

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com



Die Säulen von Venedig



Un jeu de Christian Flore et Knut Happel pour 2 à 6 joueurs âgés de 10 ans et plus



• GOLD •
SIEBER



SPIELE

APERÇU DU JEU

MATÉRIEL ET MISE EN PLACE DU JEU

1 Plateau de jeu, 1 Gondole, 60 Colonnes (Piliers), 48 Tuiles Cité, 31 Cartes, 54 Jetons (9 de 6 couleurs différentes)

1. Le plateau de jeu est posé au centre de la table, les 60 **piliers** constituent la réserve.



2.



Prendre toutes les cartes dont le numéro indiqué en bas à droite est **inférieur ou égal au nombre de joueurs**. Les cartes restantes retournent dans la boîte.

Le joueur le plus âgé prend la carte premier joueur (Startspieler) et la pose devant lui.

Les cartes restantes sont mélangées et chaque joueur reçoit 5 cartes. Les joueurs prennent en main ces cartes et les gardent secrètes.

3.



Chaque joueur prend 9 **jetons** de la couleur de son choix, en place un sur la case départ (Startfeld) de la piste de score et conserve les 8 autres devant lui.

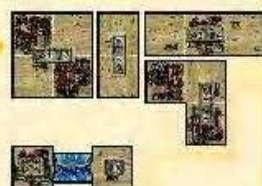
4.



La **Gondole** est placée sur le Canale Grande et est déplacée seulement si elle empêche la construction de ponts sur le Canale Grande.



5.



8 x

Les **Tuiles Cité** sont arrangées en pile selon leur forme, les tuiles uniques sont mélangées et posées sur l'espace prévu sur le plateau de jeu.

6.



En commençant par le premier joueur, chaque joueur prend :

- 1 **Tuile Cité** avec 2 pierres et 2 armoiries
- et
- 1 **Tuile Cité** avec 4 pierres et 7 armoiries.

Chaque joueur pose ses tuiles Cité face visible dans sa réserve.

BUT DU JEU

Celui qui possède le maximum de points juste au moment où tous les piliers sont posés sur le plateau de jeu remporte la partie.

ACTION DE JEU

1. Action du premier joueur :

Le premier joueur peut **avant le début** d'un tour de jeu prendre au hasard une carte d'un adversaire (sans regarder les cartes en main du joueur), il **doit** alors en échange lui donner une de ses cartes.

2. Choisir une carte (tous les joueurs simultanément):

Tous les joueurs choisissent une carte de leur main et la pose face cachée devant eux.

3. Découvrir les cartes :

Les cartes sont découvertes en même temps. En commençant par le premier joueur, tous les joueurs en sens horaire **doivent** réaliser l'action décrite sur leur carte. (Plus de détail sur ces actions plus loin).

4. Passer la Carte :

Une fois que toutes les cartes ont été jouées, chaque joueur passe sa carte à son **voisin de gauche**, ainsi chaque joueur a toujours en main 5 cartes.

5. Changer le premier joueur (sous condition):



Le premier joueur change à la fin du tour s'il y a au moins une carte découverte avec le symbole ci-contre. Dans ce cas, la carte du premier joueur est donnée au joueur situé à gauche de l'ancien premier joueur.

DEVELOPPER UNE CITE

Afin de gagner des points de victoire, les joueurs doivent développer la Cité avec les cartes: **Ratsherr** (Conseiller Municipal; il permet de prendre des bâtiments de la pioche), **Pechtunker** (Constructeur de Piliers; il permet de placer les colonnes / piliers et les jetons sur le plateau de jeu) et **Baumeister** (Architecte; il permet de construire les tuiles Cité sur les piliers).



1 tuile Cité avec 2 bâtiments et 2 places.

LES TUILES CITE

Les tuiles Cité représentent des bâtiments et des places. Sur ces tuiles sont également représentées des pierres et des armoiries. Le symbole Pierre indique le coût de la tuile, l'Armoirie indique les points de victoire que rapporte le bâtiment.

SE PROCURER DES TUILES CITE

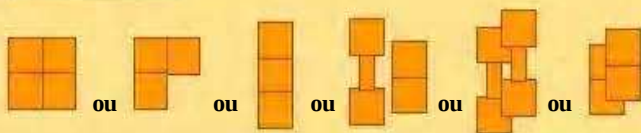
Le joueur qui joue une carte **Ratsherr** (Conseiller Municipal) prend une ou plusieurs tuiles Cité de la réserve commune.

Les règles suivantes doivent être respectées :

- Les tuiles Cité sont prises sur le dessus de la pioche et posées devant le joueur qui les a prises.
- Le total des pierres de l'ensemble des tuiles Cité ne peut pas être supérieur à ce qui est indiqué sur la carte "Ratsherr". Les pierres en excédent non utilisées sont perdues pour la suite de la partie.



