

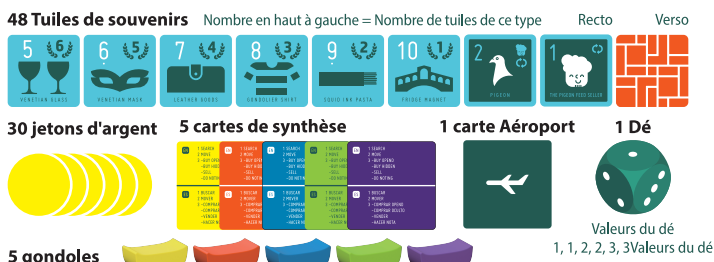


SOUVENIRS DE VENISE

Règles du jeu

La fin de votre voyage approche à grands pas, mais vous devez encore acheter des souvenirs ! Vous craignez de ne pas pouvoir en trouver suffisamment, mais si vous perdez trop de temps à chercher, tout sera vendu ! Vaudrait-il mieux chercher quelque chose de plus facile à trouver ? Non, il vous reste peut-être encore un peu de temps...Et c'est à ce moment précis que le vendeur de nourriture pour pigeons surgit de nulle part et bouleverse tous vos projets ! Explorez les canaux de Venise dans ce jeu rapide et stimulant !

Contenu



1. Dans ce jeu...

...votre objectif est de collecter **des lots de 3 souvenirs identiques** avant de prendre votre vol de retour. (Vous avez trois amis exigeants qui détestent ne pas avoir la même chose !) Plus le souvenir est extravagant, plus il vaut des points. Si vous faites des achats judicieux, vous pourrez peut-être même obtenir deux lots de 3 ! **Lorsque toutes les tuiles de la zone de jeu sont retournées, fin de la manche ! L'avion va décoller.** Toute personne n'ayant pas atteint l'aéroport à temps sera laissée sur place, quels que soient les souvenirs trouvés, perdant ainsi la partie.

Lorsque vous arrivez à l'aéroport, tous les souvenirs qui ne font pas partie d'un lot de 3 identiques seront déduits de votre score, mais c'est toujours mieux que de rater l'avion ! N'attendez pas la dernière minute pour choisir vos souvenirs !

2. Mise en place

(1) Lors d'une partie à 2 joueurs, les souvenirs 5, 9 et 10 ne seront pas utilisés. Remettez-les dans la boîte.

(2) Retournez les tuiles souvenirs face cachée et mélangez bien. Créez la ville de Venise en alignant les tuiles sur une grille de 5 x 5 pour une partie à 2 joueurs ou sur une grille de 7 x 7 pour une partie de 3 à 5 joueurs. Placez la carte aéroport dans l'un des coins, à la place d'une tuile.

(3) Chaque joueur prend 6 jetons d'argent ainsi qu'une carte de synthèse et une gondole de la même couleur. Remettez les éléments non utilisés dans la boîte.

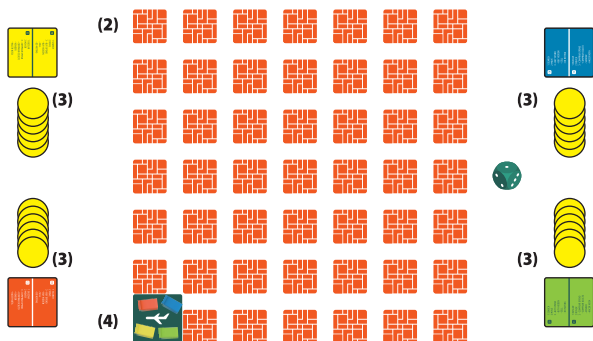
(4) Placez la gondole de chaque joueur sur la carte aéroport.

(5) Choisissez le joueur qui débutera la partie.

Nombre total de tuiles de ce type



Points obtenus si elle fait partie d'un lot

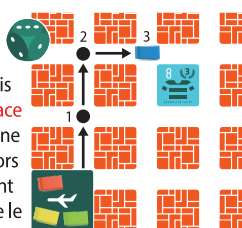


3. A votre tour

Pendant votre tour, les étapes (1) à (3) indiquées ci-dessous **doivent être réalisées dans cet ordre**. Lorsque votre tour est terminé, le joueur à votre gauche joue son tour.

(1) Rechercher : Commencez par visiter un magasin ! Choisissez une des tuiles de la ville face cachée et retournez-la pour que tout le monde puisse la voir. S'il n'y a plus de tuile face cachée à retourner, passez à « 4. Fin de la partie et calcul de votre score ».

(2) Se déplacer : Lancez le dé et déplacez votre gondole selon le nombre indiqué sur le dé. Une fois que votre gondole a quitté l'aéroport, **elle se déplace à travers les intersections des tuiles de la ville**. Elle ne peut pas se déplacer vers les intersections en dehors de la ville, c'est à dire à un endroit avec uniquement 2 tuiles adjacentes ou moins. Vous pouvez prendre le chemin que vous voulez, mais **vous devez impérativement effectuer le nombre exact de déplacements indiqué sur le dé**. Cependant, si vous revenez à l'aéroport vous pouvez arrêter votre mouvement sans dépenser toute la valeur du dé.



