

VENISE



VENISE

LA COURSE AUX PIERRES PRECIEUSES SUR PILOTIS

Nous partons en voyage en Italie. Après avoir visité Rome, la capitale, nous faisons escale à Venise. C'est la période du carnaval. Cette ville, riche en art et en histoire, est fascinante par son architecture. Les bâtiments et les rues s'entremêlent avec les canaux maritimes.

Nous nous promenons le long de ces canaux, nous les traversons sur des petits ponts. Soudain une dame masquée nous interpelle :

Bonjour, désirez-vous participer à la course aux pierres précieuses qui se joue sur ces pilotis, au milieu du canal ?

Nous acceptons sa proposition.

Vous représentez chacun une couleur et avez 4 pierres précieuses à ramasser : rubis pour le rouge, diamants pour le blanc, émeraudes pour le vert et topazes pour le jaune. Vous disposez d'un stock de planches qui vous permettra d'aller de pilotis en pilotis.

La partie est gagnée par le joueur qui récupère en premier les 4 pierres précieuses de sa couleur.

Si vous le souhaitez, le jeu se poursuit pour déterminer la suite du classement.

MATERIEL

- 1 plateau de jeu recto/verso (jour et nuit)
- 18 pilotis ①
- 8 grandes planches
- 12 petites planches
- 12 tuiles sabliers ②
- 16 pierres précieuses ③
- 4 pions ④
- 54 cartes ④, dont 8 jokers ⑤



MISE EN PLACE

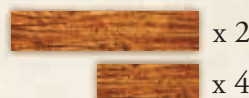
Pour une première partie, préparez le plateau de jeu à l'identique de l'image de droite. Les fois suivantes, vous pourrez choisir une autre disposition dans le catalogue à la fin des règles ou même construire votre propre disposition de jeu. Prenez chacun votre stock de planches ainsi qu'un pion de couleur et placez-le sur son pilotis de départ.



Nombre de joueurs



Stock de planches par joueur



Placez les 8 jokers sur l'emplacement prévu sur le plateau. ⑤

Donnez à chacun les 4 cartes du schéma de droite ⑥ puis mélangez le reste des cartes. Distribuez 2 cartes aléatoires par joueur ⑦. Chacun en a donc 6 à l'abri des regards indiscrets.

Le reste forme une pile face cachée posée sur l'emplacement prévu du plateau. ④

Déterminez entre vous le premier joueur et tournez dans le sens horaire.



Donnez à chacun ces 4 cartes exactement ainsi que 2 cartes au hasard

DEROULEMENT

Pour atteindre les pierres précieuses, vous devez trouver le meilleur chemin dans ce labyrinthe. Pour cela, vous jouez des cartes. Elles vous permettent de poser, retirer, déplacer des planches et aussi d'avancer de 1, 2 ou 3 pas. Vous pouvez profiter des planches posées par vos adversaires pour aller plus vite. Il faudra garder un oeil sur eux, ils pourraient retirer des planches sous votre nez. Quand vous arrivez sur la case où se trouve une de vos pierres, prenez-la et posez-la sur votre tente ③, puis continuez votre tour.



Le pilotis de départ forme 1 case. N'importe qui peut y passer au cours de la partie.



Le pilotis-pont forme 2 cases. Le pont est 1 case. Le niveau inférieur, constitué de 2 parties qui communiquent sous le pont, en est une autre. Il n'est pas possible de passer d'une case à l'autre.



Le pilotis-mur forme 2 cases. Un pion présent d'un côté du mur n'a pas accès à l'autre côté.



La planche forme 1 case.

A VOTRE TOUR DE JEU

Jouez des cartes dans la limite de 4 sabliers ou prenez une carte joker. Puis piochez 2 cartes. Si vous avez plus de 8 cartes en main, défaussez celles de votre choix. Placez-les sur l'emplacement ⑨ ainsi que les cartes jouées faces visibles. Quand il n'y a plus de cartes dans la pioche, mélangez celles déjà jouées pour en former une nouvelle.

Lorsque vous récupérez une de vos pierres précieuses, vous gagnez une tuile sablier. Elle pourra être jouée tout de suite ou lors d'un prochain tour, elle est cumulée. Au tour où vous utilisez des tuiles sabliers, vous pourrez jouer des cartes dans la limite de 4 sabliers + 1 par tuile. Pendant votre tour, **vous pouvez aussi échanger 4 cartes au choix contre un joker** que

vous pouvez jouer immédiatement. C'est notamment utile lorsque vous avez besoin d'une carte précise ou quand vous finissez votre tour de jeu avec plus de 8 cartes.

