

für 3 bis 4 Spieler ab 12 Jahren

Offizielle Anrede für den Dogen: „Seine Exzellenz, von Gottes Gnaden, Doge von Venedig, Herzog von Dalmatien und Kroatien, der höchst ehrwürdige Prinz“

Spielidee

Venedig, von seinen Einwohnern auch Serenissima - die „höchst Ehrwürdige“ - genannt, erlebte im späten Mittelalter seine Blütezeit als Handelsmetropole. Währenddessen stritten altingesessene Adelsfamilien um Macht, Einfluss und Ämter. Als Oberhäupter dieser Familien versuchen die Spieler sich gegenseitig mit Prachtbauten entlang des Canale Grande zu übertreffen. Dabei streben sie natürlich nach dem höchsten Amt Venedigs, dem Amt des Dogen!

Spielmaterial

60 Häuser (je 15 kleine Häuser in 4 Farben)

32 Palazzi (je 8 große Häuser in 4 Farben)

9 Berater

28 Stimm-Marken (je 7 in 4 Farben, mit den Werten 0, 1, 1, 2, 2, 3, 3)

24 Kontrollringe (je 6 in 4 Farben)

28 Spieler-Karten

(4 Sätze mit je 7 Karten)

14 Karten für die Abstimmungsreihenfolge

(2 Sätze mit je 7 Karten)

1 Spielplan

1 Spielregel

1 Spielübersicht



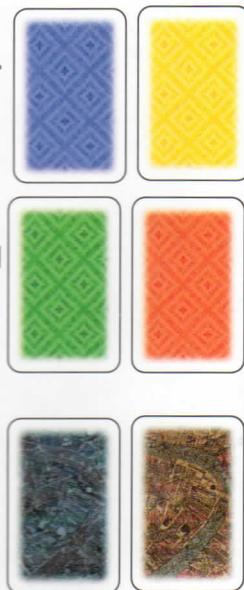
entsprechenden Symbolen oben rechts auf den Spielplan gestellt.

- Jeder Spieler wählt eine Farbe. Er nimmt sich alle Häuser, Palazzi, Stimm-Marken und Kontrollringe in dieser Farbe. Die Stimm-Marken legen die Spieler als Vorrat verdeckt so vor sich ab, dass die anderen Spieler die Werte auf den Marken nicht sehen können. Seine eigenen Stimm-Marken darf ein Spieler natürlich jederzeit ansehen.

- Die 28 Spieler-Karten werden nach ihren Rückseiten getrennt. Jeder Spieler erhält die Karten mit der Rückseite in seiner Farbe und nimmt sie auf die Hand.

Bei 3 Spielern wird das Material in der vierten Farbe nicht benötigt und zurück in die Schachtel gelegt.

- Die beiden Sätze mit den Karten für die Abstimmungsreihenfolge werden nach den unterschiedlichen Rückseiten getrennt und einzeln gemischt. Die Karten mit der braunen Rückseite werden einzeln aufgedeckt und nebeneinander auf den sieben gleichfarbigen Ablageplätzen am unteren Rand des Spielplans ausgelegt. Die Karten des blauen Satzes werden verdeckt einzeln auf die sieben blauen Ablageplätze rechts daneben gelegt.



Spielvorbereitung

- Der Spielplan wird für alle Spieler gut erreichbar in der Mitte des Tisches ausgebreitet.

- Jede der neun Spielfiguren für die Berater trägt auf der Oberseite ein Symbol. Die Figuren werden auf die Plätze mit den



Der Spielplan und die Figuren

Der Spielplan zeigt die sechs zentralen Stadtteile Venedigs (Cannaregio, Castello, Dorsoduro, San Marco, San Polo und Santa Croce). Die rotbraunen Linien sind die Grenzen zwischen den einzelnen Stadtteilen. Der Canale Grande ist ebenfalls eine Grenze zwischen den Stadtteilen.



In jedem Stadtteil gibt es Bauplätze für fünf Palazzi.

Im oberen Teil des Spielplans befindet sich eine Abbildung des Dogenpalastes. Dort tagte die Quarantia, ein bedeutendes Beratergremium im mittelalterlichen Venedig.

Die Stadtteile und der Dogenpalast mit der Quarantia sind die sieben Spielfelder. Sie tragen neben ihrem Namen zur besseren Unterscheidung ein Symbol.

