

Johannes Schmidauer-König

Vienna





Vienna

Ein Spiel von Johannes Schmidauer-König für 3–5 Spieler ab 10 Jahren.

Hintergrund

Die Spieler schlüpfen in die Rolle eines gerissenen Lebemanns und wollen im Wien des 19. Jahrhunderts in die High Society aufsteigen. Da sie aber gerade erst neu in Wien angekommen sind, fahren sie mit der Kutsche durch Wien und versuchen an möglichst vielen Orten und Plätzen wichtige Personen für sich zu gewinnen, um mit ihrer Hilfe höheren Einfluss zu erlangen.

Spielziel

Die Spieler müssen sich entscheiden, an welchen Orten sie ihre Würfel einsetzen, um ihren Einfluss zu steigern und am Ende des Spieles über die meisten Siegpunkte zu verfügen und zu gewinnen. Würfel dürfen allerdings nur aufsteigend eingesetzt werden, was aber problematisch ist, da die späteren Felder die attraktiveren sind und die Mitspieler natürlich auch ihre Pläne haben.

Spielvorbereitung

Die Spieler entscheiden sich, ob sie Wien bei Tag oder bei Nacht spielen wollen und legen den Spielplan in die Tischmitte. Der Spieler, der als Letzter in Wien war, bekommt die Startspieler-Karte (Uhr), die er offen vor sich auslegt. Die restlichen 4 Sonderkarten (roter Hintergrund), die Münzen sowie der Gendarm werden offen neben den Spielplan gelegt.

Jeder Spieler nimmt sich **4 Würfel** einer Farbe (bei 3 Spielern 5 Würfel) sowie den farblich dazu passenden Siegpunkt-Marker, den er auf das zur aktuellen Spielerzahl passende Startfeld stellt.

Beginnend mit dem Spieler rechts vom Startspieler darf sich jeder Spieler reihum entgegen dem Uhrzeigersinn **eine Startkarte aussuchen** und offen vor sich ablegen. Die restlichen Startkarten werden nicht benötigt und kommen wieder in die Schachtel. Anschließend dürfen sich die Spieler **einmalig** die auf ihren Startkarten abgebildeten Münzen aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.

Die **Personenkarten** werden verdeckt gemischt und dann **eine Karte weniger als Spieler** offen neben dem Spielplan **ausgelegt**. Dabei gilt wie während des gesamten Spiels: Wird eine Person doppelt aufgedeckt, so kommt eine davon unter den Nachzugstapel und eine neue Person wird aufgedeckt. Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachzugstapel neben den Spielplan gelegt.

Spielablauf

Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Die „Kutsche“ der jeweiligen Spieler bewegt sich entlang des Straßenverlaufes von oben links (Krieau) bis unten rechts (Heuriger). Entlang dieses Weges können die Spieler verschiedene Örtlichkeiten besuchen, indem sie ihre Würfel an den entsprechenden Ortsfeldern einsetzen. Dazu würfelt der Startspieler alle seine Würfel und setzt anschließend **1 oder 2 Würfel auf ein Feld** des Spielplanes.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 26 Würfel (je 5 in Rot, Gelb, Grün, Blau, Schwarz sowie 1 in Weiß)
- 55 Karten (6 Start-, 5 Sonder- und 44 Personenkarten)
- 25 Münzen
- 5 Siegpunkt-Marker
- 1 Gendarm



WICHTIG: Es würfeln **nicht alle Spieler gleichzeitig**, sondern jeder **einmalig**, wenn er das erste Mal in dieser Runde am Zug ist.

Ein Spieler **muss** in seinem Zug immer **1 oder 2 Würfel auf den Spielplan setzen**. Nicht eingesetzte Würfel bleiben **immer offen** vor dem jeweiligen Spieler liegen, bis er sie einsetzt. Setzt ein Spieler 2 Würfel, werden die Werte der beiden Würfel addiert (z.B. $4 + 5 = 9$). Um ein Feld zu besetzen, muss der Würfel bzw. die Summe beider Würfel der **Zahl auf dem Feld genau entsprechen**. Außerdem muss das Feld **unbesetzt** sein.

1. *Beispiel: Sabrina (gelb) hat folgendes Ergebnis gewürfelt: 2/2/3/5. Als Erste setzt sie den 2er-Würfel zur Secession.*

Nach dem Einsetzen eines bzw. zweier Würfel bleiben die restlichen **Würfel weiterhin offen** vor dem jeweiligen Spieler liegen und werden nicht automatisch neu gewürfelt.

Sollten einem Spieler seine Würfelergebnisse nicht gefallen, so kann er in seinem Zug, gegen **Abgabe von 1 Münze** in den allgemeinen Vorrat, eine von zwei Möglichkeiten wählen, um das Würfelergebnis zu ändern:



- er würfelt **eine beliebige Anzahl** seiner **Würfel 1x neu**.
- oder
- er dreht **1 Würfel um einen Wert nach oben oder unten**.

