

RONALD HOFSTÄTTER

# Venezia

## SPIELREGEL

Ein Spiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren



Der große Taubendoge ist tot und die vier ehrwürdigen Taubenfamilien der Lagunenstadt kämpfen nun um die Nachfolge.

In der Wahl der Mittel ist man nicht sehr zimperlich, denn schließlich will jede Familie die Vorherrschaft in den sieben Bezirken. Alles ist offen und die Karten werden neu gemischt.

Vieles will da gut überlegt sein. Sich auf den Markusplatz konzentrieren, um Nachschub an jungen Tauben zu bekommen? Oder lieber gleich mit aller Macht versuchen, die ersten Siegpunkte in den Bezirken zu holen?

Aber aufgepaßt! Nicht nur die anderen Taubenfamilien machen Ihnen das Leben schwer:

Taubenjäger Marcus Eliminato macht seinem Namen alle Ehre und den Markusplatz unsicher während in den übrigen Bezirken der Stadt am Ende jeder Runde das Viertel mit den meisten Tauben gesäubert wird.

Setzen Sie Ihre Taubenreserven überlegt ein und spielen Sie Ihre Karten clever aus – dann rückt der Sieg in greifbare Nähe!

## Spielziel

- Ziel des Spieles ist es, die Mehrheit an Tauben in 5 der 7 Bezirke zu stellen. Oder am Ende des Spiels, nach 50 Punkten, die meisten Siegpunkte zu haben.

Autor: .....Ronald Hofstätter © Copyright 2001  
 Illustration: .....Elena Obermüller Queen Games,  
 Realisation: .....Bernd Dietrich D-53842 Troisdorf  
 Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten Germany



## Spielmaterial

- 1 Spielplan – Er zeigt die sieben Bezirke, die Siegpunkte bringen, außerdem San Giorgio Maggiore und die Friedhofsinsel San Michele. In der rechten Hälfte erkennt man den stark vergrößerten Markusplatz – die Piazza San Marco.
- Außen ist eine Zählstrecke aus Häusern angebracht (von 1 bis 50 numeriert) auf der die Siegpunkte der Spieler markiert werden.
- 1 Schwarze Holzfigur – Sie stellt einen Raubvogel dar.
- 6 graue Würfelchen – Die Kleriker Tauben, eine Art Joker für die Spieler.
- 3 orangefarbene Würfel als Touristen und
- 2 schwarze Würfel als Taubenjäger.



Hier befindet sich der Campanile, deshalb darf dort keiner hin.

Friedhofsinsel San Michele

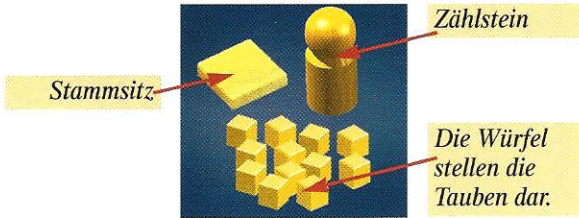


Die 7 Bezirke, für die es Siegpunkte gibt. Die Kanäle und Wasserstraßen haben für das Spiel keine Bedeutung.

San Giorgio Maggiore – Keine Siegpunkte, aber Aktionskarten kann man hier zurückbekommen.

Piazza San Marco

- Jeder Spieler verfügt über:
  - 1 Zählstein zur Markierung seiner Siegpunkte,
  - 40 Würfelchen in seiner Farbe (seine Tauben),
  - 1 Stammsitz aus Holz,



1 Satz von 3 Tableaus:

Tafel A zur Planung seines Spielzuges,  
Tafel B, Nest und Reserve seiner Taubenfamilie,  
den Spielablauf.

Spielen weniger als 4 Personen mit, wird das überzählige Material nicht benutzt.

Außerdem hat jeder einen identischen Satz mit 18 Spielkarten, die sich voneinander durch ihre Rückseite unterscheiden.