Jede der neun Beraterfiguren trägt auf der Oberseite eines dieser Symbole. So ist jeder Berater einem Stadtteil oder der Quarantia im Dogenpalast zugeordnet. Das jeweilige Feld ist das Heimatfeld des Beraters.

Der Stadtteil Castello ist zum Beispiel das Heimatfeld des Beraters mit dem Muschel-Symbol.



Kurze Spielbeschreibung

Eine Spielrunde besteht aus zwei Abschnitten:

Im ersten Abschnitt setzen die Spieler Ihre Stimm-Marken verdeckt in die von Ihnen ausgewählten Felder.

Im zweiten Abschnitt findet in jedem Stadtteil und in der Quarantia eine Abstimmung statt. Die Stimm-Marken werden aufgedeckt und ausgewertet. Die beiden Spieler mit den meisten Stimmen in einem Stadtteil dürfen dort Häuser bauen. Verfügt ein Spieler über eine bestimmte Anzahl Häuser in einem Stadtteil, so kann er die Häuser in einen Palazzo umwandeln.

Das Spiel endet nach der Runde, in der ein Spieler

- in jedem Stadtteil jeweils 1 Palazzo besitzt oder
- in 5 Stadtteilen insgesamt 7 Palazzi besitzt oder
- in 4 Stadtteilen insgesamt 8 Palazzi besitzt.

Der Spieler, dem dies gelingt, wird der neue Doge und gewinnt das Spiel.

Die Spielrunde

1. Abschnitt: Stimm-Marken in die Felder setzen

Dieser Abschnitt wird

- bei 3 Spielern viermal und
- bei 4 Spielern dreimal

durchgespielt, bevor der zweite Abschnitt der Spielrunde beginnt.

Spieler-Karte und Stimm-Marken auswählen

Alle Spieler wählen gleichzeitig **eine** ihrer Spieler-Karten aus. In das Feld, das die Spieler-Karte zeigt, dürfen sie dann 1 bis 4 Stimm-Marken setzen. Bei der Abstimmung im zweiten Abschnitt der Spielrunde zählt jede Marke so viele Stimmen für ihren Besitzer, wie die Zahl darauf angibt.

Jeder Spieler legt die von ihm gewählte Karte verdeckt vor sich ab, so dass die anderen Spieler nicht sehen können, in welches Feld er Stimm-Marken setzen will.

Hat der Spieler eine Karte vor sich abgelegt, bestimmt er nun, wie viele seiner Stimmen er für dieses Feld aufwenden möchte. Er muss mindestens eine Stimm-Marke aus seinem Vorrat nehmen und sie ebenfalls verdeckt vor sich auf die Karte legen. Er darf auch mehrere Marken auswählen, jedoch nicht mehr als vier.

Stimm-Marken setzen

Erst wenn alle Spieler eine Spieler-Karte und wenigstens eine Stimm-Marke vor sich abgelegt haben, werden die Karten aufgedeckt.

Achtung: Die Stimm-Marken werden nicht aufgedeckt!



Nun setzt jeder Spieler die ausgewählten Stimm-Marken, immer noch verdeckt, in das Feld, das er mit seiner Spieler-Karte bestimmt hat. Dabei werden die Marken der verschiedenen Spieler als getrennte Stapel in das Feld gelegt.

Die benutzte Karte bleibt bis zum Ende der Spielrunde offen vor dem Spieler liegen. Er selbst kann also in der laufenden Spielrunde keine weiteren Stimm-Marken in dieses Feld setzen.

Wenn alle Spieler ihre ausgewählten Stimm-Marken in die entsprechenden Felder gesetzt haben, beginnt der Abschnitt wieder von vorne. Es kann vorkommen, dass ein Spieler alle seine Stimm-Marken gesetzt hat, bevor der 2. Abschnitt der Spielrunde beginnt. Dann darf er in dieser Runde auch keine Spieler-Karten mehr spielen.

Nachdem der Abschnitt der Spielerzahl entsprechend häufig wiederholt wurde, nehmen die Spieler ihre ausgespielten Karten wieder auf die Hand und es beginnt der 2. Abschnitt.

2. Abschnitt: Abstimmungen in den Feldern und Bau von Palazzi

Hat ein Spieler am Beginn dieses Abschnittes immer noch Stimm-Marken in seinem Vorrat, verfallen diese Stimmen für diese Spielrunde.