Dieses Verändern von Würfeln kann ein Spieler in seinem Zug beliebig oft und in beliebiger Reihenfolge durchführen, sofern er jedes Mal 1 Münze abgibt.

Nachdem ein Spieler seinen Zug beendet hat, ist sein linker Nachbar an der Reihe. **Die wichtigste Regel** beim Einsetzen der Würfel besteht darin, dass dies **immer entlang des Straßenverlaufs** erfolgt. Da die Kutsche eines Spielers (normalerweise) nicht wieder zurückfährt, muss der Spieler neue Würfel immer der Straße folgend, **weiter als seine zuvor gesetzten Würfel**, platzieren. Beim Einsetzen dürfen zwischen den eingesetzten Würfeln beliebig viele Felder frei bleiben.

2. *Beispiel: Matthias setzt als nächster Spieler seine blaue „4“ auf den Heldenplatz (A) und Nina als nächste Spielerin ihre rote „2“ in die Oper (B). Nun setzt Sabrina die „2“ und die „3“ zusammen als „5“ ins Rathaus (C).*

Sollte ein Spieler **Würfel auf zurückliegende Felder einsetzen** wollen oder müssen, so muss er den Kutscher zum Umkehren bestechen. Durch die **Abgabe von 1 Münze** in den allgemeinen Vorrat darf der Spieler auch auf ein weiter hinten liegendes Feld (an dem er schon vorbei gefahren ist) einsetzen.

3. *Beispiel: Nachdem Matthias eine „6“ ins Café Landtmann gesetzt hat, platziert Nina ihren nächsten Würfel (eine „5“) in die Universität (A) und nimmt damit Sabrina den Platz weg, den sie sich eigentlich für ihren letzten Würfel gedacht hat. Somit bleibt Sabrina mit ihrer „5“ keine große Auswahl mehr. Sie setzt die „5“ ins Burgtheater (B) und muss dafür aber 1 Münze abgeben, da sie auf ein zurückliegendes Feld einsetzt.*



Alle Spieler setzen so der Reihe nach immer 1 bzw. 2 ihrer Würfel ein. Spieler, die keine Würfel mehr vor sich liegen haben, werden übersprungen. Nachdem die Würfel aller Spieler eingesetzt worden sind, kommt es zur Auswertung der Runde.

WICHTIG: Die **Auswertung** erfolgt erst, wenn **alle Würfel** eingesetzt wurden und **nicht direkt nach dem Einsetzen** der Würfel eines Spielers!

Auswertung der Aktionsfelder

Die Auswertung erfolgt ebenfalls **dem Straßenverlauf folgend** der Reihe nach von links oben nach rechts unten. Jedem Feld ist eine Aktion zugeordnet. Alle Felder, die mit einem oder zwei Würfeln besetzt sind, werden **der Reihe nach** gewertet. Der Spieler, der ein Feld besetzt hat, muss die Aktion ausführen. Anschließend nimmt er seinen Würfel vom ausgewerteten Feld und das nächste Feld kommt an die Reihe bis alle besetzten Felder ausgewertet wurden.



Folgende **Aktionen** sind auf den Feldern möglich:



Münzen: Sind auf einem Feld Münzen abgebildet, so erhält der Spieler die entsprechende Anzahl an Münzen aus dem Vorrat (beim Naschmarkt z.B. 2 Münzen). Sind auf einem Feld Münzen durchgestrichen, so **muss** der Spieler (sofern er genügend Münzen hat) die entsprechende Anzahl an Münzen in den Vorrat abgeben (beim Rathaus z.B. 3 Münzen). Darauf zu verzichten, ist nicht erlaubt. Hat der Spieler zu dem Zeitpunkt jedoch nicht genügend Münzen, so gibt er keine ab und die Aktion verfällt. Die Münzen liegen immer offen vor den Spielern.



Siegpunkte: Sind auf einem Feld Siegpunkte abgebildet, so bewegt der Spieler seinen Siegpunkt-Marker um die entsprechende Zahl auf der Siegpunkteleiste vorwärts (in der Oper z.B. 1 Punkt oder in der Hofreitschule um 2 Punkte).



Personenkarten: Der Spieler darf sich eine der offen neben dem Spielplan liegenden Personenkarten nehmen und vor sich auslegen. Diese Karten werden dabei so **übereinander gelegt**, dass die Symbole der darunterliegenden Karten weiterhin gut zu sehen sind. Die Startkarte bildet dabei immer die Basis (und liegt ganz unten). Auf den ersten Personenkarten-Feldern muss der Spieler jeweils eine Münze abgeben. Das letzte Feld ist kostenfrei, beinhaltet aber das Risiko, dass möglicherweise alle Personenkarten bereits vergeben sind oder nur noch uninteressante Karten ausliegen. Ein Spieler kann die gleiche Personenkarte durchaus mehrfach in seiner Auslage haben.



Sonderkarten (roter Hintergrund): Ist auf einem Feld eine Sonderkarte abgebildet, so darf sich der Spieler diese Karte nehmen. Alle **Sonderkarten bleiben** so lange **beim Spieler liegen**, bis ein anderer Spieler diese Sonderkarte bei der Auswertung bekommt.