### Spielkarten Rückseiten



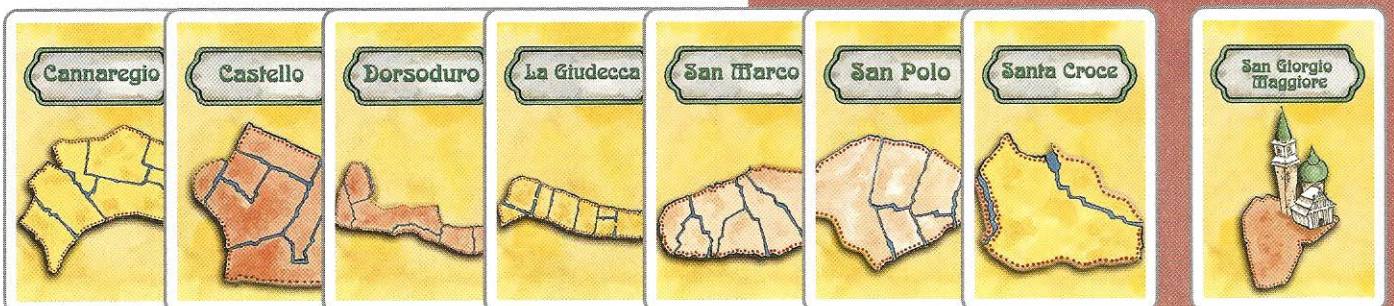
Rot: Il Cardinale    Gelb: Bianca    Blau: Franco    Grün: Luigi

Die Karten lassen sich in drei Arten aufteilen:

1. Piazza San Marco, und die Finte dazu – damit legen sich die Spieler fest, ob sie Tauben auf die Piazza schicken oder nicht.
2. 8 verschiedene Aktionskarten – für jeden Spieler die gleichen. Mit ihnen kann man wertvolle Aktionen durchführen, die sonst nicht möglich sind. Leider muß jede eingesetzte Karte aus dem Spiel genommen werden.
3. 8 Bezirkskarten – durch sie legen sich die Spieler, zunächst geheim, fest, in welche Bezirke sie weitere Tauben schicken. Dabei geht es immer um Mehrheiten an Tauben. In den 7 Bezirken bekommt der Mehrheitsinhaber Siegpunkte, in San Giorgio Maggiore bekommt derjenige mit den meisten Tauben eine eigene Aktionskarte zurück.

### Auf einen Blick:

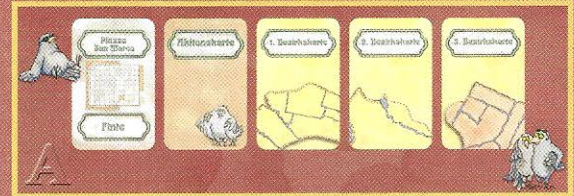
Links die 7 Bezirke, in denen Siegpunkte zu holen sind, rechts San Giorgio Maggiore – dort bekommt der Spieler mit der Mehrheit an Tauben eine Aktionskarte zurück.



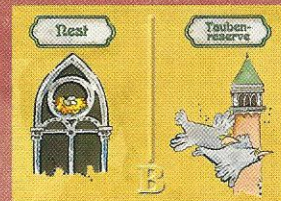
## Hinweise und Abbildungen



Zählsteine



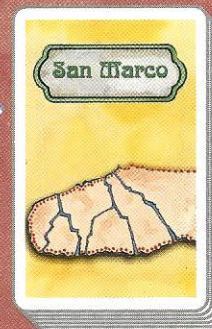
Tafel A bietet Platz für 1 San Marco Karte (oder Finte), 1 Aktionskarte und 3 Bezirkskarten



Tafel B bietet Platz für Tauben, sofern man Nachwuchs im Nest hat oder Tauben in der Reserve.



