VENISE

VENISE

JUWELENJACHT OP PALEN

Je maakt een reis naar Venetië waar het beroemde carnaval plaatsvindt.
Terwijl je rondloopt, daagt een gemaskerde dame je uit voor een edelstenenjacht midden in een kanaal.
Gebruik planken om van paal naar paal te gaan en zo je weg te vinden in dit labyrint!

Elke speler kiest een kleur en moet 4 edelstenen verzamelen: robijnen voor de rode speler, diamanten voor de witte speler, emerald voor de groene speler en topaas voor de paarse speler. Gebruik je plankenvoorraad om van de ene naar de andere paal te komen.
Een speler wint het spel als hij als eerste alle 4 de edelstenen in zijn kleur heeft verzameld. Daarna kan het spel verder worden gespeeld om te bepalen wie tweede, derde of vierde wordt.

SPELMATERIAAL

- 1 dubbelzijdig spelbord (dag en nacht)
- 18 palen ❶
- 8 lange planken
- 12 korte planken
- 12 zandloper-tegels ❷
- 16 edelstenen ❸
- 4 pionnen ❸
- 54 speelkaarten ❹ inclusief 8 jokers ❺

SPELOPZET

Voor je eerste spel leg je het bord klaar zoals op de afbeelding rechts. Daarna kun je een bord kiezen dat staat afgebeeld op de laatste pagina.
Je kunt zelfs je eigen borden maken.
Elke speler neemt een set planken en een gekleurde pion die hij op zijn startpaal zet (in de 4 hoeken).

Aantal spelers	4	3	2
Aantal planken per speler	x 2 x 3	x 2 x 4	x 3 x 4

Plaats de 8 jokers op het daarvoor bestemde veld op het bord. ❺
Geef elke speler de 4 kaarten die rechts staan afgebeeld ❻ Schud daarna de overgebleven kaarten en geef ieder nog 2 kaarten ❼. Elke speler heeft nu 6 kaarten die hij geheim houdt voor zijn tegenspelers. De overgebleven kaarten vormen een gedekte trekstapel op het daarvoor bestemdeveld op het spelbord. ❹
Bepaal de startspeler en speel vervolgens met de klok mee.

❻ ❼

Geef elke speler exact deze 4 kaarten plus 2 willekeurige kaarten

SPELVERLOOP

Om de edelstenen te bereiken moet je het beste pad door het labyrint zien te vinden. Hiervoor moet je kaarten spelen. Deze helpen je bij het plaatsen, verplaatsen en weghalen van planken en om 1, 2 of 3 stappen te maken. Je kunt ook planken die je tegenstanders hebben geplaatst, gebruiken om sneller te gaan.
Houd je tegenstanders in de gaten want zij kunnen planken vlak voor je neus weghalen.
Als je op een veld komt met een van jouw edelstenen, neem je deze en plaats je hem op je tent ❽, en ga je daarna verder.

De startpalen bestaan uit 1 veld. Alle spelers kunnen de startvelden betreden.

De brug-palen bestaan uit 2 velden. De brug vormt 1 veld. Het onderliggende veld bestaat uit 2 delen, verbonden onder de brug. Een pion kan niet van het ene naar het andere veld.

De muur-palen bestaan uit 2 velden. Een pion aan de ene kant van de muur kan niet naar het veld aan de andere kant van de muur.

Een plank bestaat uit 1 veld.

IN JE BEURT

Speel kaarten met maximaal 4 zandlopers erop of neem één jokerkaart. Trek daarna 2 kaarten. Als je daarna meer dan 8 kaarten in je hand hebt, leg je boventallige kaarten naar keuze af. Leg gespeelde en afgelegde kaarten op een aflegstapel ❾ Als de trekstapel leeg is, schud je de aflegstapel en vorm je daarmee een nieuwe. **Als je een edelsteen verzamelt, ontvang je ook een zandloper-tegel.** Deze kun je onmiddellijk inzetten of later in een beurt. Je mag er meerdere tegelijk inzetten. Als je zandlopertegels gebruikt kun je kaarten spelen met in totaal maximaal 4 zandlopers +1 per zandlopertegel. **Tijdens je beurt kun je ook 4 kaarten ruilen voor 1 jokerkaart,** die je onmiddellijk mag spelen. Dit is vooral zinvol als je een specifieke kaart nodig hebt, of als je meer dan 8 kaarten zou hebben aan het einde van je beurt.

