

Venezia - KSR

Ausstattung je Spieler: 40 Würfel einer Farbe (Tauben), 1 Stammsitz, 1 Zählstein, 3 Tableaus, 1 Satz von 18 Spielkarten, jeder Spieler hat identische Karten.

Jede Runde besteht aus 4 Phasen. Jede Phase wird von allen Spielern absolviert, bevor es zur nächsten Phase geht. Das Spiel erfolgt im Uhrzeigersinn.

1) Planung (Tafel A):

- Alle Spieler legen bis zu 5 Karten verdeckt auf ihre Tafel A.
 1. Karte: "Piazza San Marco" oder "Finte"
 - Piazza: Man will Tauben auf die Piazza einsetzen.
 - Finte: Kein Taubeneinsatz auf der Piazza..
 2. Karte: 1 Aktionskarte, wenn man möchte (erst ab Runde 2 möglich).
 3. - 5. Karte: beliebige Bezirkskarten

- Tauben verteilen:

Aus der Reserve (Tafel B rechts) eine beliebige Anzahl Tauben nehmen und auf die Karten beliebig verteilen, aber nicht auf die Aktionskarte.

- Limit an Tauben:

Jeder Spieler darf max. 10 Tauben auf der Piazza San Marco haben.

2) Piazza San Marco:

- Tauben auf die Piazza setzen:

1. Karte aufdecken und ab Startspieler beginnend handeln.
 - a) wenn "Piazza San Marco"-Karte: Tauben auf der Karte beliebig auf freie Felder der Piazza verteilen, je Feld max. 1 Taube.
 - b) wenn "Finte": Auf der Karte befindliche Tauben beliebig auf die gesetzten Bezirkskarten verteilen.

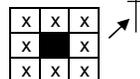
Alle Spieler reihum handeln ihre 1. Karte ab.

- Touristen platzieren (orangefarben):

Beide Drehpfeile anstoßen. Ergebnis der Pfeile = Position des 1. Touristen. Vorgang für 2. Touristen wiederholen (Einfacheres Spiel: 3. Touristen setzen). Es wird solange gedreht, bis ein anderes Feld getroffen wird als zuvor. Trifft ein Tourist auf eine Taube, wird er unter diese geschoben.

- Taubenjäger platzieren (schwarzer Würfel):

Position durch Drehpfeile ermitteln. Ist dadurch eine Taube getroffen **■**, kommt diese auf die Friedhofsinsel. Auch alle direkt benachbarten Felder **x** sind betroffen.



- Tauben bewegen:

○ = Taube

Jede Taube darf bewegt werden.

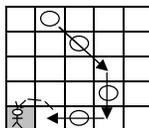
GEHEN: 1 Feld in beliebige Richtung auf leeres Feld oder auf einen Touristen.

Auf das Feld mit Taubenjäger darf keine Taube ziehen.

☹ = Tourist



SPRINGEN: Beliebige oft über jeweils eine benachbarte Taube (nie mehrere nebeneinander) bis auf ein freies Feld. Ein Tourist darf nicht übersprungen werden, die Taube landet auf diesem oder vorher.



- Taubenzangen:

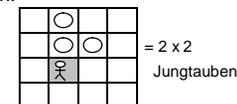
Befindet sich nach der kompletten Bewegung aller eigenen Tauben eine einzelne gegnerische Taube zwischen 2 eigenen Tauben (auch diagonal), kommt sie nach San Michele. Jede einzelne so blockierte Taube wird entfernt.

- Nachwuchs:

Nach der Bewegung seiner Tauben prüft der aktive Spieler, ob und wieviele Tauben Nachwuchs bekommen. Es gibt je 2 neue Tauben je Taube neben einem Touristen und 5 neue Tauben je Taube auf einem Touristen.

Neue Tauben werden aus dem Vorrat (soweit vorhanden) ins Nest gesetzt, also auf Tafel B links.

Nun beginnt der nächste Spieler mit seiner Taubenbewegung und danach folgen die anderen Spieler.



3) Die Bezirke:

a) Aktionskarten aufdecken und ausführen:

- Haben mehrere Spieler die gleiche Aktionskarte gesetzt, darf diese ausführen, wer von den Beteiligten weniger Siegpunkte hat. Patt: kein Einsatz der Karte.
- Nicht eingesetzte Karten gehen zurück auf die Hand.
- Es müssen die Texte der Aktionskarten befolgt werden.
- Zuerst kommt die Karte "Familientreffen" dran.
- **Danach darf jeder Spieler seinen Stammsitz verstärken** mit 1 - x Tauben aus dem Nest. Das geht nur, wenn die Karte "Familientreffen" nicht vorkam.
- Aktionskarte ausführen (nicht in 1. Runde):
 - Mit "Bezirk" ist nicht San Giorgio Maggiore gemeint.
 - In den "Vorrat" heißt: zurück in die Schachtel.
 - Der Startspieler deckt seine Aktionskarte auf und führt die Anweisung aus.
 - Dann führen die Mitspieler ebenfalls ihre Aktionen aus.
 - Die eingesetzte Karte kommt aus dem Spiel.

b) Bezirkskarten aufdecken und Tauben einsetzen:

Alle Bezirkskarten aller Spieler aufdecken und die darauf liegenden Tauben in die entsprechenden Bezirke einsetzen. Es gibt dort kein Limit für Tauben.

4) Wertung:

- a) Bezirke: Mehrheit an Tauben in einem Bezirk mit/ohne eigenen Stammsitz = 3 Punkte. Hat man die Mehrheit in Bezirk mit Stammsitz eines anderen Spielers = 6 Punkte. Patt: Niemand punktet.
 - b) San Giorgio Maggiore: Wer dort die Taubenmehrheit hat, darf 1 seiner gespielten Aktionskarten wieder auf die Hand nehmen. Patt: Niemand punktet.
 - c) San Michele: Wer dort die Taubenmehrheit hat, holt bis zu 2 seiner Tauben von dort zurück in seine Taubenreserve (Tafel B). Patt: Niemand holt Tauben zurück.
- **Tauben verjagen/Graue Tauben**: Alle Tauben des Bezirkes mit den meisten Tauben (inkl. San Giorgio ohne San Michele) wandern in jeweilige Spielerreserven. Graue Tauben kommen an den Spielfeldrand. Patt bei den Bezirken: Es findet keine Vertreibung statt. Ansonsten verbleiben graue Tauben allerdings auf dem Plan, bis sie versetzt werden.
 - **Neue Tauben in die Reserve**: Tauben vom Nest kommen in die Reserve. Touristen und Taubenjäger vom Plan entfernen.
 - **Startspieler wechselt nach links**.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 05.08.08
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

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

Ende:

Das Spiel endet in Phase 4, wenn

- a) mind. ein Spieler ≥ 50 Punkte erreicht hat (Die meisten Punkte siegen) ODER
- b) ein Spieler in 5 der 7 Bezirke die Taubenmehrheit hält. Er gewinnt das Spiel.