

Fabiano Onça, Mauricio Gibrin  
Maurício Miyaji

# Vineta

## Atlantis des Nordens

Für 2 – 6 Spieler ab 10 Jahren, Spieldauer ca. 45min

Noch liegt sie friedlich da, die sagenumwobene Ostsee-Stadt Vineta, von Wasser umgeben. Doch ihr Schicksal ist besiegelt, denn die Götter haben sie zum Untergang bestimmt!  
Jeder Spieler verkörpert einen der zornigen Götter des Nordens, die im Spielverlauf gemeinsam die Stadt untergehen lassen. Aber jeder Gott stellt insgeheim eines der ansässigen Völker und einen Stadtteil unter seinen Schutz. Es gilt, die Karten klug zu spielen, um die Fluten vom eigenen Stadtteil und den Häusern seines Volkes fernzuhalten und so am Spielende möglichst viele eigene Häuser und den eigenen Stadtteil vor dem Untergang gerettet zu haben.

### Ziel des Spiels

Wer bei Spielende die meisten Punkte hat, gewinnt.

### Spielablauf

In jeder der insgesamt 8 Runden versinkt einer der 9 Stadtteile Vinetas im Meer, von einer Sturmflut weggespült. Diese Sturmflut wird von den Spielern im Laufe der Runde durch das Legen von Karten in Reihen aufgebaut. Jede Reihe ist immer gegen einen bestimmten Stadtteil gerichtet.

Dazu wird pro Runde von jedem Spieler in **3 Durchgängen** jeweils eine Karte ausgespielt. Am Ende der Runde wird dann in der **Rundenwertung** der Stadtteil ermittelt, gegen den die Sturmflut mit den meisten Wellen gerichtet ist, und dieser geht unter. Er wird vom Spielplan genommen.

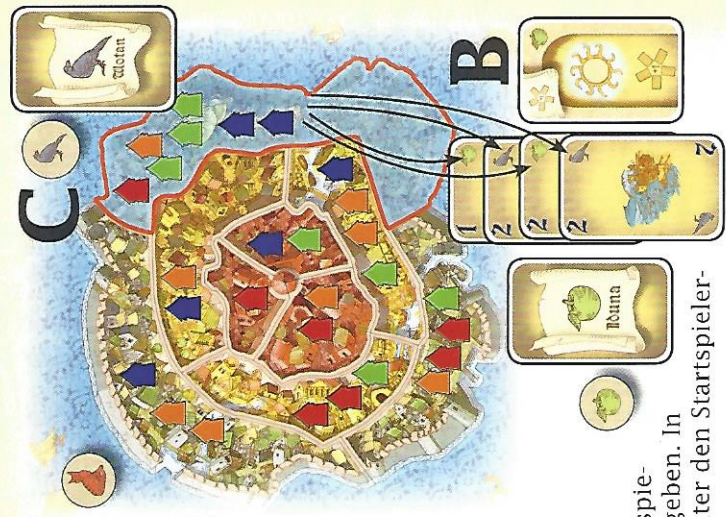
Gleichzeitig versuchen die Spieler durch Ausspielen der passenden Aktionskarten, Häuser des eigenen Volkes auf weniger gefährdete Stadtteile in Sicherheit zu bringen sowie Häuser der anderen Völker auf untergehenden Stadtteilen zu platzieren. Die Häuser auf dem jeweils versinkenden Stadtteil werden an die an der Sturmflut beteiligten Spieler verteilt und bringen Punkte ein. Weitere Punkte erhalten die Spieler, wenn bei Spielende der letzte Stadtteil der gleiche ist wie auf ihrem Stadtteil-Kärtchen und darauf Häuser in der Farbe ihres Häuser-Kärtchens stehen.