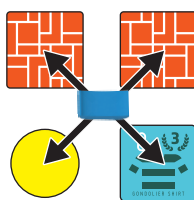
Vous ne pouvez pas utiliser l'aéroport comme point de passage et vous ne pouvez pas rebrousser chemin pendant un même tour. Si des gondoles d'autres joueurs se trouvent sur votre route, sautez par-dessus et continuez, quel que soit le nombre de gondoles. Lorsque vous sautez par-dessus la gondole d'un autre joueur, vous ne pouvez pas tourner. S'il n'y a aucun endroit où s'arrêter après avoir sauté par-dessus un autre joueur, vous ne pouvez pas continuer sur ce chemin.



Si vous retournez à l'aéroport à la suite de votre déplacement, votre tour se termine immédiatement et vous ne pouvez plus rien acheter ni vendre. Lors des tours suivants, la seule étape que vous pouvez suivre est « (1) Rechercher ».

(3) Acheter ou vendre : Effectuez l'une des actions suivantes pour toute tuile ou jeton d'argent adjacent à l'intersection où vous vous êtes arrêté.

a) Acheter en secret : Regardez discrètement une tuile face cachée **sans la montrer aux autres joueurs**. Si vous décidez de l'acheter, remplacez-la par un jeton d'argent. **Assurez-vous que la tuile que vous prenez n'est pas vue par les autres joueurs**. Si vous ne voulez pas acheter la tuile, remettez la face cachée. **Si vous n'avez plus de jeton d'argent, vous ne pouvez pas effectuer cette action.**



b) Acheter à découvert : Prenez une tuile face visible et placez un jeton d'argent à son emplacement. **Conservez la tuile, face cachée, vers vous**. Si vous n'avez plus de jeton d'argent, vous ne pouvez pas effectuer cette action.

c) Vendre : Prenez un jeton d'argent de l'emplacement où il se trouve et placez une de vos tuiles à cet emplacement, **face cachée**. Si vous ne possédez pas de tuile, vous ne pouvez pas effectuer cette action.

d) Ne rien faire : Choisissez de ne rien faire et terminez votre tour.

Si vous retournez une tuile pendant la phase « (1) Rechercher » ou « (3) Acheter ou vendre » et que le « Vendeur de nourriture pour pigeons » ou un « Pigeon » apparaît, même si vous avez choisi « Acheter en secret », prévenez immédiatement les autres joueurs et suivez les instructions ci-dessous.



Vendeur de nourriture pour pigeons : Chaque joueur choisit une tuile qu'il détient et la passe au joueur à sa gauche. Si vous n'avez pas de tuile, passez un de vos jetons d'argent à la place.



Pigeon : Si le « Vendeur de nourriture pour pigeons » est déjà apparu, l'effet est le même que pour ce dernier. S'il n'est pas encore apparu, il ne se passe rien.

Tous les joueurs qui sont retournés à l'aéroport ne sont pas affectés par ces tuiles. Ne les prenez pas en compte et passez votre tuile au joueur suivant.

Ces tuiles sont ensuite laissées dans la ville face visible et le jeu continue. Vous ne pouvez pas acheter ces tuiles. Leur effet ne peut s'activer qu'une seule fois par tuile. Si ces tuiles ont été retournées face visible, elles ne peuvent plus être retournées face cachée.

Une fois les étapes (1) à (3) terminées, le joueur suivant commence son tour et répète ces étapes. La partie se termine lorsque tous les joueurs sont retournés à l'aéroport ou lorsque toutes les tuiles de la ville ont été retournées au début du tour d'un joueur. Passez à la section « 4. Fin de la partie et calcul du score ».

4. Fin de partie et calcul du score

La partie se termine lorsque tous les joueurs sont retournés à l'aéroport ou lorsque toutes les tuiles de la ville ont été retournées au début du tour d'un joueur. Commencez à calculer le score.

Tout d'abord, les joueurs qui n'ont pas pu retourner à l'aéroport à temps, ont raté leur vol et sont restés à Venise. Ils ne peuvent pas gagner. Si un seul joueur a atteint l'aéroport, il est désigné vainqueur.



Si plusieurs joueurs sont revenus à temps à l'aéroport, calculez leur score. Chaque joueur révèle ses tuiles. S'ils ont des lots de 3 souvenirs identiques, la valeur en haut à droite de ces tuiles est le score pour ce lot de 3 tuiles. **Pour chaque souvenir qui n'est pas dans un lot de 3, diminuez le score de 1.** Les jetons d'argent n'ont pas d'impact sur le score.

Le joueur qui a gagné le plus de points est le gagnant. En cas d'égalité, le joueur qui est revenu le plus tôt à l'aéroport gagne la partie.



Oink Games

© 2024 Oink Games Inc.

ver 1.0
Auteurs : Jun Sasaki, Goro Sasaki
Directeur artistique : Jun Sasaki
Assistant de production : Keiko Inagaki, Rie Komatsuzaki, Nick Poggi
Traduction française : Stéphane Athimon, Active Gaming Media, Inc.
Relecture des règles françaises : Natacha Athimon-Constant
Editeur : Oink Games Inc.
oinkgames.com

⚠ ATTENTION

Ce produit présente un risque d'ingestion accidentelle.
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Ne pas laisser dans des environnements à haute température
et à forte humidité. Cela peut endommager le produit.

Tenir à l'écart des flammes.
Cela peut provoquer des déformations ou des incendies.