

RIALTO

Игра Стефана Фельда

для 2 - 5 игроков. Игровое время: 45 - 60 минут.

ОБ ИГРЕ

Венеция известна своими мостами и гондолами – и это то, о чем эта игра.

Примите на себя роль венецианского дворянина, размещайте советников в важные районы, стройте здания и мосты, чтобы получить силу и влияние.

Значения районов зависят от того, насколько хорошо они соединены с другими районами – поэтому игроки, которые наилучшим образом распределят своих советников и построят самые выгодныездания и мосты, станут самой высокопоставленной особой Венеции!

КОМПОНЕНТЫ



1 игровое поле

Изображает 6 районов Венеции, треки победных очков и Дожей и предлагает помещение для запасов.



5 полей игроков

Используются для хранения каждым игроком зданий, золота и советников.



77 карт

По 11 каждой из списка: Дожи, Золото, Здания, Мосты, Гондолы, Советники, Джокер. Используются для выполнения действий (см. стр. 5).



18 консулов в каждом из 5 цветов

Будут размещаться в районах и могут принести победные очки в конце игры.



2 счетчика в каждом из 5 цветов

Используются для треков победных очков и дожей. См. стр. 2 о треке Дожей.



1 жетон района

Показывает текущий район.



60 тайлов зданий

По 5 каждого из 12 различных зданий. Здания приносят победные очки и предлагают различные возможности (см. стр. 8).



6 тайлов мостов

Размещаются между районами и определяют их стоимости (см. стр. 5-D). Каждый тайл имеет 2 значения между 3 и 6.



6 тайлов гондол

Размещаются между районами и определяют их значения (см. стр. 5-E). Каждый тайл имеет значение 1.



30 золотых монет

Нужны для активации специальных возможностей зданий.



6 круглых тайлов

Значения: 1-6. Показывают порядок, по которому будут обыгрываться районы.



2 бонусных тайла

Для каждой стороны Гранд канала. Используются для индикации, что бонус района выигран (см. стр. 5-E/F).

◆ ПОДГОТОВКА ◆

- 1 Положите **игровое поле** на стол. Оставьте немного свободного пространства около него для карточных колод.
- 2 Случайно распределите **6 круглых тайлов** лицом вверх среди 6 районов.
- 3 Положите **тайлы гондол** на место для гондол.
- 4 Перемешайте **тайлы мостов** лицом вниз и сложите в стопку. Положите эту стопку лицом вверх на место для мостов таким образом, чтобы только верхний тайл был виден.
- 5 Положите **бонусные тайлы**, показывающие бонусы районов (см. стр. 5-Е/Ф) на места для бонусов на каждой из сторон Гранд канала.
- 6 Рассортируйте **тайлы зданий** по цвету и значениям и положите их на места для зданий.
- 7 Положите **золотые монеты** как показано на игровом поле.
- 8 Перемешайте все **карты** и положите колоду лицом вниз рядом с игровым полем.
- 9 Случайно выберите **первого игрока**.
- 10 Каждый игрок берет **1 поле игрока** и счетчики его цвета.
- 11 Начиная с игрока, находящегося справа от первого игрока, и по кругу против часовой стрелки каждый игрок по порядку ставит 1 счетчик на первое поле **трека Дожей**.
См. ниже подробности о треке Дожей.
- 12 Каждый игрок кладет другой счетчик на поле «3» **трека победных очков** в любом порядке.
- 13 Каждый игрок ставит 5 своих **советников** на свое игровое поле (персональный запас), а оставшихся на игровое поле (общий запас).
- 14 **Монеты:** Начиная с первого игрока и по часовой стрелки каждый игрок берет число монет, зависящее от номера игрокам:
 - **2 игрока:** 1 - 2
 - **3 игрока:** 1 - 2 - 3
 - **4 игрока:** 1 - 2 - 2 - 3
 - **5 игрока:** 1 - 2 - 2 - 2 - 3
- 15 **Начальные здания:** Начиная с игрока, находящегося справа от первого игрока, и по кругу против часовой стрелки каждый игрок выбирает и берет одно здание со значением 1.
При игре вдвоем или втроем каждый игрок должен выбрать различное здание;
При игре вчетвером или впятером не более 2 игроков могут взять одинаковые здания.



