

Christian Fiore & Knut Happel



Die Säulen von Venedig
Goldsieber, 2006
Christian FIORE & Knut HAPPEL
2 - 6 spelers vanaf 10 jaar
± 90 minuten

SPELIDEE

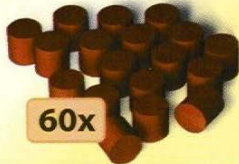
Venetië werd gebouwd in een lagune. Palen, met pek bestreken, werden in de zompige bodem geslagen. Daarop werd gebouw na gebouw en plaats na plaats opgericht zodat de stad Venetië ontstond. U wordt spelenderwijs getuige van het ontstaan van Venetië en zijn groei tot wereldberoemde stad op palen. Kruip in de rol van bouwmeester, raadsheer, spion en advocaat en verzeker u van de roem en eer als stichter en architect van de 'zuilen van Venetië'.



SPELMATERIAAL EN SPELVERLOOP

1 speelbord, 1 gondel, 60 palen, 48 stadsdelen, 31 speelkaarten, telkens 9 palen in 6 kleuren.

1. Het speelbord in het midden van de tafel, de **palen** als voorraad ernaast.



2.



Alle kaarten waarop aan de rechteronderkant een groter getal staat dan het **aantal medespelers**, worden terug in de doos gelegd.

De oudste speler legt de startspelerkaart voor zich neer. De **resterende kaarten** worden zeer grondig gemixt en iedere speler ontvangt verdekt 5 kaarten die hij in de hand neemt.

3.



Iedere speler ontvangt de 9 palen in zijn kleur. Eén ervan wordt op het startveld van de zegepuntentabel geplaatst.

4.



De **gondel** wordt op Canal Grande gezet en enkel bewogen als ze het bouwen van een brug over de Canal Grande verhindert.



5.

telkens 10x



8x

De **stadsdelen** worden naar vorm in stapels gelegd. De afzonderlijke stapels worden gemixt en open op het speelbord klaargelegd.

6.



Beginnend bij de **startspeler** trekt iedere speler:

- 1 stadsdeel met 2 stenen en 2 wapens **en**
- 1 stadsdeel met 4 stenen en 7 wapens

Iedere speler legt zijn stadsdelen open als zijn voorraad voor zich neer.

DOEL

De speler die de meeste zegepunten heeft behaald op het moment dat alle palen op het speelbord zijn gezet, wint het spel.

SPELVERLOOP

1. Startspeleractie (startspeler)

De startspeler mag **vóór het begin** van de ronde bij een speler naar keuze één actiekaart trekken en hij moet hem dan in ruil daarvoor één van zijn eigen handkaarten verdekt geven.

2. Actiekaarten uitkiezen (allen tegelijkertijd)

Alle spelers kiezen één van hun actiekaarten en leggen deze verdekt voor zich neer.

3. Actiekaarten uitvoeren (allen om de beurt)

De actiekaarten worden tegelijkertijd omgedraaid. Te beginnen bij de startspeler moeten alle spelers, met de wijzers van de klok mee, de actie uitvoeren die op de actiekaart is vermeld.

4. Actiekaarten doorgeven (allen tegelijkertijd)

Als **alle spelers** hun actiekaart hebben uitgevoerd, geven ze hun uitgespeelde actiekaart door aan de linkerbuurman, zodat iedere speler steeds 5 actiekaarten heeft waaruit hij kan kiezen.

5. Eventueel de startspelerkaart doorgeven (startspeler)



De startspeler wisselt aan het einde van de ronde als minstens één actiekaart met het startspellersymbool is blootgelegd. In dit geval wordt de startspelerkaart aan de linkerbuurman doorgegeven.

DE STAD ONTSTAAT

Om zegepunten te ontvangen, moeten de spelers met de hulp van de actiekaarten **raadsheer** (gebouwen in eigen voorraad nemen), **pekker** (palen en paalmarkers op het speelbord zetten) en **bouwmeester** (stadsdelen op palen bouwen) de stad in de lagune oprichten.