Startspieler: Der Spieler ist in der nächsten Runde Startspieler. Er würfelt zuerst und setzt anschließend auch als Erster einen bzw. zwei Würfel. Von ihm ausgehend geht es dann im Uhrzeigersinn weiter.



Doppelzug: Der Spieler darf nach seinem regulären Zug die Doppelzug-Karte einsetzen und damit noch einmal einen kompletten Zug durchführen. Nach Verwendung des Doppelzuges sollte der Spieler die Karte um 90° drehen, damit ersichtlich ist, dass die Karte diese Runde schon verwendet wurde. Nach der Auswertung wird die Karte dann wieder zurückgedreht.



Würfeljoker: Der Spieler legt alle seine Würfel, die eine „1“ zeigen, auf diese Karte. Auch im Spielverlauf können Würfel, die durch Drehen oder Neuwürfeln zur „1“ geworden sind, auf die Karte gelegt werden. Immer wenn der Spieler später einen dieser 1er-Würfel einsetzt, darf er den Würfel **auf eine beliebige Seite drehen**.



Zusätzlicher Einfluss: Der Spieler legt die Karte zu seinen anderen Personenkarten. Im Gegensatz zu den „normalen“ Personen kann sie jedoch zu einem anderen Spieler wechseln, wenn dieser das entsprechende Feld besetzt.



Zusatzwürfel: Der Spieler nimmt sich den weißen Zusatzwürfel. Ihm steht ab der nächsten Runde somit 1 Würfel mehr zur Verfügung. Allerdings kann der Zusatzwürfel immer nur in Kombination mit anderen Würfeln eingesetzt werden (Ausnahme: Geheimbund, s. Seite 6). Der weiße Würfel zählt bei der Wertung immer für den Spieler, der ihn eingesetzt hat, auch wenn die Zusatzwürfelkarte inzwischen zu einem Mitspieler gewechselt ist.

Pestsäule / Stephansdom / Schloss Belvedere: Der Spieler ermittelt die Anzahl der entsprechenden **Symbole** (Bürger, Kirche oder Krone) auf seinen ausliegenden Karten und **vergleicht ihre Anzahl** mit der jeweiligen Anzahl auf den Karten seiner **beiden Nachbarn**. Dazu werden die Symbole auf den Personenkarten addiert. Allerdings erhält **nur der Spieler, der das betreffende Feld gerade wertet**, für jeden Gleichstand und für jede Mehrheit die entsprechenden Siegpunkte und gegebenenfalls Münzen.

4. *Beispiel: Sabrina hat mit einer „4“ und einer „5“ den Stephansdom belegt. Bei der Wertung vergleicht sie nun ihre 4 Kreuze mit ihren direkten Nachbarn. Im Vergleich mit Nina (2 Kreuze) hat sie mehr Kreuze und bekommt dafür 2 Siegpunkte und 1 Münze. Da Matthias (4 Kreuze) sich in dieser Runde den zusätzlichen Einfluss geholt hat, reicht es für Sabrina nur zu einem Gleichstand. Dafür erhält sie immerhin noch 1 weiteren Siegpunkt.*



Nina



Sabrina



Matthias



Gloriette: Hier sind alle 3 Symbole abgebildet, daher kann sich der Spieler bei der Auswertung entscheiden, welches der 3 Symbole er vergleichen möchte. Dafür muss er dann eine Münze abgeben. Für die Mehrheit bzw. den Gleichstand gibt es genauso viele Punkte wie auf den Feldern 8 bis 10 (Pestsäule / Stephansdom / Schloss Belvedere). Allerdings darf ein Spieler für sich das gleiche Symbol nicht 2x innerhalb einer Runde werten (z.B. die Kreuze mit dem Feld „Stephansdom“ und nochmals die Kreuze mit dem Feld „Gloriette“).



Tiergarten: Hier muss ein Spieler ein **beliebiges Paar** einsetzen. Der Spieler darf dann bei der Wertung bis zu 3 Münzen bei einem Spieler oder jeweils 1 Münze bei zwei verschiedenen Spielern nehmen.



Heuriger: Hier muss ein Spieler ein **beliebiges Paar** einsetzen. Der Spieler bekommt für jede Sonderkarte (roter Hintergrund), die er dann zum Zeitpunkt der Auswertung besitzt, 1 Siegpunkt.

Achtung: Die Anzahl der Sonderkarten, die der Spieler besitzt, kann zum Zeitpunkt des Würfleinschens eine andere sein als zum Zeitpunkt der Auswertung.

Spezielle Felder:

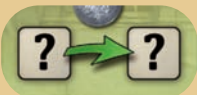


Die durch einen Blitz gekennzeichneten **Felder** (Krieau und Prater sowie Geheimbund) werden anders als alle anderen Felder **SOFORT** beim Einsetzen **wirksam** und nachher bei der Wertung **nicht erneut** berücksichtigt. Die dort platzierten Würfel kommen allerdings erst bei der Wertung zu ihren Spielern zurück.