◆ ТРЕК ДОЖЕЙ ◆

Трек Дожей показывает, как игроки влияют на Дожей.

Трек Дожей:

- разрешает все ничьи
- определяет игровой порядок всякий раз, когда это имеет значение, если явно не указано иное

Когда 2 или более счетчиков занимают одно поле на треке Дожей, порядок между ними – от верхнего к нижнему.



КАК ИГРАТЬ

Игра длится 6 раундов, каждый раунд состоит из 3 фаз. В каждой такой фазе здания определенного цвета могут быть активированы для специальных возможностей.

Для активации специальной возможности игрок должен положить **1 монету** из своего запаса на одно из своих доступных зданий (см. стр. 8 для обзора зданий).

Краткий обзор:

Фаза I: Каждый игрок берет 8 карт и сохраняет 7 из них. Игроки могут активировать **зеленые здания**, чтобы получить или сохранить больше карт.

Фаза II: Игрок играет его карты в течение 6 этапов, чтобы выполнить действия A-F. Они могут активировать **желтые здания**, чтобы поддержать эти действия.

Фаза III: Игроки могут активировать синие здания, чтобы получить преимущества от этих зданий.



Фаза I – подготовка, получение карт и активация зеленых зданий



- **Жетон района:** Передвиньте его в район текущего раунда. Порядок обыгрывания районов зависит от круглых тайлов (в раунде 1 поставьте жетон района на тайл 1 и т.д.).

Замечание: Это тот район, в который советники будут пребывать в течение этого раунда (см. стр. 5-F).

- **Ряды карт:** Выложите ряды карт рядом с игровым полем, каждое из 6 вскрытых лицом вверх карт, в количестве на 1 больше, чем число игроков. Значки карт должны быть видны.

Замечание: Для лучшего распределения карт кладите по 1 карте в ряд за раз.

Когда колода пуста, перемешайте все сброшенные карты и сформируйте новую колоду.



- **Выбор карт:** В порядке, определяемом треком Дожей, каждый игрок

- берет 1 целый карточный ряд (т.е. 6 карт),
- затем 2 карты лицом вниз из колоды,
- и его оставшиеся карты с предыдущего раунда (если есть) в его руку. Пример: Ряды карт при игре вдвоем

Игроки могут получить больше карт с помощью зеленых зданий (см. стр. 8).

- **Ограничение руки:** Каждый игрок может сохранить только 7 карт для следующей фазы и должен сбросить любые карты сверх этого. Некоторые зеленые здания могут увеличивать это число, когда активированы.

Каждый игрок должен хранить его **собственную, лицом вниз**, колоду сброса (это позволяет избежать неприятностей с колодой и упрощает перемешивание позже).



Фаза II – игра картами и активация желтых зданий

Эта фаза проходит 6 шагов (A-F). На каждом таком шаге игроки могут сыграть карты специального типа и добавить Джокера, если нужно. Каждый тип карт соответствует специальным действиям (см. следующую страницу).

Общие правила для каждого шага:

- **Первый игрок:** На **первом шаге (A)**, игрок, находящийся дальше всех от на треке Дожей - первый игрок. В каждом из следующих 5 шагов первым игроком будет игрок, получивший бонус на предыдущем шаге.

Замечание: Если на любом из этих шагов никто не сыграл никакие карты, первый игрок не меняется на следующем шаге.



- **Карты:** Начиная с первого игрока и **по часовой стрелке** каждый игрок получает ход, чтобы сыграть любое число карт, соответствующие текущему шагу. Игрок не обязан играть все возможные карты - он может даже не играть карт вообще и просто спасовать. Он может сохранить оставшиеся карты для следующего раунда.

Пример 1: На шаге A (Дожи), красный играет 3 карты Дожей, синий играет 2, а желтый только 1. Красный получает бонус.