Exemple: Pour un Conseiller Municipal avec 4 pierres, les combinaisons suivantes des tuiles Cité peuvent être réalisées:



PLACER DES PILIERS ET DES JETONS

Le joueur qui joue une carte **Pechtunker** (Constructeur de Piliers) prend autant de piliers de la réserve que le nombre indiqué sur la carte (à gauche) et les place sur le plateau de jeu.

Les règles suivantes doivent être respectées :

- Les piliers peuvent être posés sur toutes les cases du plateau de jeu sauf sur le Canale Grande.
- Les cases où sont posés les piliers doivent être adjacentes.
- Au moins un des piliers de la chaîne formée doit être adjacent au Canale Grande ou à un pilier déjà en place sur le plateau de jeu.
- Tous les piliers indiqués sur la carte doivent être posés.



Exemple: Un joueur veut poser 4 piliers et peut soit **a)** les poser à côté du Canale Grande soit **b)** à côté d'un pilier déjà en place pour commencer. Les piliers ne peuvent être posés que selon les exemples a) ou b) sur les cases bleu clair, et tous les piliers de la chaîne doivent être posés de cette façon. Il n'est pas possible de commencer comme dans l'exemple c) car il n'y a pas de connection avec le Canale Grande ou des piliers déjà en place.

Placer des jetons

Le joueur prend le nombre indiqué sur la carte (à droite) de jetons de sa réserve, il les place sur des piliers **de son choix**.

Les règles suivantes doivent être respectées :

- Les piliers ne peuvent pas être occupés par les tuiles Cité ou des jetons.
- On ne peut placer des jetons que sur les piliers que l'on vient de poser.

Remarque: Il est intéressant de poser des piliers et des jetons de façon que les **autres joueurs** construisent dessus.



CONSTRUIRE LES TUILES CITE

Le joueur qui joue une carte **Baumeister** (Architecte) place une ou plusieurs tuiles Cité de sa réserve et la (les) place sur des piliers non construits (= non occupés par un bâtiment).

Les règles suivantes doivent être respectées :

- Lorsque aucun pilier non construit ne convient – **avec ou sans jeton** – on ne peut pas poser de tuile Cité.
- Chaque tuile Cité doit être construite avec toutes ses cases sur les piliers et ne doit pas recouvrir une autre tuile Cité.
- Cas particulier : la tuile Cité du pont ne doit pas avoir de pilier en son milieu et doit traverser le Canale Grande.**
- Les jetons recouverts sont récupérés par leur propriétaire.
- Les tuiles Cité ne peuvent pas être construites diagonalement.
- Les tuiles Cité ne doivent pas avoir au total plus de pierres que le nombre indiqué sur la carte.
- Tant que vous n'avez pas utilisé toutes vos pierres, vous pouvez construire sur les piliers disponibles. Les pierres en excédent non utilisées sont perdues pour la suite de la partie.



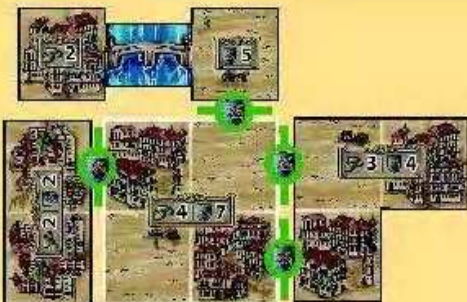
Exemple: Un joueur possède les tuiles Cité **a**, **b**, et **c**. Il joue la carte "**Baumeister**" qui indique 5 pierres. S'il construit en premier **a** (3 pierres) alors il doit aussi construire le quartier **b** car il lui reste 2 pierres.. Si le joueur construit le quartier **c** (4 pierres) en premier, il lui reste 1 pierre, il ne peut pas la jouer, elle est donc perdue.

GAGNER DES POINTS DE VICTOIRE

Dès qu'un joueur obtient des points de victoire, le jeton du joueur est **immédiatement** avancé sur la piste des scores qui borde le plateau de jeu.

Dans ce jeu, on peut gagner des points de victoire de différentes manières :

1. Chaque tuile Cité construite rapporte autant de points que d'armoiries indiquées sur la tuile.
2. Pour la construction au voisinage d'une tuile cité de même nature (bâtiments à coté de bâtiments, places à coté de places) on marque 1 point de victoire pour chaque bord correspondant.



Exemple: Pour la construction de la tuile Cité avec 4 pierres et 7 armoiries le joueur reçoit 11 points de victoire. Il reçoit 7 points pour la tuile Cité et 4 points supplémentaires pour les 4 tuiles adjacentes de même nature.