Reihenfolge der Abstimmungen

Am Beginn dieses Abschnittes liegen immer alle Karten des einen Satzes für die Abstimmungsreihenfolge offen. Die Karten des anderen Satzes sind noch verdeckt. Die erste Abstimmung findet in dem Feld statt, dessen Karte aufgedeckt links in der Reihe liegt.

Beispiel:



Die erste Abstimmung erfolgt in Cannaregio

Am Ende der Abstimmung wird die Karte des Feldes, in dem gerade die Abstimmung stattgefunden hat, zur Seite gelegt. Dann wird die

erste verdeckte Karte des anderen Satzes aufgedeckt. So erfahren die Spieler nach und nach, in welcher Reihenfolge die Abstimmungen in der nächsten Spielrunde stattfinden

Danach erfolgt die Abstimmung in dem Feld, dessen Karte als nächste rechts neben der gerade beiseite gelegten Karte liegt.

Beispiel:



Die nächste Abstimmung findet in Castello statt. Die Spieler wissen nun auch, dass die erste Abstimmung der nächsten Spielrunde in Dorsoduro stattfindet.

Dies wird so lange wiederholt, bis in jedem Feld einmal eine Abstimmung stattgefunden hat und damit alle Karten des einen Satzes beiseite gelegt wurden.

Diese Karten werden gemischt und wieder einzeln, verdeckt auf die freien Plätze gelegt. Damit endet die Spielrunde.

Abstimmungsergebnisse feststellen

In dem Feld, in dem gerade eine Abstimmung stattfindet, werden nun alle Stimm-Marken aufgedeckt. Jeder Spieler zählt alle seine Stimmen zusammen.

Der Spieler mit den meisten Stimmen ist der Gewinner der Abstimmung.

Der Spieler mit den zweitmeisten Stimmen wird Zweiter.

Setzt ein Spieler nur seine Stimm-Marke mit der „0“ in ein Feld, wird dies bei der Auswertung des Abstimmungsergebnisses so behandelt, als hätte er keine Marke in das Feld gesetzt.



Beispiel:

Claudia (rot) gewinnt die Abstimmung mit 4 Stimmen, Daniel (blau) geht leer aus, da er nur seine 0 gesetzt hat. In diesem Fall gibt es also keinen Zweiten.

Bei der Auswertung wird unterschieden, ob das Feld ein Stadtteil oder der Dogenpalast mit der Quarantia ist.

In jedem Fall darf der Gewinner der Abstimmung die Kontrolle über den Berater mit dem Symbol des Feldes übernehmen.

Bei einer Abstimmung zählt jeder Berater, der in diesem Feld steht, als 1 Stimme für den Spieler, der ihn kontrolliert.

Kontrolle über einen Berater

Zum Zeichen seiner Kontrolle legt der Spieler einen seiner Kontrollringe auf den Berater. Wurde der Berater vorher von einem anderen Spieler kontrolliert, erhält dieser seinen Kontrollring zurück.



Da ein Spieler insgesamt nur sechs Kontrollringe hat, kann er auch höchstens sechs Berater kontrollieren. Hat ein Spieler keine Kontrollringe mehr in seinem Vorrat, muss er darauf verzichten die Kontrolle über den Berater zu übernehmen.

Standort für den Berater wählen

Wenn ein Spieler die Kontrolle über einen Berater erhält, muss er ihn **sofort** in ein Feld seiner Wahl setzen. Er darf den Berater aber nicht in dessen Heimatfeld setzen. (Bekanntlich gilt der Prophet im eigenen Lande nichts!). Er darf die Figur natürlich auch in dem Feld stehen lassen, in dem sie sich gerade befindet.

Ein Berater darf immer nur dann versetzt werden, wenn der Spieler gerade die Abstimmung in dessen Heimatfeld gewonnen hat.

Verzicht auf die Kontrolle über einen Berater

Der Spieler darf auch darauf verzichten, die Kontrolle über einen Berater zu übernehmen.

A. Verzichtet ein Spieler auf die Kontrolle über einen oder beide Berater der Quarantia, darf er für **jeden** dieser Berater, auf dessen Kontrolle er verzichtet, ein eigenes Haus aus einem beliebigen Stadtteil in einen beliebigen anderen Stadtteil versetzen.