1 stadsdeel met 2 gebouwen en 2 palen

De stadsdelen

De stadsdelen tonen gebouwen en palen. Op de stadsdelen zijn stenen en wapens afgebeeld. De stenen geven de kosten aan, de wapens geven de te behalen zegepunten aan.

Aanschaffen van stadsdelen

De speler die een **actiekaart raadsheer** uitspeelt, neemt één of meerdere stadsdelen van de algemene voorraad.

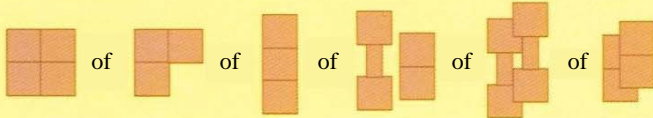


Daarbij geldt:

- De stadsdelen worden van boven af de stapel genomen en open in de eigen voorraad gelegd.
- De stadsdelen mogen in totaal niet meer stenen hebben als op de actiekaart is aangegeven. Eventuele overtollige stenen mogen vervallen.



Voorbeeld: Voor een raadsheer met 4 stenen kunnen de volgende combinaties aan stadsdelen worden genomen.

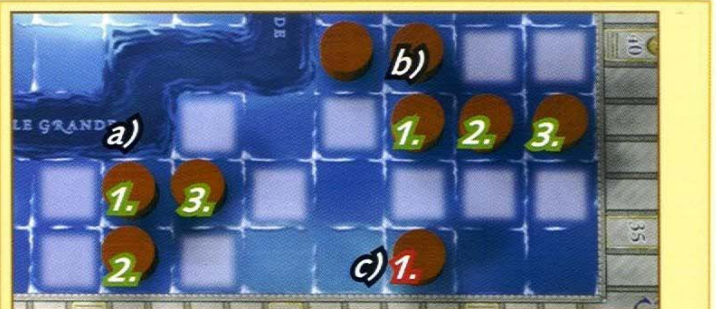


Het zetten van palen en het plaatsen van paalmarkers.

De speler die een **actiekaart pekker** uitspeelt, neemt het aangegeven aantal palen uit de **algemene voorraad** en plaatst die op het speelbord.

Daarbij geldt:

- Palen kunnen op alle velden van het speelbord, met uitzondering van Canal Grande, worden gezet.
- De velden, van alle in deze beurt geplaatste palen, moeten zich onderling met minstens één kant raken.
- Minstens één **van in deze beurt geplaatste** paal moet met één kant het Canal Grande of een andere paal, die al op het speelbord stond, raken.
- **Alle** palen die op de actiekaart zijn vermeld, moeten worden geplaatst.



Voorbeeld: Een speler wil 4 palen zetten en kan **a)** aan Canal Grande of **b)** aan reeds voorhanden palen beginnen. De 4de paal kan bij **a** en **b** alleen nog op de lichtblauwe velden worden gezet omdat alle palen van een beurt samenhangend moeten worden gezet. Hij mag het plaatsen niet zoals bij **c)** zonder verbinding met Canal Grande of aanwezige palen beginnen.

Paalmarker plaatsen

De speler neemt het aangegeven getal aan paalmarkers uit zijn voorraad en plaatst die op een paal **naar keuze**.

Daarbij geldt:

- De palen mogen niet zijn belegd met stadsdelen of paalmarkers.
- Het **moeten geen** in deze beurt gebouwde palen zijn.

TIP: Het loont zich, palen en paalmarkers zo te zetten dat andere spelers daarop bouwen.

Bouwen van stadsdelen



De speler die een actiekaart bouwmeester uitspeelt, neemt één of meerdere stadsdelen uit de eigen voorraad en plaatst die op niet bebouwde palen.

Daarbij geldt:

- Als niet bebouwd gelden palen, **met of zonder paalmarkers**, waarop geen stadsdeel ligt.
- Ieder stadsdeel moet met al zijn velden op palen liggen en mag reeds gebouwde stadsdelen niet overdekken.