- **Действия:** Каждый игрок может выполнить действия соответственно числу карт, которые он сыграл.

- **Бонус:** Игрок, который сыграл больше всего карт, получает бонус в дополнение к его действиям (см. пример 1). Бонус никто не получает, если никто не сыграл карт.

В этой фазе игроки могут активировать их **желтые здания** (см. стр. 8 и пример 2).

Замечания:

- Трек Дожей разрешает любые ничьи по числу сыгранных карт и определяет порядок при выполнении действий (см. стр. 2).
- В конце каждого шага каждый игрок кладет его сыгранные карты лицом вниз в его колоду сброса.
- Количество карт в руке каждого игрока должно быть видно все время.



Пример 2: Игрок активировал его желтое здание на шаге B (Золото), чтобы сыграть карту Дожей как 2 карты золота. Он также сыграл Джокера. Следовательно, карты, которые он сыграл, подсчитываются как 3 карты золота. Если он получит бонус, то всего он получит 4 золотые монеты, иначе - только 3.

Карты и соответствующие действия:

A Дожи

В порядке на треке Дожей каждый игрок **продвигает счетчик на треке на 1 место** за каждую сыгранную карту. Если место занятое, счетчик ставится сверху на другие счетчики.



Бонус за самое большое число карт:

Игрок продвигает счетчик на 1 дополнительное место, когда двигает его.

B Золото

За каждую сыгранную карту игрок получает 1 золотую монету из общего запаса и кладет ее на отведенное место на своем игровом поле.



Бонус за самое большое число карт:

Игрок получает еще 1 золотую монету.

C Здание

Каждый игрок может выбрать **здание** со значением, равным или меньшим, чем число сыгранных карт. Затем он кладет здание на свободное поле на своем игровом поле.



Игрок может иметь любое количество зданий одного типа.

(См. стр. 8 для подробностей о зданиях и специальных случаях).

Бонус за самое большое число карт:

Игрок добавляет +1 к числу сыгранных карт.

D Мост

За каждую сыгранную карту игрок получает **1 победное очко**. Игроки, кто не сыграл карт мостов, теряют **1 победное очко**.



Бонус за самое большое число карт:

Игрок получает еще 1 победное очко и помещает следующий тайл мостов на свободное соединение между двумя районами. Он сам решает как соориентировать мост.

E Гондола

За каждую сыгранную карту игрок передвигает **1 из его советников** из общего запаса в его личный запас. Если игрок больше не имеет советников в общем запасе, он получает 1 победное очко вместо этого.



Бонус за самое большое число карт:

Игрок размещает **тайл гондол** на свободном соединении между 2 районами. Затем он ставит **1 из его советников** из общего запаса в один из этих двух районов. Если игрок больше не имеет советников в общем запасе, он получает 1 победное очко вместо этого и может использовать советника из его личного запаса или из района.

Бонус района:

Первый игрок, имеющий минимум 1 своего советника в каждом из 3 районов на одной стороне Гранд канала, немедленно получает 5 победных очков и переворачивает соответствующий бонусный тайл лицом вниз.

F Советник

За каждую сыгранную карту игрок передвигает **1 из его советников** из своего запаса в текущий район.



Если игрок не имеет больше советников в своем запасе, он может передвинуть советников, которые уже находятся на поле.

Бонус за самое большое число карт:

Игрок ставит еще 1 советника в текущий район.

Бонус района:

См. Е: Если нескольким игрокам удалось выполнить это в течение одного шага F, каждый из них получает бонус.

* Джокер

Игрок может добавить 1 или больше Джокеров к сыгранным картам в фазе II. Он не может сыграть Джокера самого по себе.



Однако, если игрок не имеет карт требуемого типа, он может вместо этого сыграть 2 Джокеров, но они будут считаться как 1 карта требуемого типа. Он может затем добавить к ним еще Джокеров как обычно.

Фаза III – активация синих зданий

Синие здания (см. стр. 8) могут быть активированы только в этой фазе. Как обычно, для их активации нужно положить монету на них.