### Das Ausspielen der Karten

Die Karten sind auf dem beiliegenden Übersichtsblatt einzeln beschrieben. In jeder Runde werden 3 Durchgänge (Ausnahme: siehe „Rundenwertung“)

gespielt, die alle wie folgt verlaufen:

1. Alle Spieler wählen gleichzeitig eine ihrer Handkarten und legen sie verdeckt vor sich auf den Tisch.



**Beispiel:** Der Stadtteil mit dem Götter-Chip von Spieler B geht unter. Die 7 Häuser werden wie folgt verteilt:  
**Spieler A:** kein Haus, da er keine Karte in der Sturmflut-Reihe von Spieler B gelegt hat.  
**Spieler B:** 4 Häuser  
**Spieler C:** 3 Häuser  
Zunächst erhalten Spieler B und C je 2 Häuser, also jeweils 1 Haus für jede gelegte Karte. Da noch weitere Häuser zu verteilen sind, startet die Verteilung wieder bei der zuunterst liegenden Karte, sodass weitere 2 Häuser an Spieler B gehen und Spieler C 1 weiteres Haus erhält.

Der **Startspielerturm** wird zum linken Nachbarn gegeben und die **Rundenscheibe** unter den Startspielerturm gelegt.  
**Ausnahme: Bei 3 Spielern** wird der Startspielerturm am Ende der Runde nicht weitergegeben. In diesem Fall wird nur die Rundenscheibe unter den Startspielerturm gelegt.

Die ausliegenden Flut- und Aktionskarten gehen zu ihren Besitzern zurück. Diese legen sie auf ihre Ablagestapel. Auch die Götter-Chips werden zurück zu ihren Besitzern gelegt.

### Spielende

Das Spiel endet nach der 8. Runde. Es liegt dann nur noch 1 Stadtteil mit eventuell einem oder mehreren Häusern auf dem Spielplan.

Die Spieler decken ihre Häuser- und Stadtteil-Kärtchen auf und ermitteln ihre Punkte wie folgt:

Für jedes Haus der eigenen Farbe auf dem letzten Stadtteil:	3 Punkte
Für jedes während des Spiels gewonnene Haus (Farbe egal):	1 Punkt
Der letzte Stadtteil bringt seinem Besitzer bei einem Stadtteil in der Stadtmittte (rot):	2 Punkte
bei einem Stadtteil in der Oberstadt (gelb):	4 Punkte
bei einem Stadtteil in der Vorstadt (grün):	7 Punkte

Wer insgesamt die meisten Punkte hat, gewinnt. Sind mehrere Spieler gleichauf, gewinnt von ihnen derjenige, der am Spielende die meisten Häuser seiner Farbe auf dem letzten Stadtteil gerettet hat. Besteht weiterhin Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

2. Der aktuelle Startspieler (dort steht der Startspielerturm) deckt als Erster seine Karte auf und legt sie entsprechend ab, je nach Art der Karte unterschiedlich:

a) Eine **Flutkarte** bedroht immer einen bestimmten Stadtteil.

**Entweder** wählt der Spieler einen Stadtteil aus, der noch nicht von einem anderen Spieler bedroht wird. Dieser Stadtteil muss den Ozean berühren. Dann legt er die Karte offen vor sich ab und startet damit eine Sturmflut-Reihe. Anschließend legt der Spieler seinen **Götter-Chip** in diesen Stadtteil, um ihn als gefährdet zu kennzeichnen. Da jeder Spieler nur einen Götter-Chip hat, kann jeder Spieler auch nur eine Sturmflut-Reihe pro Runde anfangen.



**Oder** der Spieler legt eine Flutkarte an eine bereits ausliegende Sturmflut-Reihe an. Er setzt sich damit für den Untergang dieses Stadtteils ein – entweder weil er genau diesen Stadtteil untergehen lassen möchte, oder weil er von einem anderen Stadtteil ablenken will, den er vor dem Untergang bewahren möchte. Der Spieler legt seine Flutkarte versetzt an die zuletzt gelegte Flutkarte der Sturmflut-Reihe an. So kann man stets alle Kartenwerte der Reihen erkennen und sieht durch das Götter-Symbol oben rechts, welche Spieler Karten für welche Stadtteile gelegt haben.

Am Ende einer Runde wird unter den ausliegenden Reihen diejenige ermittelt, die die meisten Wellen aufweist.

b) Eine **Aktionskarte** wird entweder

- neben eine Reihe gelegt (Karte „Machtwort“),
- bis zum Ende der Runde offen vor dem Spieler abgelegt („Eine Karte mehr/weniger“) oder
- kommt nach Durchführung der Aktion auf den eigenen Ablagestapel (alle übrigen Aktionskarten).