Bijzonderheid: Bij het stadsdeel brug mag onder het middelste veld geen paal staan. In plaats daarvan moet dit veld vrij zijn of over de Canal Grande worden opgericht.

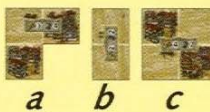
- Overbouwde paalmarkers worden teruggegeven.
- Stadsdelen mogen niet diagonaal worden gebouwd.
- De stadsdelen mogen in totaal niet meer stenen hebben als op de actiekaart is aangegeven.
- Op palen die voorhanden zijn, **moet gebouwd worden**, zolang er stenen over zijn. Eventuele overige stenen vervallen.



Voorbeeld: Een speler bezit de stadsdelen **a**, **b** en **c**. Hij speelt een actiekaart bouwmeester uit met 5 stenen.

Bouwt hij eerst stadsdeel **a** dan moet hij ook stadsdeel **b** bouwen omdat er nog 2 stenen over zijn.

In de plaats daarvan kan hij ook als eerste stadsdeel **c** bouwen en 1 steen laten vervallen.



BEHALEN VAN ZEGEPUNTEN

Behaalde zegepunten worden onmiddellijk op de zegepuntentabel (aan de rand van het speelbord) aangeduid.

Zegepunten kunnen op verschillende manieren worden behaald:

1. Voor elk gebouw stadsdeel zijn er zoveel zegepunten als op het wapen op dat stadsdeel is aangegeven.
2. Voor het perfect naast elkaar bouwen van stadsdelen (gebouw naast gebouwen en plaats naast plaatsen) wordt er telkens 1 zegepunt uitgedeeld voor elke perfect overeenstemmende kant.



Voorbeeld: Voor de bouw van het stadsdeel met 4 stenen en 7 wapens ontvangt de speler 11 zegepunten. Hij ontvangt de 7 zegepunten voor het stadsdeel en 4 extra punten voor de 4 perfect overeenstemmende kanten.

3. **Per paalmarker**, die een speler terugkrijgt, omdat een **andere speler** deze heeft **overbouwd**, ontvangt de bezitter van de paalmarker 3 zegepunten. Voor het overbouwen en het terugkrijgen van eigen paalmarkers ontvangt een speler geen zegepunten.



Voorbeeld: Speler Blauw bouwt een stadsdeel. Daarvoor ontvangt hij 7 zegepunten. Voor zijn eigen paalmarker ontvangt hij geen zegepunten. Hij legt deze terug in zijn voorraad.

Speler Rood ontvangt zijn paalmarker ook terug en krijgt wel 3 zegepunten omdat Blauw zijn paalmarker overbouwt.

4. De speler met de paalmarker op de gondel ontvangt 2 zegepunten, als in het verdere spelverloop een willekeurige speler (**ook diegene op de gondel**) een stadsdeel met minstens één kant direct aan Canal Grande bouwt. Werden er meerdere stadsdelen gebouwd, zijn er telkens 2 zegepunten.
Speelt later een andere speler de **actiekaart gondelier** dan legt hij een eigen paalmarker uit zijn voorraad op de gondel en geeft hem zijn marker terug. Voor het terugkrijgen van de paalmarker van de gondel worden er geen zegepunten gegeven.
5. Bij het uitspelen van de actiekaarten uitvinder, speculant en handelaar worden 6 zegepunten behaald in zoverre de voorwaarde van de kaart is vervuld.

EINDE

Het spel eindigt onmiddellijk met de speler die een **actiekaart pekker** uitspeelt en de laatste paal op het speelbord zet. Als er minder palen aanwezig zijn in de voorraad dan is aangegeven op de kaart, worden alle overgebleven palen toch op het speelbord gezet.

Andere, nog niet uitgevoerde actiekaarten van deze ronde, worden niet meer uitgevoerd en kunnen dus ook geen zegepunten meer opleveren.

De speler met de **meeste zegepunten** wint het spel. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Christian Fiore, Jahrgang 1975, Kommunikator
Mitinhaber einer Werbeagentur im rheinhessisch
und Knut Happel, Jahrgang 1973, Staatsanwalt
Offenbach am Main, präsentieren mit „Die Säule
Venedig“ nach „Pecunia non olet - Geld stinkt nicht
gemeinsames Spiel im Goldsieber Verlag.