Jouez des cartes dans la limite de 4 sabliers OU prenez une carte joker PUIS piochez 2 cartes.



Poser une petite planche = 1 sablier

Prenez-la de votre stock et posez-la. Une extrémité doit toucher la case du pion. Seules ces configurations sont autorisées, même si d'autres existent :

- Entre deux pilotis à l'horizontale ou à la verticale ①
- Entre une grande planche et un pilotis pour former un T ②
- Dans le prolongement d'une petite planche pour former un X ③

Si vous n'avez plus de planche, cette carte n'est pas jouable.



Poser une grande planche = 2 sabliers

Prenez-la de votre stock et posez-la. Une extrémité doit toucher la case du pion. Seules ces configurations sont autorisées, même si d'autres existent :

- Entre deux pilotis en diagonale sans croiser avec une grande planche ④
- Entre deux petites planches pour former un H ⑤

Si vous n'avez plus de planche, cette carte n'est pas jouable.



Retirer une planche = 1 sablier

Une extrémité doit toucher la case du pion.

La planche va dans votre stock. Si d'autres planches tombent, elles sortent définitivement du jeu et vont sur l'emplacement du plateau ⑩.

Cette carte ne peut pas être jouée si un pion se trouve sur la planche ou risque de tomber à l'eau. ⑥



Déplacer une planche = 2 sabliers

Une extrémité doit toucher la case du pion, aussi bien pour la retirer que pour la poser. ⑦

Pendant le transfert, votre pion n'a pas le droit de faire un pas.

Cette carte ne peut pas être jouée si un pion se trouve sur la planche.



Avancer de 1, 2 ou 3 pas = 1, 2 ou 3 sabliers

Passer d'une planche à une autre planche compte pour un pas. ⑧

Passer d'une planche à un pilotis ou inversement compte pour un pas. ⑧

Plusieurs pions peuvent se croiser et se trouver sur une même planche ou un même pilotis.

Vous n'êtes pas obligés de faire tous les pas indiqués, mais la carte vaut le nombre de sabliers affiché. Vous ne pouvez pas jouer une carte entre les pas.

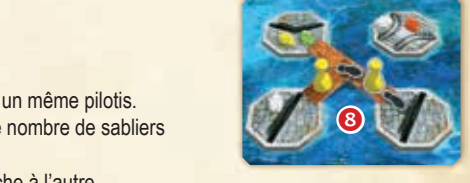
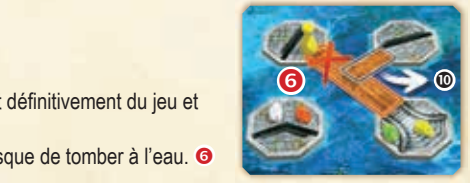
Dans le cas d'une formation en X, un pas suffit pour aller d'une petite planche à l'autre.



Poser un joker = 2 sabliers

Il remplace n'importe quelle carte, à votre convenance. Vous ne pouvez pas avoir plus de 2 jokers en main.

Une fois joué, remettez-le sur la pile joker.



JEU DE NUIT : Le plateau a une seconde face. Elle représente Venise de nuit. Deux pilotis supplémentaires apparaissent. Vous pourrez profiter d'eux pour ouvrir de nouveaux chemins.

VENISE

THE GEM HUNT ON PILE

You are taking a trip to Venice, where the famous carnival is held. While walking around, a masked lady challenges you to a gem hunt in the middle of a canal. Use the planks to go from pile to pile to find your way through this labyrinth!

Each player picks a colour and has to collect four gems: rubies for the red player, diamonds for the white player, emeralds for the green player and topazes for the yellow player. Use your stock of planks to go from one pile to another. A player wins the game if he/she is the first to collect all 4 gems of his/her colour. The game can then continue to determine who comes second, third and fourth.