Krieau: Der Spieler setzt **sofort** den Gendarm auf ein freies Feld seiner Wahl (außer Geheimbund). **Dieses Feld** kann dann bis zur nächsten Auswertung **nicht mit Würfeln** belegt werden. Anschließend nimmt sich der Spieler entweder eine Münze **oder** einen Siegpunkt.

Vor der nächsten Runde wird der Gendarm wieder neben den Spielplan gestellt.



Prater: Der Spieler darf **sofort einen** seiner noch vor ihm liegenden **Würfel** auf eine **beliebige Seite** drehen.



Geheimbund: Auf dem Geheimbund-Feld dürfen **beliebig viele Würfel** von verschiedenen Spielern (auch mehrere eines Spielers) eingesetzt werden. Die **Augenzahl** der Würfel hat hier **keine Bedeutung!** Für jeden Würfel, den ein Spieler auf diesem Feld einsetzt, erhält er **sofort** 1 Münze. Hat ein Spieler den weißen Zusatzwürfel, so kann er diesen auch einzeln ohne einen weiteren eigenen Würfel auf das Geheimbund-Feld legen. Der Geheimbund ist außerhalb des Straßenverlaufs und somit gelten die Einsetzregeln (nur vorwärts einsetzen) hier nicht für dieses Feld.

Nächste Runde

Nach der Auswertung des letzten belegten Feldes endet die aktuelle Runde. Vor der nächsten Runde wird der Gendarm wieder neben den Spielplan gestellt. Sofern noch Personenkarten aus der letzten Runde ausliegen, kommen diese auf den Ablagestapel. Nun werden – wie in der Spielvorbereitung – wieder neue Personenkarten (eine Karte weniger als Spieler) offen neben dem Spielplan ausgelegt. Die Sonderkarten bleiben vor den Spielern liegen. Der Spieler mit der Startspielerkarte (Uhr) beginnt die neue Runde.

Spielende

Sobald ein Spieler nach einer Auswertung **25 oder mehr Siegpunkte** hat, endet das Spiel. Nun wird für jeden Spieler noch einmal eine Wertung der Symbole vorgenommen. Wieder wird geschaut, ob der Spieler eine Mehrheit im Vergleich zu seinen beiden Nachbarn erreicht hat. Für jede Mehrheit der drei Symbole erhält er **jeweils 1 Punkt!** Bei **Gleichstand erhält er keine Punkte**. Zuletzt kann jeder Spieler noch verbliebene Münzen in Siegpunkte eintauschen. Für jeweils 3 Münzen erhält er 1 Siegpunkt.

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Im Falle eines Gleichstands gewinnt von ihnen der Spieler, der mehr **Sonderkarten** besitzt. Bei einem weiteren Gleichstand derjenige, der noch mehr Münzen hat. Ansonsten gibt es mehrere Sieger.



Die Redaktion bedankt sich bei allen Testspielern und Regelleseern.

Der Autor bedankt sich bei allen Testspielern aus Familien- und Freundeskreis sowie Franky und den „Rittern der Knobelrunde“ für das eifrige Testen. Besonderer Dank gilt seiner Schwester Elisabeth aus Wien für die zahlreichen thematischen Anregungen. Weiterhin bedankt sich der Autor bei Thorsten Gimmler für den regen Gedankenaustausch und bei Michael Menzel für die wunderbaren Illustrationen.



Vienna

Un jeu de Johannes Schmidauer-König pour 3 à 5 joueurs à partir de 10 ans.

Contexte

Les joueurs se glissent dans le rôle d'un personnage rusé et fêtard qui veut se faire une place dans la haute société viennoise au XIXe siècle. Mais comme vous venez juste d'arriver à Vienne, vous commencez par faire le tour de la ville en calèche et essayez de conquérir des personnes importantes dans le plus d'endroits possible afin d'augmenter votre influence grâce à leur soutien.

But du jeu

Les joueurs doivent décider à quels endroits ils placent leurs dés en essayant d'obtenir le plus de points possible afin d'augmenter leur influence et de disposer du plus grand nombre de points à la fin de la partie pour gagner. Les dés ne peuvent cependant être posés que dans le sens de progression du jeu, ce qui oblige chaque joueur à faire des choix, parce que les cases de la fin sont les plus attractives et que les adversaires ont aussi des projets qui peuvent venir faire obstacle.

Préparatifs

Les joueurs décident s'ils veulent jouer dans la ville de Vienne de jour ou de nuit et placent le plateau de jeu du côté correspondant au centre de la table. Le joueur qui est allé à Vienne en dernier reçoit la carte de premier joueur (la montre), qu'il pose devant lui, face visible. Les 4 autres cartes spéciales, les pièces de monnaie ainsi que le gendarme sont posés face visible à côté du plateau de jeu.

Chaque joueur prend **4 dés** d'une couleur (5 dés pour une partie à 3 joueurs) ainsi que le marqueur de score de la même couleur, qu'il place sur la case de départ correspondant au nombre actuel de joueurs.

