na szybkie zarobienie monet w mennicy, dzięki czemu będzie mógł zacząć inwestować w mosty.

- Gondoliera przenosi za darmo do pustej gondoli.
- Wykonuje darmowy ruch z Wielkiej Rady do kościoła. Przemieszcza się pod swoim mostem, a więc otrzymuje jedną monetę. Dostaje także jedną srebrną kostkę, przepływając przez kościół. Jeśli byłby to most innego gracza, otrzymałby 1 punkt intryg. W obu przypadkach przemieszczanie się przez ten kanał jest darmowe i nie ma znaczenia, który to ruch gracza.
- Następnie płaci jedną monetę i przepływa do mennicy, gdzie cumuje.
- Niebieski ponownie otrzymuje 1 PZ, ponieważ ma tam swoją gondolę. Fioletowy gracz cumuje przy tym budynku, a więc nie dochodzi do spotkania.
- Szkoli swojego pomocnika i przemieszcza go na 3. pole, a następnie aktywuje budynek. Otrzymuje jedną srebrną kostkę z 1. pola. Wystarczy mu 4 monety i 1 punkt intryg, a więc decyduje się skorzystać jeszcze tylko z 2. efektu mennicy, ale już nie z 3. efektu (identycznego z 2.).

EFEKTY BUDYNKÓW

BUDYNKI UŻYTECZNOŚCI PUBLICZNEJ

PLAC ŚW. MARKA

Dobierasz misję (dobierasz dwie; zachowujesz jedną, a drugą odkładasz na spód talii misji) i otrzymujesz dwie monety. Gracz może posiadać w ręce maksymalnie 3 misje.

Jeżeli dobierasz misję, musisz zapłacić podatki: jedną monetę za każdą misję, którą już posiadasz, bez względu na to, czy jest wykonana, czy też nie. Możesz dobrać misję, nie biorąc monet, i na odwrót.

PAŁAC DOŻY

Dobierasz misję (dobierasz dwie; zachowujesz jedną, a drugą odkładasz na spód talii misji) i otrzymujesz 1 zwój oraz 1 PZ. Gracz może posiadać w ręce maksymalnie 3 misje.

Jeżeli dobierasz misję, musisz zapłacić podatki: jedną monetę za każdą misję, którą już posiadasz, bez względu na to, czy jest wykonana, czy też nie. Możesz dobrać misję, nie biorąc zwojów ani PZ, i na odwrót.

WIELKA RADA

Przesuwasz swój znacznik na torze Wielkiej Rady o jedno pole, a następnie o jeszcze jedno za każdego gracza, który ma mniej punktów intryg niż Ty. Na jednym polu tego toru może się znajdować kilka znaczników graczy.

Możesz także wydać 4 monety, aby zbudować most.

Możesz przesunąć swój znacznik i nie budować mostu, i na odwrót.

PŁYTKI BUDYNKÓW

(POGRUPOWANE WEDŁUG TOWARÓW)



ceramika



tkaniny



srebro

TARG

1. Otrzymujesz ceramikę.
2. Wydajesz jedną monetę, aby otrzymać dwie dowolne kostki towaru.
3. Oddajesz 1 dowolny towar z aktywującej gondoli i otrzymujesz 4 monety.
4. Oddajesz 5 monet i otrzymujesz 5 PZ.

KLASZTOR

1. Otrzymujesz ceramikę.
2. Otrzymujesz 2 zwoje.
3. Dobierasz kartę wpływów (dobierz dwie, zatrzymaj jedną, a drugą odłóż na spód talii).
4. Otrzymujesz 2 PZ.

MAŁA RADA

1. Otrzymujesz ceramikę.
2. Przesuwasz swój znacznik na torze Wielkiej Rady o jedno pole.
3. Oddajesz 1 punkt intryg.
4. Otrzymujesz 1 PZ za każdą wykonaną misję, którą posiadasz.

MAGAZYN

1. Otrzymujesz ceramikę.
2. Zamieniasz dowolne towary z aktywującej gondoli na dowolne inne.
3. Otrzymujesz 3 monety.
4. Otrzymujesz 2 PZ.

DOKI

1. Otrzymujesz tkaniny.
2. Otrzymujesz dwie monety.
3. Otrzymujesz jedną monetę i 1 PZ.
4. Oddajesz towary z aktywującej gondoli, aby otrzymać 1 PZ za każdą kostkę oddanego towaru.

KONSULAT

1. Otrzymujesz tkaniny.
2. Oddajesz jedną monetę i otrzymujesz 1 punkt intryg, aby dobrać kartę wpływów (dobierz dwie, zatrzymaj jedną, a drugą odłóż na spód talii).
3. Otrzymujesz 1 PZ.
4. Otrzymujesz 4 PZ, jeżeli masz w ręce 4 lub więcej kart wpływów.

BIBLIOTEKA

1. Otrzymujesz tkaniny.
2. Otrzymujesz 2 zwoje.
3. Oddajesz 2 punkty intryg.
4. Otrzymujesz 2 zwoje i 1 PZ.

SENAT

1. Otrzymujesz tkaniny.
2. Otrzymujesz 2 zwoje i 1 punkt intryg.
3. Otrzymujesz 1 zwój, a każdy inny gracz otrzymuje 1 punkt intryg.
4. Otrzymujesz 3 PZ.

KOŚCIÓŁ

1. Otrzymujesz srebro.
2. Oddajesz 1 punkt intryg.
3. Oddajesz 1 punkt intryg i otrzymujesz 1 PZ.
4. Oddajesz 1 punkt intryg i otrzymujesz 2 PZ.

SĄD

1. Otrzymujesz srebro.
2. Każdy inny gracz otrzymuje 1 punkt intryg.
3. Dobierasz kartę wpływów (dobierz dwie, zatrzymaj jedną, a drugą odłóż na spód talii).
4. Oddajesz 3 zwoje i otrzymujesz 5 PZ.

MENNICA

1. Otrzymujesz srebro.
2. Otrzymujesz 1 punkt intryg i 4 monety.
3. Otrzymujesz 1 punkt intryg i 4 monety.
4. Otrzymujesz 2 monety i 1 PZ.

RADA DZIESIĘCIU

1. Otrzymujesz srebro.
2. Otrzymujesz 1 PZ za każdego gracza, który ma więcej punktów intryg niż Ty.
3. Budujesz most albo dostajesz 2 PZ.
4. Oddajesz 3 punkty intryg.