EQUIPMENT

- 1 double-sided game board day and night
- 18 piles ①
- 8 long planks
- 12 short planks
- 12 hourglass tiles ②
- 16 gems ③
- 4 pawns ④
- 54 playing cards ⑤, including 8 jokers ⑥



SET-UP

For your first game, prepare the game board as shown in the image on the right. You can then choose a different layout from the catalogue at the end of the rules section or even create your own game set-up. Each player takes their share of the planks and a coloured pawn and places it on his/her starting pile.



Number of players



Number of planks per player



Place the 8 jokers in the area provided on the board. ⑤

Give each player the 4 cards shown on the right ⑥ then shuffle the remaining cards. Randomly deal 2 cards per player ⑦. Each player therefore has 6 cards that they don't show to the other players.

The remaining cards form a stack, placed face-down in the area provided on the board. ④

Decide who goes first and take turns in a clockwise direction.



Deal each player these exact 4 cards and 2 randomly selected cards

HOW TO PLAY

To reach the gems, you have to find the best possible path through the labyrinth. To do this, you have to play your cards. They help you lay, remove and move planks as well as make 1, 2 or 3 moves forward. You can use the planks laid by your opponents to go faster. Keep an eye on your opponents, as they can remove planks from right under your nose. When you get to the square containing one of your gems, take it and place it on your tent ⑨, then continue your go.



The starting piles form 1 square. Anyone can use them during the game.



The bridge piles form 2 squares. The bridge is 1 square. The lower level, divided into 2 parts that join under the bridge, form another square. You cannot pass from one square to the other.



The wall piles form 2 squares. A pawn on one side of the wall cannot access the other side.



The plank forms 1 square.

AT YOUR TURN

Play cards costing up to 4 hourglasses or take a joker card. Then pick up 2 cards. If you have more than 8 cards in your hand, discard any card of your choice. Place the discarded cards and the cards played face-up in area ⑩. When no more cards are available in the stack, shuffle those already played to form a new stack.

When you collect one of your gems, you win an hourglass tile. It can be played straight away or during another turn. They can be cumulated.

When using the hourglass tiles, you can play cards costing up to 4 hourglasses + 1 per tile. When it is your turn, **you can also exchange 4 cards of your choice against a joker**, which you can play straight away.

This is particularly useful when you need an exact card or when you end your turn with more than 8 cards.

Play cards costing up to 4 hourglasses OR take a joker card THEN pick up 2 cards.



Laying a short plank = 1 hourglass

Take it from your stock and lay it down. One end must be touching the square on which your pawn is located. Only the following configurations are allowed, even though others exist: If you have run out of planks, this card cannot be played.

- Horizontally or vertically between two piles ①
- Between a long plank and a pile to form a T ②
- Extending from a short plank to form an X ③



Laying a long plank = 2 hourglasses

Take it from your stock and lay it down. One end must be touching the square on which your pawn is located. Only the following configurations are allowed, even though others exist: If you have run out of planks, this card cannot be played.

- Diagonally between two piles without crossing a long plank ④
- Between two short planks to form an H ⑤



Removing a plank = 1 hourglass

One end must be touching the square on which your pawn is located.

The plank goes in your stock. If other planks fall, they are permanently removed from the game and are placed in the area provided on the board ⑩.

This card cannot be played if a pawn is located on the plank or may fall into the water. ⑥



Moving a plank = 2 hourglasses

One end must be touching the square on which the pawn is located, both to remove and lay the plank. ⑦

During the transfer, your pawn cannot make a move.

This card cannot be played if a pawn is located on the plank



Making 1, 2 ou 3 pas = 1, 2 ou 3 hourglasses

Moving from one plank to another is counted as one move. ⑧

Moving from one plank to a pile or the reverse is counted as one move. ⑧

Several pawns can cross paths and end up on the same plank or the same pile.

You do not have to make the full number of moves displayed, however the card is worth the number of hourglasses shown. You cannot play a card between moves.

When on an X formation, it only takes one move to go from one short plank to the other.

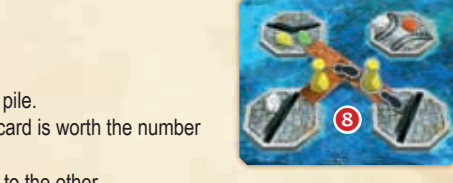


Laying a joker = 2 hourglasses

It replaces any card you want.

You cannot have more than 2 jokers in your hand.

Once played, put it back in the joker stack.



NIGHT GAME : The board has a second side. It shows Venice at night. Two additional piles appear. You can use these piles to open up new paths.