Dann deckt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler seine Karte auf und spielt sie. Die übrigen Spieler folgen reihum.

3. Alle Spieler ziehen die oberste Karte von ihrem Kartenstapel nach, sodass sie wieder **7 Handkarten** haben. Ist ein verdeckter Stapel aufgebraucht, muss der Spieler zunächst alle Handkarten spielen, bevor er seinen Ablagestapel mischt und als neuen Kartenstapel benutzt.



4. Der **Startspielerturm** wird an den linken Nachbarn weitergegeben. Die Rundenscheibe bleibt während einer Runde stets beim ersten Startspieler der Runde liegen. So ist jederzeit erkennbar, wie viele Karten bereits in der aktuellen Runde ausgespielt wurden und wer als Startspieler beim Ausspielen der nächsten Karte mit dem Legen anfängt.

Mit seinen gelegten Aktionskarten und seinen übrigen genutzten Karten bildet jeder Spieler seinen eigenen Ablagestapel.

### Beispiel:

**Spieler A** hat eine Sturmflut-Reihe gestartet und möchte den untersten

Stadtteil der Vorstadt untergehen lassen. Er hat seinen Götter-Chip in den entsprechenden Stadtteil gelegt.

**Spieler C**,

unterstützt wurde er von Spieler A,

der die zweite Karte dieser Sturmflut-Reihe gelegt hat, während Spieler B

eine eigene Sturmflut-Reihe eröffnete.

Spieler B möchte einen anderen Stadtteil untergehen lassen und hat

seinen Götter-Chip platziert.

**Spieler B** hat im Laufe der Runde

seine „Machtwort“-Karte bei der Reihe

von Spieler A angelegt und zusätzlich durch die

Aktionskarte „Eine Karte mehr“ die Runde verlängert.

Am Ende der Runde zeigt die Reihe von

Spieler A nur 11 – 7 = 4 Wellen, also 3 Wellen weniger

als die Reihe von Spieler B. Der von Spieler B

gewählte Stadtteil geht also am Ende der Runde unter.

**Spieler C** war es egal, welcher der beiden Stadtteile untergeht.

Er hat in beiden Sturmflut-Reihen Karten gelegt, um bei der Verteilung der Häuser am Runden-Ende dabei zu sein.

### Rundenwertung

Eine Runde endet meist nach 3 Durchgängen, nachdem also jeder Spieler 3-mal eine Karte gespielt hat. Dies ist nur dann nicht der Fall, wenn sich durch Aktionskarten („Eine Karte mehr/weniger“) oder durch Gleichstände etwas anderes ergibt.

Die Wellen auf den Flutkarten werden – zusammen mit eventuell ausgespielten Machtwort-Karten – **pro Reihe addiert**, um zu sehen, welcher Stadtteil die meisten Wellen erhalten hat. Bei einem **Gleichstand** zwischen mehreren Stadtteilen wird von allen Spielern eine weitere Karte gespielt. Danach kann auch ein Stadtteil untergehen, der nicht am Gleichstand beteiligt war.

Der **Stadtteil mit den meisten Wellen geht unter** und wird vom Spielplan genommen. Die Häuser darauf werden an die Spieler verteilt, von denen Karten in der entsprechenden Flutkarten-Reihe liegen. Die Farbe der Häuser spielt dabei keine Rolle. Machtwort-Karten werden bei der Verteilung nicht berücksichtigt. Der Spieler, dessen Karte zuunterst in der Reihe liegt, nimmt sich als Erster ein Haus vom untergegangenen Stadtteil, dann der Besitzer der 2. Karte usw. Reichen die Häuser nicht für alle Karten aus, erhalten nur so viele Spieler pro gespielte Karte je 1 Haus, wie Häuser vorhanden sind.

Stehen auf dem Stadtteil mehr Häuser, als Karten für ihn gelegt wurden, beginnt die Verteilung erneut bei der zuunterst liegenden Karte und läuft weiter, bis keine Häuser mehr zu verteilen sind.