B. Verzichtet ein Spieler auf die Kontrolle über den Berater eines Stadtteils, darf er zwischen zwei Möglichkeiten wählen.

- Er darf ein eigenes Haus aus dem Heimatfeld

des Beraters, in einen beliebigen anderen Stadtteil versetzen

oder

- er darf ein eigenes Haus aus einem beliebigen anderen Stadtteil in das Heimatfeld des Beraters versetzen.

Wenn ein Spieler darauf verzichtet, die Kontrolle über den Berater zu übernehmen, wird dieser wieder neutral. Der Spieler nimmt den Kontrollring von der Figur und gibt ihn seinem Besitzer zurück. Die Figur wird auf das entsprechende Symbol oben rechts auf dem Spielplan gestellt.

Abstimmung in der Quarantia

Die Quarantia ist das Heimatfeld von drei Beratern.



Der Gewinner der Abstimmung in der Quarantia erhält die Kontrolle über zwei der Berater.

Der Zweite erhält die Kontrolle über den dritten Berater.

Zuerst entscheidet der Gewinner, ob er die Kontrolle über seinen ersten Berater übernehmen möchte und setzt ihn dann sofort gemäß der Regeln.

Verzichtet er auf die Kontrolle über ihn, kann er natürlich ein eigenes Haus beliebig versetzen.

Danach entscheidet der Zweite über seinen Berater.

Zuletzt entscheidet wieder der Gewinner über seinen zweiten Berater.

Beispiel:

Bernd hat die Abstimmung in der Quarantia gewonnen. Claudia hat die zweitmeisten Stimmen.

Bernd übernimmt die Kontrolle über seinen ersten Berater und setzt ihn nach San Marco, da dort die nächste Abstimmung stattfindet und er seine Position dort so verstärken möchte.

Claudia sieht keine Möglichkeit ihren Berater sinnvoll einzusetzen. Sie verzichtet auf die Kontrolle und versetzt eines ihrer Häuser.

Jetzt entscheidet sich Bernd, auf die Kontrolle über seinen zweiten Berater zu verzichten und ebenfalls ein Haus zu versetzen.

Gibt es bei der Abstimmung mehrere Gewinner, da sie gleich viele Stimmen haben, erhält niemand die Kontrolle über die Berater der Quarantia. Alle drei Berater werden wieder neutral und kommen auf die entsprechenden Plätze oben rechts auf dem Spielplan.

Statt dessen darf jeder der an dem Gleichstand beteiligten Spieler bis zu zwei eigene Häuser beliebig zwischen Stadtteilen versetzen. In diesem Fall entfällt der zweite Platz.

Gibt es zwar einen eindeutigen Gewinner, aber mehrere Zweite, so erhält niemand die Kontrolle über den Berater für den Zweiten. Jeder der am Gleichstand beteiligten Spieler darf eines seiner Häuser beliebig versetzen.

Abstimmungen in den Stadtteilen

Der Gewinner der Abstimmung beginnt:

- Er erhält die Kontrolle über den Berater dessen Heimatfeld dieser Stadtteil ist.
- Er darf zwei Häuser aus seinem Vorrat in den Stadtteil setzen.

Jetzt folgt der Zweite. Er darf ein Haus aus seinem Vorrat in den Stadtteil setzen.

Alle übrigen Spieler in dem Stadtteil gehen leer aus.

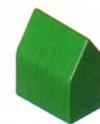
Gibt es mehrere Gewinner bei der Abstimmung, so darf jeder von ihnen 2 Häuser in den Stadtteil setzen. Es erhält jedoch kein Spieler die Kontrolle über den Berater. Er wird wieder neutral. Dem entsprechend darf auch keiner der Spieler ein Haus versetzen. Der Spieler mit den zweitmeisten Stimmen darf kein Haus einsetzen.

Gibt es zwar einen eindeutigen Gewinner, aber mehrere Zweite, so darf jeder an diesem Gleichstand beteiligte Spieler ein Haus in den Stadtteil setzen.

Wenn ein Spieler eine Abstimmung gewinnt oder Zweiter wird und hat in seinem Vorrat keine Häuser mehr, muss er auf das Setzen der Häuser verzichten.

Bau von Palazzi

Immer dann, wenn ein Spieler Häuser in einen Stadtteil gesetzt oder verschoben hat, prüft er sofort, ob er dort einen Palazzo bauen kann.