VENISE

DIE SUCHE VON EDELSTEINEN VON PFAHL ZU PFAHL

Sie fahren nach Venedig, zum berühmten Karneval. Während Sie einen kleinen Spaziergang machen, werden Sie von einer maskierten Dame angesprochen :
sie schlägt Ihnen eine Suche nach Edelsteinen mitten in einem Kanal vor.

Mit Hilfe von Brettern werden Sie Ihren Weg von Pfahl zu Pfahl gehen! Jeder Spieler hat eine Farbe und muss vier Edelsteine einsammeln : der rote Spieler sammelt Rubinstein ; der weisse, Diamanten ; der grüne, Smaragde ; der gelbe, Topase, ein.
Jeder verfügt über einen Haufen von Brettern, um von einem Pfahl zum andern zu gehen.
Der Spieler gewinnt, der als Erster seine vier Edelsteine eingesammelt hat.
Das Spiel kann nach Belieben weitergehen, bis alle alles eingesammelt haben.

SPIELMATERIAL

- 1 Spielbrett, doppelseitig (Tag und Nacht)
- 18 Pfähle ①
- 8 große Bretter
- 12 kleine Bretter
- 12 Sanduhren (Abbildungen aus Pappe) ②
- 16 Edelsteine ③
- 4 Farbsteine ④
- 54 Spielkarten ⑤, davon 8 Joker ⑥



AUFSTELLUNG

Für das erste Spiel stellen Sie alles wie auf dem Bild nebenan, auf. Später können Sie es anders aufstellen, z. B. wie auf der folgenden Seite abgebildet.

Sie können auch eine eigene Aufstellung erfinden. Jeder Spieler nimmt seinen Brettstapel, wählt einen Farbstein und stellt diesen auf seinen Startpfahl (an den 4 Ecken).

Zahl der Spieler



Anzahl der Bretter pro Spieler



Legen Sie die 8 Joker auf das Brett da, wo es vorgesehen ist ⑥

Geben Sie jedem Spieler die vier Karten ⑥, wie rechts abgebildet, und dazu zwei Zufalls-Karten ⑦ aus dem Kartenstapel. Jeder Spieler hat also 6 Karten, die er den anderen nicht zeigt.

Die restlichen Karten legen Sie verdeckt auf das Brett, da, wo es vorgesehen ist ④
Bestimmen Sie den ersten Spieler und spielen Sie im Uhrzeigersinn.



Geben Sie jedem Spieler die vier Karten, wie rechts abgebildet, und dazu zwei Zufalls-Karten aus dem Kartenstapel

SPIELVERLAUF

Um zu den Edelsteinen zu gelangen, müssen Sie den geeignetsten Weg durch das Labyrinth wählen. Benutzen Sie dafür Ihre Karten. Mit deren Hilfe können Sie Bretter legen, sie wegnehmen, sie umlegen und ein, zwei oder drei Schritte machen. Um schneller zu sein, können Sie auch die Bretter Ihrer Gegner benutzen. Passen Sie aber gut auf, denn die Gegner können Ihnen die Bretter vor der Nase wegnehmen! Wenn Sie einen Ihrer Edelsteine erreichen, nehmen Sie ihn sich sofort und legen Sie ihn in Ihr Zelt ⑨. Spielen Sie dann weiter.



Der Startpfahl ist ein Feld, das jeder während des Spielverlaufs benutzen kann..



Der Brücknpfahl bildet zwei Felder. Die Brücke ist das eine Feld, rechts und links ist, unter der Brücke verbunden, das zweite Feld. Man darf nicht von einem dieser Felder auf das andere wechseln.



Der Mauerpfahl bildet zwei Felder. Man darf auch nicht von dem einen auf das andere Feld wechseln..