En commençant par le joueur assis à droite du premier joueur, chaque joueur, à tour de rôle dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, peut à présent **choisir une carte de départ** qu'il place devant lui, face visible. Les cartes de départ restantes ne seront pas utilisées, remettez-les dans la boîte du jeu. Ensuite, les joueurs peuvent prendre **une fois** chacun dans la réserve commune le nombre de pièces de monnaie indiqué sur leur carte de départ.

Mélangez les **cartes de personnage**, face cachée, gardez-en **une de moins que le nombre de joueurs** et étalez-les à côté du plateau de jeu, face visible. Si un personnage se trouve en double, l'une des deux cartes est placée sous la pile de défausse et une nouvelle carte de personnage est retournée pour la remplacer ; ceci est valable pendant toute la durée de la partie. Les cartes restantes sont posées à côté du plateau de jeu, face cachée, pour constituer la défausse.

Déroulement de la partie

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. La calèche de chaque joueur se déplace en suivant le tracé des rues d'en haut à gauche (Krieau) jusqu'en bas à droite (Heuriger). Tout au long de ce trajet, les joueurs peuvent visiter différents lieux en plaçant leurs dés sur les cases correspondant à ces lieux. Le premier joueur lance tous ses dés, puis pose **1 ou 2 dés sur une case** du plateau de jeu.

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 26 dés (5 de chaque couleur en rouge, jaune, vert, bleu, noir et 1 blanc)
- 55 cartes (6 cartes de départ, 5 cartes spéciales et 44 cartes de personnage)
- 25 pièces de monnaie
- 5 marqueurs de score
- 1 gendarme



premier joueur



carte de départ

IMPORTANT : Tous les joueurs ne lancent pas leurs dés en même temps, mais une fois chacun lorsque c'est leur tour de jouer pour la première fois dans la manche en cours.

Au cours de son tour, un joueur **doit** toujours **poser 1 ou 2 dés sur le plateau de jeu**. Les dés non utilisés restent **toujours visibles devant le joueur** jusqu'à ce qu'il les utilise. Si un joueur pose 2 dés, les valeurs des deux dés sont additionnées (par ex. $4 + 5 = 9$). Pour pouvoir occuper une case, il faut que le dé ou la somme des deux dés **corresponde au nombre indiqué sur la case**. La case doit en outre être **inoccupée**.

1. Exemple : Sabrina (en jaune) a obtenu aux dés le résultat suivant : 2/2/3/5. Elle pose en premier un 2 sur la case *Secession*.

Une fois que le ou les dés ont été posés, les dés restants sont **replacés de manière visible** devant le joueur et ne sont pas automatiquement relancés.



Mais si un joueur a obtenu aux dés un résultat qui ne lui convient pas, il peut, au cours de son tour, choisir l'une des deux possibilités suivantes pour modifier son résultat aux dés, **en remettant en échange 1 pièce de monnaie** dans la réserve commune :



- il relance 1 fois autant de ses dés qu'il le souhaite ou
- il tourne 1 dé d'un chiffre pour obtenir un résultat inférieur ou supérieur.

Au cours de son tour, un joueur peut procéder à cette modification du résultat des dés autant de fois qu'il le souhaite et dans l'ordre de son choix, du moment qu'il donne à chaque fois 1 pièce de monnaie en échange.



Une fois qu'un joueur a fini son tour, c'est à son voisin de gauche de jouer. La **règle la plus importante** pour placer les dés est la suivante : le placement doit toujours se dérouler **suivant le parcours dans les rues**. Comme la calèche d'un joueur ne peut (normalement) pas faire marche arrière, le joueur doit toujours poser ses nouveaux dés en suivant le sens du trajet, c'est-à-dire **après les dés précédemment posés**. Il est possible de laisser une ou plusieurs cases vides entre les dés que l'on pose.

2. Exemple : Matthias est le joueur suivant. Il pose son 4 bleu sur la *Heldenplatz*, puis c'est au tour de Nina, qui pose son 2 rouge sur la case *Oper*. Ensuite, Sabrina pose un 2 et un 3, soit un total de 5, sur la case *Rathaus*.

Si un joueur veut ou doit **poser des dés sur des cases déjà passées**, il doit soudoyer le cocher pour qu'il fasse demi-tour. **En remettant 1 pièce de monnaie** dans la réserve commune, le joueur peut poser des dés sur une case située en arrière (par laquelle il est déjà passé).



3. Exemple : Matthias a placé un 6 au *Café Landtmann* et Nina pose maintenant un nouveau dé (un 5) sur la case *Universität*, prenant la place que Sabrina espérait occuper avec son dernier dé. Il ne reste plus beaucoup de choix à Sabrina pour poser son 5. Elle pose celui-ci au *Burgtheater* et doit donner une pièce en échange, car elle pose son dé sur une case où elle était déjà passée.

Tous les joueurs posent ainsi à chaque fois 1 ou 2 de leurs dés, à tour de rôle. Les joueurs qui n'ont plus de dés devant eux passent leur tour. Lorsque les dés de tous les joueurs ont été posés, on procède à l'évaluation pour cette manche.