Spielablauf, eine Übersicht



## Spielvorbereitung

- Vor dem ersten Spiel montieren Sie bitte vorsichtig die beiden Drehpfeile auf das entsprechende Tableau, wie in der nebenstehenden Abbildung gezeigt.
- Der Spielplan wird ausgelegt.

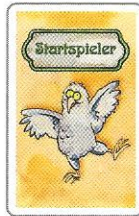
- Jeder Spieler wählt sich einen Spielcharakter und nimmt sich den entsprechenden Kartensatz, den er verdeckt vor den anderen hält. Die drei Tableaus, die er vor sich auf den Tisch legt sowie die Holzfiguren in seiner Spielerfarbe. Dazu gehören:

- 12 Tauben (die kleinen Würfel),
- 1 Zählstein,
- 1 Stammsitz (der quadratische Holzstein).

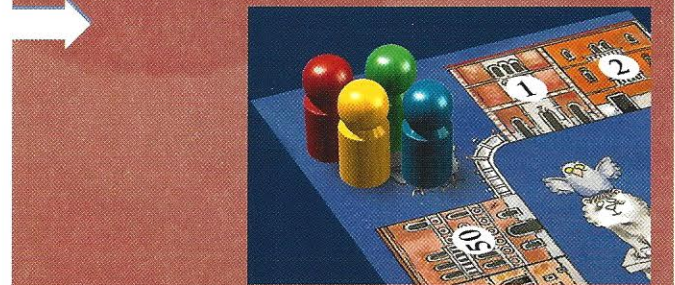
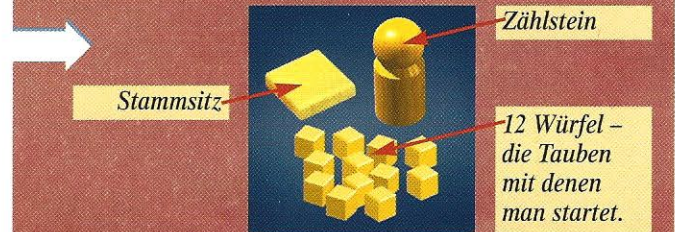
Die restliche Tauben bleiben als Vorrat noch in der Schachtel.

- Die Zählsteine kommen an den Rand des Spielplans vor das Feld mit der „1“.

- Der jüngste Spieler ist Startspieler, er bekommt die Startspielerkarte und legt sie offen vor sich ab. Dann sucht er sich einen der sieben Bezirke aus (*San Giorgio Maggiore gehört nicht dazu*) und setzt seinen Stammsitz hinein. Es folgen alle anderen Spieler im Uhrzeigersinn, dabei darf kein Bezirk gewählt werden, in dem sich schon ein Stammsitz befindet.



## Hinweise und Abbildungen



## Spielablauf

VENEZIA wird in mehreren Runden gespielt. Jede Runde besteht aus vier Phasen. Jede Phase wird von allen durchgespielt, erst dann geht es in die nächste Phase. Es beginnt der Startspieler, dann folgen die anderen im Uhrzeigersinn.

- Phase 1: Planung
- Phase 2: Piazza San Marco
- Phase 3: Die Bezirke
- Phase 4: Wertung

### Phase 1: Planung

#### Karten ausspielen

Zunächst spielen alle Spieler gleichzeitig und verdeckt jeweils bis zu 5 Karten auf ihre Tafel A.

- Als erstes die Karte „Piazza San Marco“ oder die „Finte“. Wenn man Tauben auf die Piazza San Marco setzen möchte, muß man die Karte „Piazza San Marco“ spielen, wenn nicht, spielt man die Finte. (Sie sieht genauso aus, ist aber rot durchgestrichen.)
- Dann entscheidet man sich – wenn man möchte – für eine seiner Aktionskarten und legt diese verdeckt auf das zweite Feld.