Ein Brett bildet ein Feld

SIE SIND DRAN

Spielen Sie Ihre Karten aus, jedoch maximal 4 Sanduhren. Dann nehmen Sie 2 Karten vom Stapel. Mehr als 8 Karten dürfen Sie nicht auf der Hand behalten. Sind es mehr, so legen Sie die Überzähligen offen auf dem Stapel ab, auf dem die schon gespielten Karten abgelegt sind ⑩. Sind alle verdeckten Karten vom Stapel 4 verbraucht, mischen Sie die gespielten

Karten vom Stapel 9 und legen Sie diese verdeckt wieder auf 4 und spielen weiter. **Wenn Sie einen Edelstein gewonnen haben, erhalten Sie eine Sanduhr.** Sie dürfen diese sofort oder später einsetzen, also auf der Hand behalten. Wenn Sie dran sind, können Sie maximal 4 Sanduhren benutzen und eine Sanduhr aus Pappe. **Während Sie dran sind, können Sie auch 4 Karten gegen einen Joker austauschen,**

den Sie sofort ausspielen können. Dies empfiehlt sich, wenn Sie eine besondere Karte brauchen, die Sie nicht haben, oder wenn Sie mehr als 8 Karten auf der Hand halten.

Spielen Sie 4 Karten aus, davon maximal 4 Sanduhren, oder nehmen Sie einen Joker und nehmen Sie danach 2 Karten aus dem Stapel 4.



Ein kleines Brett legen = 1 Sanduhr

Nehmen Sie das Brett aus Ihrem Vorrat und legen Sie es aus. Ein Ende muss das Feld berühren, wo Ihr Farbstein steht. Es sind nur folgende Figuren erlaubt :

- Verbindung zwischen 2 Pfählen horizontal oder vertikal ①
- Verbindung von der Mitte eines großen Brettes zum Pfahl (T-Form) ②
- Ein kleines Brett verlängert die T-Form zum X ③

Wenn Sie kein passendes Brett haben, können Sie die Karte nicht ausspielen.



Ein großes Brett legen = 2 Sanduhren

Nehmen Sie das Brett aus Ihrem Vorrat und legen Sie es aus. Ein Ende muss das Feld des Pfahles berühren. Es sind nur folgende Formen erlaubt :

- Verbindung zwischen zwei Pfählen in der Diagonale, ohne ein langes Brett zu kreuzen ④
- Verbindung zwischen zwei kleinen Brettern in der Form einer H ⑤

Wenn Sie kein passendes Brett haben, können Sie die Karte nicht ausspielen.



Ein Brett entfernen = 1 Sanduhr

Ein Ende Ihres Brettes muss das Feld Ihres Farbsteines berühren. Das Brett muss aus Ihrem Vorrat stammen. Wenn es andere Bretter berührt, scheidet es aus dem Spiel aus und wird auf den Stapel ⑩ abgelegt.

Eine Karte kann nicht gespielt werden, wenn ein Farbstein auf dem Brett liegt oder der Pfad ins Wasser zu fallen droht. ⑥



Ein Brett umstellen = 2 Sanduhren

Wenn Sie ein Brett umstellen oder wegnehmen wollen, muss das Ende des Brettes den Pfahl mit dem Farbstein berühren ⑦. Während dieses Vorgangs darf Ihr Farbstein nicht bewegt werden. Eine Karte kann nicht gespielt werden, wenn ein Farbstein auf dem Brett liegt.



1, 2 oder 3 Schritte machen = 1, 2 oder 3 Sanduhren

Einen Schritt zu machen bedeutet Von einem Brett zum anderen zu gehen. ⑧

Einen Schritt zu machen bedeutet Von einem Brett zu einem Pfahl zu gehen oder umgekehrt. ⑧

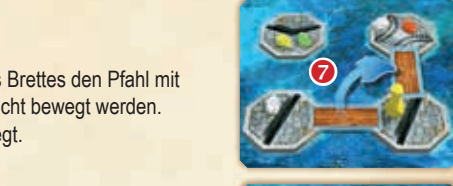
Mehrere Farbsteine können sich kreuzen oder sich auf demselben Brett oder Pfahl begegnen.

Bei einer Karte mit 2 oder 3 Schritten müssen Sie nicht unbedingt alle Schritte in einem Zug machen. Die Karte gilt auch für die folgenden darauf stehenden Sanduhren. Zwischen den einzelnen Schritten dürfen Sie keine andere Karte ausspielen. Bei einer Formation X genügt ein Schritt von einem kurzen Brett zum anderen.



Einen Joker ausspielen = 2 Sanduhren

Ein Joker ersetzt alle Karten nach Ihrem Wunsch. Sie dürfen nicht mehr als 2 Joker auf der Hand halten. Wenn der Joker ausgespielt ist, kommt die Karte auf das Feld der Jokerkarten.