IMPORTANT : L'évaluation n'est réalisée qu'une fois que **tous les dés** ont été posés et **non tout de suite après qu'un joueur a posé des dés !**

Evaluation des cases action

On procède à l'évaluation **en suivant le parcours dans les rues** d'en haut à gauche jusqu'en bas à droite. Chaque case est associée à une action. Toutes les cases qui sont occupées par un ou deux dés sont prises en considération **l'une après l'autre**. Le joueur qui a occupé une case doit exécuter l'action correspondante. Ensuite, il enlève ses dés de la case qui vient d'être traitée, puis on se consacre à la case suivante et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cases occupées aient été prises en compte.



Les **actions** suivantes peuvent être exécutées sur les cases :



Pièces : Quand des pièces de monnaie sont représentées sur une case, le joueur prend le nombre correspondant de pièces dans la réserve (par ex. 2 pièces au Naschmarkt). Quand des pièces de monnaie sont rayées sur une case (et à condition d'avoir suffisamment de pièces), le joueur **doit** remettre le nombre correspondant de pièces dans la réserve (par ex. 3 pièces au Rathaus). Il n'est pas possible de se soustraire à cette obligation. Mais si un joueur n'a pas suffisamment de pièces à ce moment-là, il n'en rend aucune et l'action est annulée. Les joueurs gardent toujours leurs pièces de monnaie visibles devant eux.



Points : Quand des points sont représentés sur une case, le joueur avance son marqueur de score du nombre correspondant de points sur le compteur de points situé au bord du plateau de jeu (ex : la case Oper rapporte 1 point et la case Hofreitschule 2 points).



Cartes de personnage : Le joueur peut prendre l'une des cartes de personnage étalées face visible à côté du plateau de jeu et la poser devant lui. Ces cartes doivent être posées **l'une par-dessus l'autre** avec un léger décalage de manière à ce que les symboles de toutes les cartes restent bien visibles. La carte de départ est la première carte de l'étalage d'un joueur (et se trouve donc en dessous des autres). Sur les premières cases avec des cartes de personnage, le joueur doit rendre à chaque fois une pièce de monnaie. La dernière case, en revanche, ne lui coûte rien, mais comporte le risque que toutes les cartes de personnage aient déjà été prises ou qu'il ne reste plus que des cartes inintéressantes. Un joueur peut très bien avoir plusieurs fois la même carte de personnage dans son étalage.



Cartes spéciales : Quand une carte spéciale est représentée sur une case, le joueur peut prendre cette carte. Chacune des **cartes spéciales reste étalée devant un joueur** jusqu'à ce qu'un autre joueur reçoive cette carte lors de l'évaluation.



Premier joueur : Le joueur devient le **premier** joueur pour la manche suivante. C'est lui qui lancera ses dés en premier et sera ensuite le premier à poser 1 ou 2 dés. Après lui, la partie continuera dans le sens des aiguilles d'une montre.



Double tour : Le joueur peut utiliser la carte « Double tour » après avoir effectué son tour normal et exécuter **un nouveau tour complet**. Une fois la carte « Double tour » utilisée, le joueur doit la tourner de 90° pour indiquer que la carte a déjà été utilisée au cours de cette manche. Après l'évaluation, la carte est remise dans le bon sens.



Joker : Le joueur pose **tous ses dés qui indiquent le chiffre 1** sur cette carte. Au cours de la partie, les dés qui ont été transformés en 1 parce qu'ils ont été tournés ou relancés peuvent aussi être placés sur cette carte. Par la suite, à chaque fois que le joueur posera l'un de ces dés, il pourra tourner le dé sur la face de son choix.



Influence supplémentaire : Le joueur pose cette carte avec ses autres cartes de personnage. Contrairement aux personnages « normaux », elle peut cependant par la suite être récupérée par un autre joueur si celui-ci occupe la case correspondante.



Dé additionnel : Le joueur prend le dé blanc additionnel. A partir de la manche suivante, il a donc un dé supplémentaire à sa disposition. Le dé additionnel ne peut cependant être utilisé qu'en combinaison avec d'autres dés (exception : case Geheimbund, voir *page 11*). Lors de l'évaluation suivante, le dé blanc compte toujours pour le joueur qui l'a posé, même si entre-temps la carte « Dé additionnel » a été récupérée par un autre joueur.

Pestsäule / Stephansdom / Schloss Belvedere : Le joueur compte le nombre de symboles correspondant à la case (citoyen, croix ou couronne) qui figurent sur les cartes de son étalage et compare ce nombre avec le nombre de symboles sur les cartes de ses deux voisins. Pour ce faire, on additionne les symboles figurant sur les cartes de personnage. Cependant, **seul le joueur qui est en train d'évaluer la case occupée** reçoit, en cas d'égalité ou de majorité, le nombre indiqué de points et éventuellement de pièces de monnaie.