**ACHTUNG: In der ersten Runde darf noch keine Aktionskarte gespielt werden!**

- Nun folgen noch bis zu drei Bezirkskarten. Man sucht sich den oder die Bezirke aus, die man in dieser Runden mit Tauben besetzen möchte und legt die entsprechenden Karten dann verdeckt auf die rechten drei Plätze der Tafel A.

### Spielablauf

#### PHASE 1: Planung

- Karten ausspielen
- Tauben auf die Karten verteilen

#### PHASE 2: Piazza San Marco

- Tauben plazieren
- Touristen plazieren
- Taubenjäger plazieren
- Gefangene Tauben entfernen
- Tauben bewegen
- Nachwuchs

#### PHASE 3: Die Bezirke

- Aktionskarte „Familientreffen“ (falls eingesetzt)
- Stammsitz durch „Neue Tauben“ aus dem Nest verstärken
- Aktionskarten ausführen
- Bezirkskarten aufdecken und Tauben einsetzen

#### PHASE 4: Wertung

- Bezirke werten (3 oder 6 Siegpunkte)
- San Giorgio Maggiore (Aktionskarte zurück)
- San Michele (2 Tauben zurück)
- Bezirk mit den meisten Tauben leeren (zurück in die jeweilige Taubenreserve)
- Restliche „Neue Tauben“ aus dem Nest in die Taubenreserve
- Startspieler wechselt im Uhrzeigersinn



## Hinweise und Abbildungen

### Tauben auf die Karten verteilen

- Man nimmt sich dann beliebig viele seiner Tauben aus der Reserve (rechte Seite der Tafel B) und verteilt sie auf die Rückseiten Karten – natürlich nicht auf die Aktionskarte.
- Bei Spielbeginn hat jeder 12 Tauben in seiner Reserve. In späteren Runden muß man selbst für den Nachschub sorgen.
- Pro Spieler dürfen sich insgesamt nur 10 Tauben auf der Piazza San Marco aufhalten.

### Phase 2: Piazza San Marco

#### Tauben auf die Piazza setzen

- Als erstes deckt jeder reihum, beginnend beim Startspieler, seine Piazza San Marco-Karte oder die Finte auf und setzt anschließend die Tauben auf der Karte ein.
- Handelt es sich um die Finte, so verteilt der Spieler die betroffenen Tauben beliebig auf die Bezirkskarten auf seiner Tafel.
- Handelt es sich um die Piazza San Marco-Karte, so verteilt er die Tauben beliebig auf freie Felder der Piazza San Marco. Dabei darf auf einem Feld stets nur eine Taube stehen.
- Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

#### Touristen plazieren

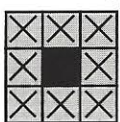
- Nachdem alle ihre Tauben gesetzt haben, werden nun nacheinander 2 Touristen auf die Piazza gestellt. Dazu werden beide Drehpfeile so angestoßen, daß sie sich mehrfach um ihre Achse drehen. Die ermittelten Werte geben an, wohin die Touristen gestellt werden. Die Ziffer gibt dabei die senkrechte Spalte an, der Buchstaben zeigt die waagerechte Reihe. Der Tourist wird auf das Feld gestellt, an dem sich Spalte und Reihe kreuzen. Sollte für den zweiten Touristen der gleiche Wert ermittelt werden, werden die Pfeile eben nochmal gedreht.
- Trifft ein Tourist auf ein Feld mit einer Taube, wird er einfach unter die Taube geschoben.

#### Taubenjäger plazieren

- Auf die gleiche Art wird das Feld für den Taubenjäger Marcus Eliminato ermittelt.

#### Getroffene Tauben entfernen

- Trifft der Taubenjäger auf ein Feld mit Taube, so wird diese von der Piazza entfernt und auf die Friedhofsinsel San Michele auf den Spieplan gelegt. Dabei ist der Taubenjäger in seiner



Wirkung fürchterlich:

Auch von allen benachbarten Felder, diagonal und orthogonal werden eventuell vorhandene Tauben entfernt und auf die Friedhofsinsel gelegt.