DAS SPIEL BEI NACHT : Das Spielbrett hat eine Rückseite, Venedig bei Nacht. Darauf befinden sich zwei zusätzliche Pfähle. Mit deren Hilfe können sich andere Wege eröffnen.

VENISE

LA CORSA ALLE PIETRE PREZIOSE SULLA PALAFITTA

Parti in viaggio a Venezia, dove si svolge il celebre carnevale.
Mentre passeggi, una signora mascherata ti propone una corsa alle pietre preziose in mezzo ad un canale.
Grazie agli assi ti potrai spostare di palafitta in palafitta e trovare la tua strada in questo labirinto !

Ciascun giocatore rappresenta un colore e deve raccogliere 4 pietre preziose: rubini per il rosso, diamanti per il bianco, smeraldi per il verde e topazi per il giallo. Ogni giocatore dispone di una scorta di assi che gli consentirà di spostarsi di palafitta in palafitta.

Vince la partita, il giocatore che recupera per primo le 4 pietre preziose del suo colore.
Se i giocatori lo desiderano, il gioco prosegue per determinare il seguito della classifica.

MATERIELE

- 1 tabellone di gioco fronte/retro giorno e notte
- 18 palafitte ①
- 8 assi grandi
- 12 assi piccoli
- 12 tessere clessidra ②
- 16 pietre preziose ③
- 4 pedine ④
- 54 carte ⑤, di cui 8 jolly ⑥



PREPARAZIONE DEL GIOCO

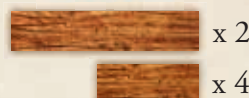
Per una prima partita, prepara il tabellone di gioco come nell'immagine di destra. In seguito, potrai scegliere un'altra disposizione nel catalogo alla fine delle regole, o addirittura costruire la tua disposizione del gioco. Ogni giocatore prende la sua scorta di assi nonché una pedina colorata e la colloca sulla rispettiva palafitta di partenza.



Numero di giocatori



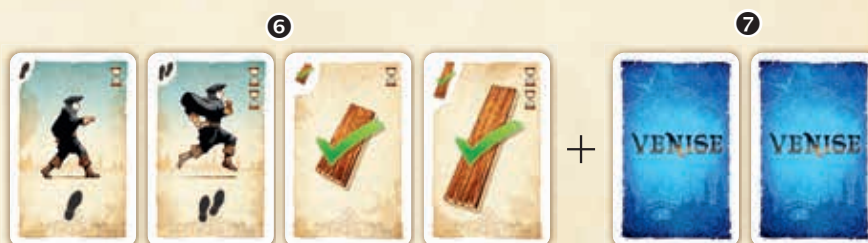
Scorta di assi per giocatore



Colloca gli 8 jolly sul tabellone, nella loro apposita ubicazione. ⑤

Dai a ciascun giocatore le 4 carte dello schema di destra ⑥ e mescola in seguito le carte rimanenti. Distribuisci 2 carte aleatorie per giocatore ⑦. Ciascun giocatore ha quindi 6 carte che non deve mostrare agli altri giocatori. Le carte rimanenti formano un mazzo posto a faccia in giù, nell'apposita ubicazione del tabellone. ④

Scegliere il giocatore che inizia la partita e girare poi, in senso orario.



Dai a ciascun giocatore esattamente queste 4 carte nonché 2 carte a

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Per raggiungere le pietre preziose, devi trovare la strada migliore nel labirinto. Per riuscirci, hai a disposizione delle carte da giocare.

Esse ti consentono di posare, togliere, spostare assi oppure di avanzare di 1, 2 o 3 passi. Per andare più veloce, puoi usufruire degli assi posati dai tuoi avversari. Ma devi stare attento, poiché gli avversari potrebbero togliere gli assi improvvisamente. Quando arrivi sulla casella dove si trova una delle tue pietre, prendila e parlarla sulla tua tenda ⑧, poi continua il giro.

ORA, TOCCA A TE

Gioca le tue carte entro un limite di 4 clessidre o prendi una carta jolly. Poi, pesca 2 carte. Se hai più di 8 carte in mano, scarta a scelta le carte in eccesso. Collocale nell'ubicazione ⑨ così come le carte giocate a faccia in su. Quando non ci sono più carte nel monte, mescola quelle già giocate per formarne uno nuovo.