Пример: Игрок активирует его синее здание со значением 1. Он возвращает его зеленое здание со значением 2 и берет зеленое здание со значением 3.

Конец раунда

Уберите монеты с активированных зданий и верните их в общий запас.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в конце 6-го раунда, и начинается финальный подсчет очков.

Финальный подсчет очков

- Каждый игрок получает число победных очков, равное половине общего числа оставшихся советников и монет в своем запасе (округлять вверх).
- Каждый игрок получает победные очки за свои здания соответственно их значениям.
- Наконец, начинается подсчет в каждом районе.

В каждом районе игроки ранжируются по числу советников в этом районе. Они получают число победных очков соответственно своему рангу. Ничьи решаются треком Дожей (см. стр. 2):

- **Ранг 1:** общее число всех примыкающих тайлов мостов и гондол.
- **Ранг 2:** половину значения ранга 1 (округлять вниз).
- **Ранг 3:** половину значения ранга 2 (округлять вниз).
- и т.д. (игрок без советников в районе не получает очков)

Замечание: Чтобы пометить районы, в которых уже очки были подсчитаны, уберите советников с уже подсчитанного района или переверните круглый тайл лицом вниз, или уберите его с поля.

Игрок с наибольшим количеством победных очков побеждает в игре.

Ничьи разрешаются треком Дожей.



Пример: К району 4 примыкают мосты со значениями 5 и 4, а также 2 гондолы (значения 1). Следовательно, ранги 1/2/3/4 получат 11/5/2/1 победных очков соответственно.

АВТОРСТВО

Designer: Stefan Feld

Illustrations: Andreas Resch

Graphic design: Andreas Resch, Hans-Georg Schneider

Realization: Ralph Bruhn

Перевод: Михаил Несторов Mefistofel

Copyright © 2013 Pegasus Spiele GmbH
Straßheimer Str. 2

61169 Friedberg

Germany

All rights reserved.

www.pegasus.de



♪ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ВАРИАНТ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ ♪

Стандартная игра вдвоем хорошо работает. Но для игроков, кому нравится больше соревновательности и/или кто хотел бы попробовать сыграть более сложную версию игры, мы предлагаем следующий вариант. В этом варианте игроки играют против нейтрального игрока и против друг друга. Нейтральный игрок не получает победных очков, но он присутствует на треке Дожей, он борется за шаговые бонусы в фазе II и размещает советников в районах.

Мы рекомендуем несколько раз сыграть по стандартным правилам, прежде чем играть этот вариант.

Подготовка и общие правила:

- **Нейтральный игрок (НИ)** - первый игрок. Случайно определите, кто будет сидеть слева от НИ. Этот игрок получает 1 золотую монету, другой получает 2 монеты. Выложите 3 ряда карт.
- НИ начинает со всеми его советниками с своим запасом. Оставьте немного места на столе для его карт.
- НИ не получает ни победных очков, ни монет, ни строит здания. Но он имеет счетчик на треке Дожей.
- НИ использует его второй счетчик для обозначения соединения между районом 1 и соседним районом с наименьшим номером. Счетчик показывает, где НИ будет строить мост или гондолу, если получит соответствующий бонус на шагах D или E фазы II.

Замечания:

- Игрок может построить мост или гондолу на помеченном соединении.
- Когда тайл размещается на помеченное соединение, новое соединение должно быть помечено: Определите район с наименьшим номером, который имеет как минимум 1 свободное соединение. Среди этих свободных соединений выберите ведущее к району с наименьшим номером. Положите счетчик туда (см. пример 2).



Пример 1: Счетчикложен между районами 1 и 3, так как нет соединения между районами 1 и 2

Фаза I

После того, как оба игрока завершили фазу I возьмите 7 карт для НИ и переверните их лицом вверх. Отсортируйте карты по типам по порядку A - F, добавьте всех Джокеров к картам советников (F).