#### Tauben bewegen

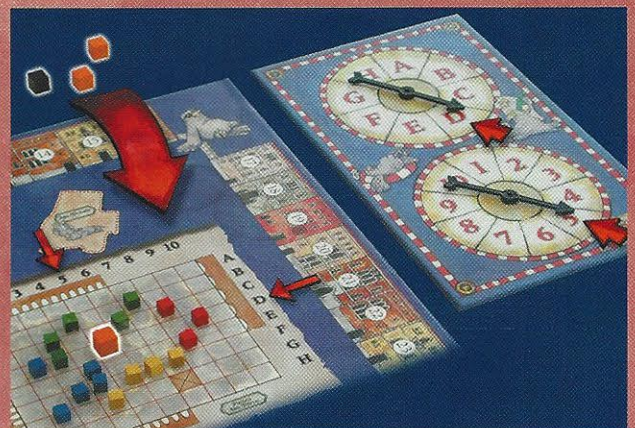
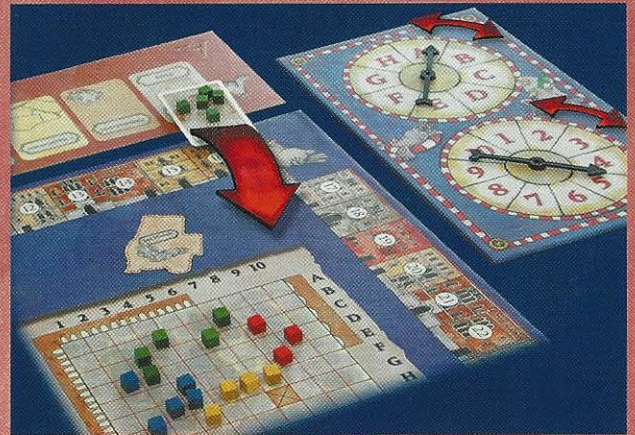
- Tauben auf der Piazza dürfen sich bewegen, um in die Nähe der Touristen zu gelangen, denn nur dort bekommt man Nahrung, d.h. neue Tauben. Jede Taube darf nun einmal bewegt werden. Das kann nur auf eine von zwei Arten passieren.
- Entweder: **Springen** – Eine Taube darf beliebig oft über jeweils benachbarte Tauben springen. Diagonale und orthogonale Sprünge sind erlaubt. Man darf über eigene und über fremde Tauben springen. Man darf nicht über mehrere Tauben



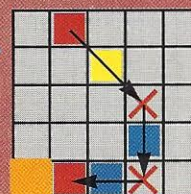
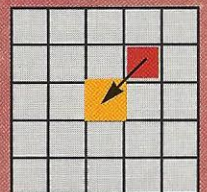
Zu Anfang hat jeder 12 Tauben in seiner Reserve.

#### Hinweis:

Man sollte schon in den ersten Runden Tauben auf die „Piazza San Marco“ setzen (mind. 3). Nur so hat man die Möglichkeit neue Tauben zu bekommen; denn je mehr Tauben man hat, desto größer sind die taktischen Möglichkeiten in den Bezirken der Stadt.



Die rote Taube zieht ein Feld weiter und landet auf einem Touristen.



Die rote Taube springt über eine gelbe und zwei blaue Tauben bis neben den Touristen.

## Hinweise und Abbildungen

gleichzeitig springen, auch über einen Touristen darf man nicht springen. Man muß auf einem freien Feld oder auf einem Touristen landen.

- Oder: **Gehen** – Eine Taube darf um ein Feld in eine beliebige Richtung verschoben werden. Dabei darf man auf ein leeres Feld oder auf den Touristen gehen.
- In keinem Fall darf das Feld des Taubenjägers sowie aller acht Nachbarfelder betreten werden oder hineingesprungen werden.