La palafitta di partenza forma 1 casella. Durante la partita, qualsiasi giocatore può passarvi sopra.



La palafitta-ponte forma 2 caselle. Il ponte è 1 casella. Il livello inferiore, formato da 2 parti che comunicano sotto il ponte, ne è un'altra. Non è possibile passare da una casella all'altra.



La palafitta-muro forma 2 caselle. Una pedina presente da un lato del muro non ha accesso all'altro lato.



L'asse forma 1 casella.

Quando recuperi una delle pietre preziose, vinci una tessera clessidra.

Quest'ultima potrà essere giocata subito o al prossimo turno poiché è cumulabile. Nel turno in cui utilizzi le tessere clessidra, potrai giocare le tue carte entro un limite di 4 clessidre + 1 per tessera. Durante il tuo turno, **puoi scambiare anche 4 carte a scelta contro 1 jolly** che puoi giocare

immediatamente. Ciò è utile in particolare quando hai bisogno di una determinata carta o quando finisci il tuo turno di gioco con più di 8 carte.

Gioca le tue carte entro un limite di 4 clessidre O prendi una carta jolly POI pesca 2 carte.



Posare un asse piccolo = 1 clessidra

Prendilo dalla tua scorta e posalo. Un'estremità deve toccare la casella della pedina. Sono autorizzate solo queste configurazioni, anche se ne esistono altre. Se non hai più assi, questa carta non può essere giocata.

- Tra due palafitte, orizzontalmente o verticalmente ①
- Tra un asse grande e una palafitta per formare una T ②
- Nel prolungamento di un asse piccolo per formare una X ③



Posare un asse grande = 2 clessidre

Prendilo dalla tua scorta e posalo. Un'estremità deve toccare la casella della pedina. Sono autorizzate solo queste configurazioni, anche se ne esistono altre. Se non hai più assi, questa carta non può essere giocata.

- Tra due palafitte, in diagonale, senza incrociare con un asse grande ④
- Tra due assi piccoli per formare una H ⑤



Togliere un asse = 1 clessidra

Un'estremità deve toccare la casella della pedina.

L'asse va nella tua scorta. Se cadono altri assi, essi escono definitivamente dal gioco e vanno nell'apposita ubicazione del tabellone ⑩.

Questa carta non può essere giocata se una pedina si trova sull'asse o rischia di cadere in acqua. ⑥



Spostare un asse = 2 clessidre

Un'estremità deve toccare la casella della pedina, sia per togliere l'asse che per posarlo. ⑦

Durante il trasferimento, la pedina non può fare nessun passo.

Questa carta non può essere giocata se una pedina si trova sull'asse.



Avanzare di 1, 2 o 3 passi = 1, 2 o 3 clessidre

Passare da un asse ad un altro asse vale come un passo. ⑧

Passare da un asse ad una palafitta vale come un passo. ⑨

Si possono incrociare diverse pedine e trovarsi su uno stesso asse o su una stessa palafitta.

Non sei obbligato a fare tutti i passi indicati, ma la carta vale il numero di clessidre indicato. Non puoi giocare una carta tra i passi.

Nel caso di una formazione a X, è sufficiente un passo per andare da un asse piccolo all'altro.

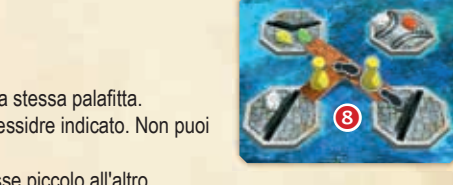
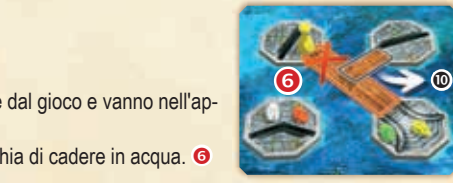


Posare un jolly = 2 clessidre

Sostituisce qualsiasi carta a piacere.

Non è possibile avere più di 2 jolly in mano.

Dopo averlo giocato, rimettilo nel mazzo jolly.



GIOCO DI NOTTE : Il tabellone di gioco ha un altro lato. Presenta Venezia di notte. Appaiono due palafitte aggiuntive. Potrai utilizzarle per aprire nuove strade.