4. Exemple : Sabrina a posé un 4 et un 5 sur la case Stephansdom (Cathédrale Saint-Étienne). Lors de l'évaluation, elle compare ses 4 croix avec celles de ses deux voisins directs. Elle possède plus de croix que Nina (2 croix) et reçoit pour cela 2 points et 1 pièce de monnaie. Comme Matthias a récupéré la carte « Influence supplémentaire » au cours de cette manche, il est à égalité avec Sabrina (4 croix). Elle reçoit pour cela 1 autre point.



Nina



Sabrina



Matthias



Gloriette : Ici, les 3 symboles sont représentés, le joueur peut donc choisir, lors de l'évaluation, lequel des 3 symboles il veut prendre en compte pour la comparaison avec ses voisins. Il doit rendre une pièce de monnaie en échange. En cas de majorité ou d'égalité, il reçoit le nombre de points indiqué sur les cases 8 à 10 (Pestsäule / Stephansdom / Schloss Belvedere). Cependant, un joueur ne peut pas procéder 2 fois à l'évaluation pour le même symbole au cours d'une même manche (par ex. compter les croix pour la case Stephansdom et à nouveau les croix pour la case Gloriette).



Tiergarten : Un joueur est obligé de placer sur cette case un double aux dés (deux dés avec un nombre identique). Lors de l'évaluation, le joueur peut prendre jusqu'à 3 pièces de monnaie à un autre joueur ou 1 pièce chacun à 2 joueurs différents.



Heuriger : Un joueur est obligé de placer sur cette case un double aux dés. Le joueur reçoit 1 point pour chaque carte spéciale (à fond rouge) qu'il possède au moment de l'évaluation.

Attention : le nombre de cartes spéciales que le joueur possède peut varier entre le moment de placer les dés et le moment de l'évaluation.

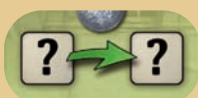
Cases spéciales :



Contrairement à toutes les autres cases, les **cases marquées par un éclair** (Krieau / Prater / Geheimbund) sont à **effet IMMÉDIAT (action et gains)** lorsque des dés y sont placés et **ne sont pas à nouveau prises en compte** lors de l'évaluation. Les dés posés sur ces cases ne sont toutefois rendus aux joueurs que lors de l'évaluation.



Krieau : Le joueur place **immédiatement** le gendarme sur une case libre de son choix. Jusqu'à la prochaine évaluation, **cette case ne peut pas être occupée par des dés**. Le joueur choisit ensuite s'il veut recevoir une pièce de monnaie ou un point. Avant le début de la manche suivante, le gendarme est replacé à côté du plateau de jeu.



Prater : Le joueur peut tourner **immédiatement** l'un des dés qui se trouvent encore devant lui **sur la face de son choix**.



Geheimbund : Sur la case Geheimbund (société secrète) peuvent être placés **autant de dés** de joueurs différents (ou d'un même joueur) **qu'on le souhaite**. Le **nombre indiqué par les dés** n'a ici **aucune importance** ! Pour chaque dé qu'un joueur pose sur cette case, celui-ci reçoit **immédiatement** 1 pièce de monnaie. Si un joueur a le dé additionnel blanc, il peut aussi poser ce dé sur la case Geheimbund, y compris celui-ci uniquement sans poser l'un de ses propres dés avec. La case Geheimbund se trouve en-dehors du tracé des rues et pour cette raison, les règles pour poser les dés (toujours en avançant) ne s'appliquent pas sur cette case.

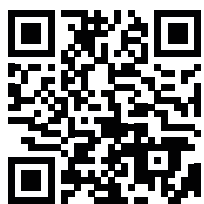
Manche suivante

Après l'évaluation de la dernière case occupée par des dés, la manche en cours se termine. Avant le début de la manche suivante, le gendarme est replacé à côté du plateau de jeu. S'il reste encore des cartes de personnage de la dernière manche dans l'étalage, on place celles-ci sur la pile de défausse. On pose ensuite de nouvelles cartes de personnage (une carte de moins qu'il y a de joueurs) à côté du plateau de jeu, face visible, comme lors des préparatifs. Les cartes spéciales restent devant les joueurs. Le joueur qui a la carte de premier joueur (la montre) commence la nouvelle manche.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur a atteint **25 points ou plus** après une évaluation, la partie se termine. On procède encore une fois à une évaluation des symboles pour chaque joueur. On regarde à nouveau si le joueur possède davantage de symboles que ses deux voisins. Pour chacun des trois symboles, en cas de majorité, il reçoit 1 point ! En cas d'**égalité**, en revanche, **il ne reçoit pas de point**. Enfin, chaque joueur peut échanger les pièces de monnaie qu'il lui reste contre des points : pour 3 pièces, il reçoit 1 point.

C'est le joueur qui totalise le plus de points qui gagne. En cas d'égalité, c'est celui des joueurs concernés qui possède le plus de **cartes spéciales** qui gagne. S'il y a toujours égalité, c'est celui à qui il reste le plus de pièces qui gagne. S'il est toujours impossible de déterminer le gagnant, il y a plusieurs vainqueurs.