Für den ersten Palazzo, der in einem Stadtteil errichtet wird, benötigt man 3 Häuser. Für jeden weiteren Palazzo, der dort gebaut werden soll benötigt man immer ein Haus mehr. Dabei ist es gleichgültig, welchen Spielern die dort bereits zuvor erbauten Palazzi gehören. Der zweite Palazzo in einem Stadtteil kostet also immer 4 Häuser, der dritte 5 Häuser, und so weiter - denn jeder Palazzo muss natürlich größer und prächtiger sein, als die zuvor gebauten. Die Baukosten sind auch auf den Bauplätzen angegeben.

In einem Stadtteil dürfen insgesamt höchstens fünf Palazzi gebaut werden.

Verfügt der Spieler über genügend Häuser, nimmt er die entsprechende Anzahl Häuser aus dem Stadtteil zurück in seinen Vorrat und setzt an ihrer Stelle einen Palazzo auf den nächsten freien Bauplatz. Hat er in dem Stadtteil mehr Häuser, als er zur Errichtung des Palazzos benötigt, bleiben die überzähligen Häuser in dem Stadtteil stehen.

Man darf auf den Bau des Palazzo auch verzichten, um beispielsweise die Häuser bei nächster Gelegenheit in einen anderen Stadtteil zu verschieben.

Gibt es bei einer Abstimmung mehrere Gewinner oder mehrere Zweite gilt folgende Bauregel: Alle an dem Gleichstand beteiligten Spieler dürfen „gleichzeitig“ bauen. Die benötigte Zahl Häuser entspricht für **alle** Beteiligten den Baukosten für den nächsten Palazzo. Das heißt, dass jeder dieser Spieler die gleiche Anzahl Häuser zum Bau eines Palazzos benötigt.

Beispiel:

In San Marco stehen bereits zwei Palazzi. Für den nächsten Palazzo werden also 5 Häuser benötigt. Anke hat dort bereits 4 Häuser und Bernd hat in San Marco 3 Häuser. Bei der Abstimmung in San Marco haben beide mit jeweils 7 Stimmen die meisten Stimmen. Jeder von ihnen darf 2 neue Häuser nach San Marco setzen.

Anke hat dort jetzt 6 und Bernd hat 5 Häuser.
Wegen des Gleichstandes werden sie beide als
Spieler mit den meisten Stimmen behandelt.
Sie dürfen also gleichzeitig bauen:
Anke nimmt 5 Häuser aus San Marco und setzt
einen Palazzo auf den freien Bauplatz mit der 5.
Bernd nimmt ebenfalls 5 Häuser aus San Marco
und setzt einen Palazzo auf den freien Bauplatz
mit der 6.

Die Reihenfolge, in der Palazzi in den Stadtteilen
errichtet werden, hat nur Einfluss auf die
Baukosten. Bei Spielende ist die Reihenfolge ohne
Bedeutung.

Ende der Spielrunde

Die Spielrunde endet, wenn in jedem Feld einmal
eine Abstimmung stattgefunden hat. Jetzt liegen
nur noch die sieben Karten offen aus, welche die
Reihenfolge der Abstimmungen in der nächsten
Runde vorgeben.

Die sieben abgelegten Karten für die
Abstimmungsreihenfolge werden gemischt und
wieder einzeln verdeckt auf die nunmehr freien
Plätze gelegt.

Spielende und Wertung

Das Spiel endet, wenn mindestens ein Spieler

- in jedem Stadtteil jeweils 1 Palazzo besitzt
oder
- in 5 Stadtteilen insgesamt 7 Palazzi besitzt
oder
- in 4 Stadtteilen insgesamt 8 Palazzi besitzt.

Die laufende Runde wird zu Ende gespielt.

Es gewinnt der Spieler, der am Ende einer
Spielrunde eine der drei Bedingungen erfüllt.

Erfüllen am Ende einer Runde mehrere Spieler
eine Siegbedingung, so gewinnt der Spieler mit
den meisten Palazzi. Gibt es auch dabei einen
Gleichstand, gewinnt der Spieler, der mehr
Häuser auf dem Spielbrett hat.