Speel kaarten tot 4 zandlopers
OF neem een jokerkaart
TEN SLOTTE trek je 2 kaarten.

Plaats een korte plank = 1 zandloper
Neem de plank uit je voorraad en plaats hem. Eén kant moet het veld raken waarop je pion staat. Alleen de volgende posities zijn toegestaan, hoewel er meer mogelijk zijn :
• Horizontaal of verticaal tussen 2 palen ❶
• Tussen een lange plank en een paal om een T te vormen ❷
• Verleng een korte plank om een X te vormen ❸
Als je geen korte planken meer hebt, kun je deze kaart niet spelen.

Plaats een lange plank = 2 zandlopers
Neem de plank uit je voorraad en plaats hem. Eén kant moet het veld raken aarop je pion staat. Alleen de volgende posities zijn toegestaan, hoewel er meer mogelijk zijn :
• Diagonaal tussen 2 palen, zonder een lange plank te kruisen ❹
• Tussen 2 korte planken om een H te vormen ❺
Als je geen lange planken meer hebt, kun je deze kaart niet spelen.

Verwijder een plank = 1 zandloper
Eén kant moet het veld raken waarop je pion staat. De plank gaat in je voorraad. Als andere planken in het water vallen, gaan deze uit het spel en worden ze op de daarvoor bestemde plek gelegd ❿. Deze kaart kan niet gespeeld worden als er een pion op de plank staat, of als een pion in het water zou vallen. ❻

Verplaats een plank = 2 zandlopers
Eén kant moet het veld raken waarop je pion staat, zowel bij het weghalen als bij het plaatsen. ❼
Tijdens de verplaatsing kan je pion geen stappen zetten.
Deze kaart kan dus niet gespeeld worden als je pion op de plank staat.

Maak 1, 2 of 3 stappen = 1, 2 of 3 zandlopers
Verplaatsing van een plank naar een andere plank, geldt als stap. ❽
Verplaatsing van een plank naar een paal, of andersom, geldt als een stap. ❽
Pionnen kunnen elkaar passeren en op dezelfde plank of dezelfde paal eindigen. Je hoeft niet alle stappen te maken, maar je verbruikt wel alle zandlopers. Je moet de kaart volledig uitvoeren voordat je een volgende kaart mag spelen. Op een X kost het 1 stap om van de ene korte plank naar de andere te gaan.

Speel een joker = 2 zandlopers
De joker vervangt een kaart naar keuze. Je mag nooit meer dan 2 jokers in je hand hebben. Een eenmaal gespeelde joker gaat terug op de jokerstapel.

NACHTSPEL : Op de achterzijde van het bord staat Venetië bij nacht. Hierop staan twee extra palen. Deze palen geven nieuwe mogelijkheden.

Nederlandse vertaling : Olav Fakkeldij

BASIS SPELBORD

GEVORDERDEN SPELBORD

MAAK JE EIGEN SPELBORD

Als je alle voorbeeldborden voor de dag en de nacht uit deze regels hebt gebruikt, kun je je ervaringen gebruiken om je eigen borden te maken. Neem eerst een bestaande spelopzet en verplaats de edelstenen.

We adviseren je om het bord redelijk symmetrisch te houden, zodat alle spelers gelijke kansen hebben om te winnen.

Controleer of de edelstenen wel bereikbaar zijn.

Later kun je je borden helemaal zelf maken.

Ook nu moet je de borden redelijk symmetrisch maken om ieder een gelijke kans op de overwinning te geven. Plaats de edelstenen ook nu weer op bereikbare plaatsen.

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.
Nederlandse vertaling : Olav Fakkeldij
© 2016 Venise, All Rights Reserved

9+ 2-4 00:40

www.eggame.fr
EGGAME