### Taubenzange

- Gegnerische Tauben „in die Zange nehmen“

Wenn sich am Ende der eigenen Taubenbewegung eine gegnerische Taube zwischen zwei eigenen Tauben befindet, wird diese von der Piazza entfernt und auf die Insel San Michele gelegt. Nur am Ende der eigenen Taubenbewegung wird dies überprüft und die betroffenen Tauben entfernt.

*Eine rote Taube befindet sich auch in der Zange zwischen den beiden grünen Tauben. Sie wird jedoch noch nicht entfernt.*

*Dies geschieht erst am Ende der grünen Taubenbewegung, falls sich die Situation bis dahin nicht geändert hat.*

### Nachwuchs

- Nachdem ein Spieler seine Tauben auf der Piazza bewegt hat, wird geprüft, ob und wieviel Nachwuchs seine Tauben diese Runde bekommen.
- Für jede Taube, die auf einem Feld neben einem Touristen steht (auch diagonal), bekommt man 2 neue Tauben.
- Für jede Taube, die auf einem Tourist steht, gibt es sogar 5 neue Tauben.
- Die neuen Tauben – natürlich in der eigenen Farbe – nimmt man sich aus dem Vorrat und legt sie in das Nest, (linke Seite der Tafel B). Sollte man nicht genügend Tauben mehr im Vorrat haben, werden entsprechend weniger ins Nest gelegt. Die Tauben auf der Piazza bleiben dort.
- Es folgen die übrigen Spieler im Uhrzeigersinn.

### Phase 3: Die Bezirke

- Gleiche Aktionskarten in einer Phase bei mehreren Spielern:  
Durch das verdeckte Einsetzen in Phase 1 kann es vorkommen, daß mehrere Spieler die gleiche Aktionskarte eingesetzt haben. In dem Fall kommt immer die Karte des Spielers mit weniger Siegpunkten zum Einsatz. Sollte bei den Punkten Gleichstand herrschen, kommt keine der betroffenen Karten zum Einsatz. Karten, die nicht zum Einsatz kommen, nehmen die Spieler zurück auf die Hand. Sie können später wieder eingesetzt werden.
- Sobald eine Aktionskarte gespielt wird, befolgt der Spieler den Kartentext.

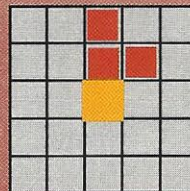
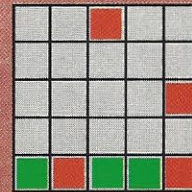
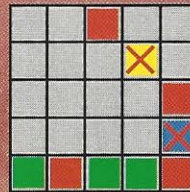
### Die Aktionskarte „Familientreffen“ (nicht in der 1. Runde)

- Zuerst kommt das Familientreffen zur Ausführung, falls ein solches gespielt wurde. Hierzu werden die Tauben aus den Nestern aller Spieler werden in einen beliebigen Bezirk gesetzt. Der Spieler der Karte sucht sich den Bezirk aus.

Eine Taube darf in ein beliebiges freies Nachbarfeld ziehen.

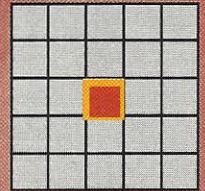


Rot ist am Zug und hat seine Taubenbewegung beendet. Er hat eine gelbe und eine blaue Taube in die Zange genommen. Beide werden entfernt. Die beiden grünen Tauben sind jedoch nicht in der Zange. Es kann stets nur eine Taube in einer Zange sein.



Rot bekommt:  
 $2 \times 2 = 4$  Tauben

Rot bekommt:  
 $1 \times 5 = 5$  Tauben.



#### Familientreffen

Die Tauben aus den Nestern aller Spieler werden in einen beliebigen Bezirk gesetzt



## Stammsitz verstärken

- Beginnend beim Startspieler darf jeder den Bezirk, in dem sich sein Stammsitz befindet, mit einer beliebigen Anzahl Tauben aus seinem Nest verstärken.