Фаза II

Во время фазы II НИ будет рассматриваться как обычный игрок:

- A Дожи:** его счетчик передвигается на треке Дожей
- Б Золото:** никаких действий (но он может помешать игроку получить бонус)
- С Здания:** никаких действий (но он может помешать игроку получить бонус)
- D Мосты:** (только если получает бонус, иначе никаких действий):
Положите мост на помеченное соединение так, чтобы меньшее число указывало на район с меньшим номером. Затем передвигните счетчик к следующему свободному соединению по правилам, описанным выше.
- E Гондолы:** (только если получает бонус, иначе никаких действий):
Положите гондолу на помеченное соединение. НИ ставит 1 советника в **оба** прилегающие района. Затем передвигните счетчик к следующему свободному соединению по правилам, описанным выше.
- F Советники:** НИ ставит советников в текущий район как обычно и, таким образом, влияет на финальный подсчет очков. НИ имеет бесконечное число советников. Если они кончаются, просто воспользуйтесь советниками любого другого неиспользуемого цвета.



Пример 2: Все соединения из района 1 уже сделаны, следовательно, счетчик должен быть помещен на соединение между районами 2 и 3.

Шаг E/F: Если НИ выполняет требование по бонусу района, переверните бонусный тайл лицом вниз.

Фаза III

В фазе III НИ не выполняет никаких действий.

ЗДАНИЯ

Каждое здание имеет специальную возможность, которую можно активировать, положив монету на здание в течение подходящей фазы. Игрок может активировать только те здания, которые не имеют монету на них (т.е. каждое здание может быть активировано один раз за раунд). В конце каждого раунда все монеты удаляются со зданий и возвращаются в общий запас.

Специальные случаи:

- Если игроку позволяет взять здание со значением больше 4, он сначала берет здание со значением 4, затем другое со значением, равным или меньше чем разница.
- Каждый игрок имеет место только для 7 зданий. Когда игроку нужно больше места, он может вернуть 1 из своих зданий в общий запас. Он получает число победных очков, равное значению возвращаемого здания.

Каждое здание связано с определенной фазой, в которую он может быть активировано, соответственно цвету:

Зеленые здания для фазы I (могут быть активированы ПОСЛЕ того, как все игроки взяли ряд карт):



Игрок может или взять 1 открытую карту из оставшегося карточного ряда, или взять 3 карты из колоды.



Игрок может сохранить на 1 карту больше в текущем раунде.



Игрок может или взять 1 открытую карту из оставшегося карточного ряда, или взять 3 карты из колоды. Дополнительно он может сохранить на 1 карту больше в текущем раунде.



Игрок может или взять 1 открытую карту из оставшегося карточного ряда, или взять 3 карты из колоды. Дополнительно он может сохранить на 2 карты больше в текущем раунде.

Желтые здания для фазы II:



Отсрочка: Игрок пасует во время его обычного хода, чтобы получить ход после того, как каждый игрок сделал по одному ходу. Дополнительно он получает 1 монету из общего запаса.



Игрок может сыграть 1 карту как 1 другого типа.
Пример: На шаге A 1 карта золота может быть сыграна как 1 карта Дожей, чтобы передвинуть счетчик на 1 шаг на треке Дожей.



Это здание рассматривается как карта Джокера, когда активирована. Можно скомбинировать его с картами Джокера из руки, чтобы заменить тип карты, который игрок не имеет в руке, так как 2 Джокера могут быть сыграны как 1 любая карта.



Игрок может сыграть 1 карту как 2 одинаковых другого типа.

Синие здания для фазы III:



Игрок может вернуть 1 из своих зданий, чтобы взять здание того же цвета стоимостью точно на 1 больше, чем возвращаемое здание. Новое здание не может быть активировано в текущий ход.



Игрок получает 1 победное очко и может взять 1 из своих советников из общего запаса в свой запас. Если игрок не имеет больше советников в общем запасе, он получает 1 дополнительное победное очко вместо этого.



Игрок продвигается на треке Дожей на число, равное текущей позиции его счетчика.
Пример: Если счетчик игрока находится на 3-ей позиции трека, он может продвинуться на 3 шага.



Игрок получает 3 победных очка.