Die Autoren bedanken sich für zahlreiche Testspeler
bei Florian und Mandy Hoppe, Björn Kröning
Daniel Kehrler, Frank Bachmeier, Ellen Ernst, P
Frank Zipfel, Steffen Müller, Ursula Schneider
Holger Wettstein, Simone Kurz, Serge Blech
Trojan, Familie Oldenburg, Claudia Weitz
Goldsieber Verlag für das Vertrauen und
der materialaufwendigen Spielidee.

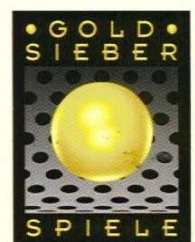
Die Autoren: Christian Fiore & Knut Happel
www.spielziel.com

Illustration und Layout: Christian Fiore
Das Format Werbeagentur | www.das-format.de

© 2006 Goldsieber Spiele
Noris Spiele
Georg Reulein GmbH & Co KG
Waldstr. 38, 90763 Fürth
Alle Rechte vorbehalten.
Made in Germany

www.die-saeulen-von-venedig.de

www.goldsieber.de





2x ADVOCAAT

(codes 6, 2)

Leg een stadsdeel (tot en met twee stenen) op niet met stadsdelen bebouwde palen. De paalmarkers worden niet gewaardeerd.



2x BEDELAAR

(codes 5, 3)

Voer eveneens de actie uit van een op dat moment blootgelegde actiekaart van een medespeler.



1x UITVINDER

(code 4)

Als jij aan de beurt bent en er minstens één actiekaart 'pekker' is blootgelegd, ontvang je 6 zegepunten.



1x GONDELIER

(code 2)

Plaats (respectievelijk ruil) 1 paalmarker op de gondel. Voor elk stadsdeel dat daarna aan Canal Grande wordt gebouwd, ontvang je 2 zegepunten.



1x HANDELAAR

(code 4)

Als jij aan de beurt bent en er minstens één actiekaart 'raadsheer' is blootgelegd, ontvang je 6 zegepunten.



3x SABOTEUR

(codes 6, 5, 2)

Verwijder één stadsdeel van het speelbord en leg dit stadsdeel terug onder de desbetreffende stapel. Plaats 2 paalmarkers op de vrijgekomen palen.



2x SPION

(codes 5, 2)

Kies uit de handkaarten van een medespeler naar keuze één kaart uit en voer ze meteen uit. Zijn overige kaarten en ook de kaart spion krijgt de speler terug.



1x SPECULANT

(code 3)

Als jij aan de beurt bent en er minstens één actiekaart 'bouwmeester' is blootgelegd, ontvang je 6 zegepunten.



1x STARTSPIELER

(code 2)

De startspeler mag vóór het begin van de ronde, bij een medespeler naar keuze, één handkaart blind trekken. In ruil moet hij één van zijn handkaarten afgeven.

De startspeler wisselt aan het einde van de ronde waarin minstens één actiekaart met dit symbool is blootgelegd. De startkaart wordt dan samen met de uitgespeelde kaarten verdergegeven.



6x BOUWMEESTER

(codes 6, 5, 4, 3, 2, 2)

De speler die een actiekaart bouwmeester uitspeelt, neemt één of meerdere stadsdelen uit de eigen voorraad en plaatst die op niet bebouwde palen.



5x PEKKER

(codes 6, 4, 3, 2, 2)

De speler die een actiekaart pekker uitspeelt, neemt het aangegeven aantal palen uit de algemene voorraad en plaatst die op het speelbord. De speler neemt het aangegeven getal aan paalmarkers uit zijn voorraad en plaatst die op een paal naar keuze.



6x RAADSHEER

(codes 6, 5, 4, 3, 2, 2)

De speler die een actiekaart raadsheer uitspeelt, neemt één of meerdere stadsdelen van de algemene voorraad.

19 maart 2007