*Anmerkung: Falls gerade die Karte „Familientreffen“ gespielt wurde, ist dies nicht möglich, weil ja die Nester aller Spieler gerade geleert wurden.*

## Aktionskarte ausführen (nicht in der 1. Runde)

Die Texte der Aktionskarten sind selbsterklärend. Zur Klarstellung folgen jedoch noch ein paar Erläuterungen zu einzelnen Kartentexten:

- Mit „Bezirk“ ist nicht San Giorgio Maggiore gemeint,
- in den „Vorrat“ heißt: zurück in die Schachtel.
- Der Startspieler deckt seine Aktionskarte auf – falls er eine eingesetzt hat – und führt die Anweisung der Karte aus.
- Die Karte, die zum Einsatz gekommen ist, wird aus dem Spiel genommen.
- Es folgen alle anderen im Uhrzeigersinn.

## Bezirkkarten aufdecken und Tauben einsetzen

- Nun werden die Bezirkskarten aller Spieler aufgedeckt und die auf den Karten liegenden Tauben in die entsprechenden Bezirke gesetzt.
- In jedem Bezirk wie auch in San Giorgio Maggiore sowie auf San Michele können sich beliebig viele Tauben aller Spieler aufhalten.

## Phase 4: Wertung

### Bezirke werten

- Für die Mehrheit an Tauben in einem Bezirk ohne Stammsitz oder mit eigenem Stammsitz bekommt man 3 Punkte, die man mit dem eigenen Zählstein auf der Zählstrecke entsprechend vorrückt.
- Für die Mehrheit an Tauben in einem Bezirk mit Stammsitz eines anderen Spielers bekommt man 6 Punkte, die man mit dem eigenen Zählstein entsprechend vorrückt.
- Herrscht keine Mehrheit an Tauben in einem Bezirk, gibt es für diesen Bezirk auch keine Siegpunkte.

### San Giorgio Maggiore werten

- Der Spieler mit der Mehrheit an Tauben in San Giorgio Maggiore bekommt keine Siegpunkte. Er darf sich vielmehr eine Aktionskarte, die er bereits gespielt hat, zurückholen.

### Die Mehrheit in San Michele

- Der Spieler mit den meisten Tauben auf der Friedhofsinsel darf bis zu 2 seiner Tauben von dort in seine Taubenreserve (Tafel B) zurückstellen.

## Hinweise und Abbildungen

*Hinweis: Die Spieler müssen hier abwägen: kurzfristig auf eine vermeintliche Bedrohung reagieren und Nachschub aus dem Nest holen, oder in der nächsten Runde mehr Tauben für die weitere Planung zur Verfügung haben. Denn die Tauben aus dem Nest werden am Ende der Runde zur Reserve für die nächste Runde.*

### „Raubvogel“

Er wird vom Spieler in einen Bezirk gesetzt. Dort bleibt er, bis er durch eine weitere Aktionskarte woanders hingewetzt wird. Der Bezirk mit dem Raubvogel wird solange nicht gewertet.

#### Raubvogel

Der Raubvogel wird in einen Bezirk oder San Giorgio Maggiore gesetzt. Dort findet keine Wertung statt.



### „Weisung aus dem Vatikan“

Es gibt 6 graue Tauben. Die Karte erlaubt, bis zu drei davon ins Spiel zu bringen bzw. sie auf andere Bezirke umzusetzen. Bei der Wertung zählen sogar alle auf dem Plan befindlichen grauen Tauben für den Spieler dieser Karte. (Jedoch nur in dieser Runde!)

#### Weisung aus dem Vatikan

3 graue Tauben können auf Bezirke gesetzt oder versetzt werden. Alle grauen Tauben zählen bei dieser Wertung zur eigenen Farbe.