Anmerkungen zum Spiel

Das Spielmaterial ist beschränkt. So benötigt man
im Laufe des Spiels immer mehr Häuser, um
Palazzi zu bauen. Man sollte also darauf achten,
sich nicht zu verzetteln. Je höher die Baukosten
für die Palazzi werden, desto länger stehen die
Häuser auf dem Plan. So kann es dann vorkom-
men, dass man zwar Häuser in einen Stadtteil
setzen darf, aber keine mehr im Vorrat hat, weil
man sie auf zu viele Stadtteile verteilt hat.

Wenn die Entscheidungen über den Einsatz der
Stimm-Marken am Anfang noch recht willkürlich
erscheinen, werden sich im Laufe des Spiels
die Interessen der anderen Spieler heraus-
kristallisieren. Sie gilt es sorgfältig im Auge zu
behalten, wenn man seine Stimmen optimal
einsetzen will.

Die Kontrolle über die Berater ist ein wichtiges
taktisches Element.

Da ein Berater sofort nach der Abstimmung ein-
gesetzt wird, kann er noch in der gleichen Runde
zum Ergebnis der Abstimmung in einem Feld bei-
tragen, über das später abgestimmt wird.

Da die Reihenfolge in jeder Runde zufällig neu
bestimmt wird, kann es sogar vorkommen, dass in
dem Feld, in das ein Berater gestellt wird, zwei
Abstimmungen stattfinden, bevor wieder über
dessen Heimatfeld abgestimmt wird.

Unter Umständen kann man sogar allein mit
einem Berater die Abstimmung in einem Feld
gewinnen. Hat dort nämlich im 1. Abschnitt kein
Spieler eine Stimm-Marke eingesetzt oder liegen
dort nur Marken mit dem Wert 0 als Bluff, so
gewinnt der Spieler, der seinen Berater dort
eingesetzt hat eben mit 1 Stimme!

Mitunter lohnt es sich, sich beim Setzen der
Stimm-Marken auch in einem Stadtteil zu enga-
gieren, in dem die Kosten für einen Palazzo hoch
sind. Der Gewinner der Abstimmung hat
schließlich die Möglichkeit auf die Kontrolle über
den Berater zu verzichten und ein Haus zu ver-
schieben. So kommt besonders in einer späten
Spielphase der Kontrolle über die Berater der
Quarantia eine besondere Bedeutung zu, da
man mit ihnen Häuser frei verschieben kann.

Das Amt des Dogen gab es in Venedig über 1000 Jahre. In dieser Zeit veränderte es sich natürlich mehrfach. War der Doge am Anfang „nur“ ein Herzog, so entsprach sein Status zwischenzeitlich eher dem eines Königs. Selbst später dann, als Oberhaupt der Republik Venedig, zeichnete sich der Doge immer noch durch eine beträchtliche Machtfülle aus.

So war es nicht verwunderlich, dass die vornehmen Familien Venedigs dieses Amt dauerhaft in ihren Besitz bringen wollten, denn das Amt wurde zwar auf Lebenszeit vergeben, war aber nicht erblich. Um es der Kontrolle einer einzelnen Familie zu entziehen und die Macht des Dogen einzuschränken, entstand im Laufe der Jahrhunderte ein umfangreiches System aus Räten und Gremien. Über diese wurde durch eine komplizierte Verbindung aus Los-Verfahren und Wahlen der neue Doge bestimmt.

Im Spiel wurde dieses Gefüge natürlich stark vereinfacht. Die gewählten Vertreter der sechs Stadtteile bildeten zusammen mit den drei Vorsitzenden der Quarantia und dem Dogen den „Rat der Zehn“. Der letzte Doge Venedigs, Ludovico Manin, wurde 1797 von Napoleon entmachtet, als dieser Norditalien eroberte.

Der Autor: Leo Colovini wurde 1964 in Venedig geboren, wo er heute noch lebt.

Er arbeitete viele Jahre mit seinem „Meister“ Alex Randolph zusammen.

Mit ihm entwickelte er unter anderem Inkognito, das 1989 von der Jury „Spiel des Jahres“ mit dem Sonderpreis „Schönes Spiel“ ausgezeichnet wurde.

Heute betreibt Leo Colovini zusammen mit Alex Randolph und Dario De Toffoli einen eigenen kleinen Verlag, „Venice Connection“.



Grafik: Franz und Imelda Vohwinkel

© 2000 Simba Toys

Goldsieber Spiele, Werkstr. 1

D-90765 Fürth

Alle Rechte vorbehalten.

Made in Germany

www.goldsieber.de