**CATALOGUE
CLASSIQUE** 

**CLASSIC
CATALOGUE** 

**KLASSISCHEN
KATALOG** 

**CATALOGO
CLASSICO** 



CREATE YOUR OWN BOARD

Once you have used all of the boards in the catalogue in the day and night set-ups, use your experience to make your own boards. Firstly, take an existing board and simply move the gems around. We recommend keeping a fairly symmetrical board for each pawn to give each player an equal chance of winning.

Check that the gems can be accessed. You can then create your own board entirely.

The piles must also be placed in a relatively symmetrical manner so that each player has an equal chance of winning.

Then place the gems and check that they can be accessed.

CREA IL TUO TABELLONE DI GIOCO

Quando avrai terminato il catalogo di tabelloni, di giorno e di notte, grazie alla tua esperienza, potrai creare i tuoi tabelloni. In un primo momento, potrai prendere un tabellone esistente e cambiare semplicemente posto alle pietre preziose. Si consiglia di conservare una certa simmetria rispetto ad ogni pedina per avere pari opportunità nel gioco.

Verifica che le pietre siano accessibili. In un secondo momento, potrai creare un intero tabellone.

Bisognerà inoltre collocare le pedine in modo abbastanza simmetrico, sempre per avere pari opportunità nel gioco.

Posa poi, le pietre preziose accertandoti che siano accessibili.



CATALOGUE EXPERT



EXPERT CATALOGUE



EXPERTE KATALOG



CATALOGO EXPERT



CRÉEZ VOTRE PLATEAU

Quand vous aurez épuisé le catalogue de plateaux, de jour comme de nuit, votre expérience vous permettra de faire vos propres plateaux. Dans un premier temps, vous pouvez prendre un plateau existant et simplement changer la place des pierres précieuses. Il est conseillé de conserver une certaine symétrie par rapport à chaque pion pour avoir l'égalité des chances. Vérifiez bien que les pierres sont accessibles. Dans un second temps, vous pouvez créer un plateau entièrement. Il faudra aussi placer les pilotis de manière à peu près symétrique, toujours pour l'égalité des chances. Posez ensuite les pierres précieuses, en veillant toujours à leur accessibilité.

ERFINDEN SIE IHR EIGENES BRETT

Zunächst können Sie die Edelsteine anders aufstellen. Machen Sie das so symmetrisch wie möglich, um gleiche Chancen zu gewährleisten und prüfen Sie, ob alle Pfähle erreichbar sind.



Photos prises pendant la réalisation des illustrations de Venise...

Cyprien Grès

Cyprien est né en 1977. Après l'obtention d'un diplôme d'ingénieur, il devient professeur de mathématiques, qui sont pour lui un grand jeu. Joueur affuté, il met à profit ses connaissances pour développer des mécaniques de jeu bien huilées.

Avec Venise, il signe son premier jeu édité.

C'est son frère Eric, lui-même auteur et éditeur, qui va l'aider à finaliser le jeu et le produire.

Vincent Dutrait

Vincent est né en France en 1976 et a étudié l'illustration et l'infographie à l'école Emile Cohl à Lyon en 1994. Depuis 1997, il a illustré de nombreux ouvrages pour le livre jeunesse et le jeu de rôle (Pathfinder, Dungeon & Dragons) et se consacre désormais principalement à l'illustration de jeux de société.

Vincent a illustré de nombreux jeux comme Lewis & Clark, Augustus, Tikal II, New-York 1901, T.I.M.E Stories, Broom Service...

EGGAME

EGGAME est une maison d'édition fondée en 2014 par Eric GRES d'origine normande.

Sa formation d'ingénieur packaging, son attrait pour le design et l'innovation lui valent la création de plusieurs jeux édités : La traversée de la baie du Mont Saint-Michel à D, Tic auto, La cordée du Mont-Blanc.

Son objectif est de vous faire voyager pour découvrir les plus beaux sites.

Il choisit d'introduire un nouveau format de boîte compact, similaire à une trilogie de bande dessinée et développe des maquettes (goodies) pour ses jeux.

Ses valeurs ont orienté ses jeux dans la catégorie familiale afin de partager de bons moments.

Merci à Vincent, Céline, Bbert, Guitou, Gaga, Mutz, Fatz, Marie,
tous les testeurs pour leurs suggestions ainsi que Chantal pour la traduction en allemand.

© 2016 Venise, All Rights Reserved