3. Le propriétaire des jetons retournés par suite de la pose d'une tuile Cité **par un autre adversaire** sur des piliers reçoit par jeton 3 points de victoire. Un joueur qui recouvre ses propres jetons ne reçoit aucun point.



Le joueur rouge récupère aussi son jeton et gagne 3 points, puisque le joueur bleu a recouvert son jeton

4. Le joueur qui a son jeton sur la tuile Gondole reçoit 2 points si un joueur (**y compris le joueur qui a la Gondole**) construit par la suite une tuile au bord du Canale Grande. Si plusieurs tuiles Cité sont construites, chacune rapporte 2 points.

Plus tard, si un autre joueur joue la carte **Gondolier** (Gondolier), il échange son propre jeton provenant de sa réserve à la place du jeton présent sur la Gondole, ce jeton est rendu à son propriétaire. Chasser le jeton d'un autre joueur de la gondole ne rapporte pas de points.

5. En jouant les cartes "**Erfinder**" (Inventeur), "**Spekulant**" (Spéculateur) et "**Händler**" (Marchand) un joueur peut remporter 6 points de victoire si les conditions de la carte sont remplies.

FIN DU JEU

Le jeu prend fin immédiatement dès qu'un joueur qui joue la carte "**Pechtunker**" place le dernier pilier. S'il y a moins de piliers que ce qui est indiqué sur la carte, tous les piliers restants sont posés.

Toutes les autres cartes de ce tour ne sont pas jouées, aucune ne peut donner de points de victoire.

Le vainqueur est le joueur ayant le plus de points de victoire, il peut y avoir plusieurs vainqueurs.

Le jeu prend fin également si un joueur atteint la dernière case de la piste de score.

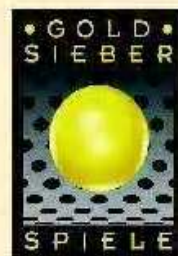
Un jeu traduit par La Fièvre Du Jeu <http://www.fievredujeu.com>
 Pour toute erreur ou omission, merci de me contacter <mailto:admin@fievredujeu.com>
 Ce jeu est disponible chez Ludibay <http://www.ludibay.net>

Ludibay

La
Fièvre
Du Jeu

Christian Flore, Jahrgang 1975, Kommunikationsdesigner und Mitinhaber einer Werbeagentur im rheinhessischen Oppenheim, und Knut Happel, Jahrgang 1973, Staatsanwalt im hessischen Offenbach am Main, präsentieren mit „Die Säulen von Venedig“ nach „Pecunia non olet - Geld stinkt nicht“ ihr zweites gemeinsames Spiel im Goldsieber Verlag.

Die Autoren bedanken sich für zahlreiche Testspiele und Anregungen bei Florian und Mandy Hoppe, Björn Kröninger, Stephan Diemer, Daniel Kehrer, Frank Bachmeier, Ellen Ernst, Britta Hörner, Frank Zipfel, Steffen Möller, Ursula Schneider, Friedrich Schneider, Holger Wettstein, Simone Kurz, Serge Blechschmidt, Hendrik Trojan, Familie Oldenburg, Claudia Weltzel und nicht zuletzt beim Goldsieber Verlag für das Vertrauen und den Mut zur Umsetzung der materialaufwendigen Spielidee.



PECHTUNKER



X + Y

Pose X piliers
et Y pions

BAUMEISTER



X

Poser des tuiles
pour une valeur de X

RATSHERR



X

Piocher des tuiles
pour une valeur de X

STARTSPIELER



Au début de son tour, peut
échanger une de ses cartes
avec une carte piochée dans
la main d'un autre joueur

BETTLER



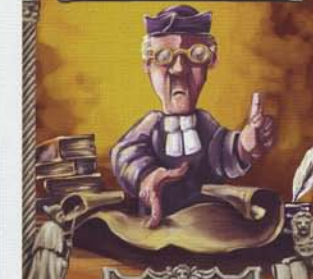
Imiter un autre
personnage joué
durant ce tour

SABOTEUR



Détruire une tuile et
poser 2 pions sur les
piliers sous cette tuile

ADVOKAT



2

Poser 1 tuile de valeur 2
sans donner d'éventuels
points de victoire

SPION



Echanger avec un
personnage pioché
dans la main d'un joueur
et jouer ce dernier

GONDOLIERE



2

Poser 1 pion sur la gondole
et gagner 2 PV par tuile
construite au bord du canal

HÄNDLER



6

Gagner 6 PV
si 1 Ratsherr est présent

ERFINDER



6

Gagner 6 PV
si 1 Baumeister est présent

SPEKULANT



6

Gagner 6 PV
si 1 Pechtunker est présent