### „Feindliche Übernahme“

Man entfernt alle fremden Tauben in einem Bezirk und ersetzt sie, soweit möglich, durch eigene Tauben. Wenn man nicht über genügend Tauben im Nest und in der Taubenreserve verfügt, setzt man entsprechend weniger ein. Trotzdem werden alle fremden Tauben entfernt.

#### Feindliche Übernahme

In einem Bezirk werden alle fremden Tauben durch eigene Tauben aus dem Nest oder der Taubenreserve ersetzt. Die Tauben kommen zurück in den Vorrat.



## Tauben verjagen

- Doch selbst ein Taubenparadies wie Venezia hat seine Tücken. Die Stadtverwaltung schlägt zu und verjagt in einem Bezirk sämtliche Tauben. Es ist klar: es trifft den Bezirk mit den meisten Tauben. Hierzu zählt auch San Giorgio Maggiore. Die Friedhofsinsel San Michele ist selbstverständlich nicht davon betroffen. Sollten mehrere Bezirke gleichviele Tauben haben, entfällt diese Aktion. Alle Tauben, auch die grauen, werden vom Brett genommen. Die Tauben der Spieler wandern in die jeweilige Taubenreserve und können damit direkt in der nächsten Runde wieder verplant bzw. eingesetzt werden. Die grauen Tauben warten am Spielfeldrand auf ihren nächsten Einsatz.

## Neue Tauben in die Reserve

- Nun werden alle Tauben, die sich im „Nest“ der Spieler befinden (linke Seite der Tafel B) in die „Taubenreserve“ geschoben (rechte Seite der gleichen Tafel). Dies sind die Tauben, die dem Spieler in der nächsten Runde zur Verfügung stehen.
- Die beiden Touristen und der Taubenjäger werden von der Piazza San Marco wieder entfernt, die Tauben der Spieler auf der Piazza bleiben jedoch stehen.

## Startspieler wechselt im Uhrzeigersinn

- Die Startspieler Karte wird an den neuen Startspieler weitergegeben.

## Spielende

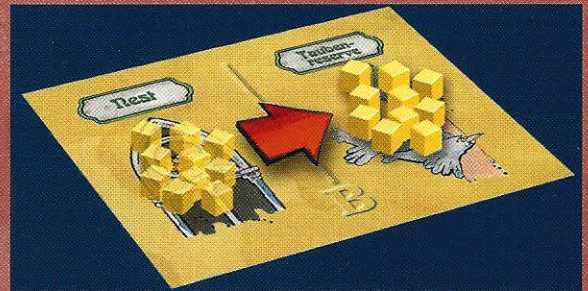
Das Spiel endet in Phase 4: Wertung, wenn

- Ein oder mehrere Spieler 50 Siegpunkte erreicht haben. Der Spieler mit den meisten Punkten hat dann gewonnen; oder
- ein Spieler die Mehrheit in 5 der 7 Bezirke erlangen konnte. Der Spieler hat dann gewonnen.

## Varianten

Die folgende Varianten können einzeln und kombiniert gespielt werden. Die restlichen Spielregeln werden beibehalten.

- Die Spieler können das Spiel etwas schwieriger gestalten, indem sie beide Taubenjäger einsetzen.
- Etwas einfacher wird es, wenn drei Touristen mitspielen.
- Die beiden Aktionskarten „Weisung aus dem Vatikan“ und „Fehde“ werden auch auf San Giorgio Maggiore angewandt.



Das Entwicklungsteam ...



... immer ein Herz und eine Seele!

Wir danken allen, die uns auf dem Weg zu diesem Spiel unterstützt haben. Besonders: Rüdiger Beyer und Barbara Dauenhauer, Wolfgang Eigl, Kay Eimer, Georg Furlic, Axel

Hugelmann, Philipp Hugelmann, Jürgen Janik, Kurt Johann, Dietmar „madman“ Keusch, Carmen Kuster, René Parrot, Ingrid Scholz, Elke und Fried Weber, Jörn Zimmermann.