Auteur : Johannes Schmidauer-König
Rédaction : Thorsten Gimmler
Traduction : Birgit Irgang
Illustration : Michael Menzel
Graphisme : Leon Schiffer

L'auteur et l'éditeur remercient tous
les joueurs ayant testé le jeu ainsi que
les lecteurs des règles du jeu.



Vienna

Un gioco di Johannes Schmidauer-König per 3–5 giocatori dai 10 anni.

Lo sfondo

I giocatori s'immedesimano nella parte di un vitaiolo astuto e vogliono ascendere all'alta società della Vienna dell'Ottocento. Siccome siamo appena arrivati a Vienna, facciamo per primo un giro in carrozza per la città e cerchiamo in più luoghi e posti possibili di accattivarci le simpatie di persone importanti e di accrescere il proprio influsso con il loro aiuto.

Lo scopo del gioco

I giocatori devono decidere in quali luoghi proficui installare i propri dadi, in modo da accrescere il proprio influsso e, alla fine del gioco, avere il maggior punteggio e vincere la partita. I dadi possono essere collocati soltanto in senso ascendente, ed è un dilemma, perché le caselle che si trovano più in avanti sono proprio quelle più attraenti e anche i concorrenti hanno certamente i loro piani.

Preparativi

I giocatori decidono se vogliono giocare Vienna di giorno o di notte e dispongono il tabellone col rispettivo lato all'insù al centro del tavolo. Il giocatore che è stato più recentemente a Vienna riceve la carta del giocatore di partenza (l'orologio) e la depone aperta davanti a sé. Le altre 4 carte speciali, le monete e il gendarme vanno deposti aperti accanto al tabellone.

Ogni giocatore prende **4 dadi** di un colore (in caso di 3 giocatori si prendono 5 dadi) e il segnalino punteggio dello stesso colore che va posto sulla casella di partenza corrispondente all'attuale numero di giocatori.

Cominciando dal giocatore alla destra del giocatore di partenza, a turno e in senso antiorario ciascuno **sceglie una carta di partenza** e la depone aperta davanti a sé. Le carte di partenza restanti non servono più e vanno rimesse nella scatola. Poi i giocatori possono prendere dalla scorta generale **una sola volta** le monete riportate sulle loro carte di partenza.

Le **carte personaggi** vanno mescolate coperte e di questi si depongono accanto al tabellone **tante carte quanto sono i giocatori meno una**. Vale comunque come durante tutta la partita: se un personaggio è stato scoperto due volte, allora una di queste carte va posta sotto il mazzo gioco e si scopre un personaggio nuovo. Le carte restanti vanno poste a forma di mazzo gioco coperto accanto al tabellone.

Svolgimento del gioco

Il gioco si svolge in senso orario. La carrozza dei rispettivi giocatori segue il percorso indicato, partendo dall'alto a sinistra (Krieau) e fermandosi in basso a destra (Heuriger). Su questo percorso i giocatori possono visitare varie località, installando i loro dadi sulle rispettive caselle. A questo scopo, il giocatore di partenza lancia tutti i suoi dadi e poi colloca **1 o 2 dadi su una casella del tabellone**.

Contenuto

- 1 tabellone
- 26 dadi (sempre 5 in rosso, giallo, verde, blu, nero e in più 1 in bianco)
- 55 carte (6 carte di partenza, 5 carte speciali e 44 carte personaggi)
- 25 monete
- 5 segnalini punteggio
- 1 gendarme



IMPORTANTE: i giocatori **non** lanciano **tutti contemporaneamente** i loro dadi, ma ciascuno da solo e unicamente al momento del suo primo turno in questa manche.

In ogni suo turno, il giocatore **deve** sempre collocare **1 o 2 dadi sul tabellone**. I dadi non collocati rimangono **sempre aperti** davanti al rispettivo giocatore, fin quando non li avrà tutti collocati. Se un giocatore colloca 2 dadi, si addizionano i valori dei due dadi (p.es. $4 + 5 = 9$). Per occupare una casella, il dado ovvero la somma dei due dadi deve **corrispondere al numero sulla casella**. Inoltre la casella deve essere **libera**.

1. *Esempio: Sabrina (giallo) ha lanciato il seguente risultato: 2/2/3/5. Per primo colloca il dado col 2 sulla Secessione.*

Dopo aver collocato uno o due dadi, i **dadi restanti rimangono aperti** davanti al rispettivo giocatore e non vanno automaticamente rilanciati.

Se a un giocatore non dovessero piacere i risultati dei suoi dadi, allora, durante il suo turno, può **pagare 1 moneta** nella scorta generale e scegliere una delle due possibilità per cambiare il risultato dei dadi:



- rilancia 1 volta tanti dei suoi dadi **quanto vuole**.
- oppure
- gira 1 dado aumentandolo o abbassandolo di un numero.

Durante il suo turno, il giocatore può così trasformare i suoi dadi ogni volta che vuole e in ordine libero, basta pagare ogni volta 1 moneta.

Dopo che un giocatore ha terminato il suo turno, il turno passa al suo vicino a sinistra. **La regola più importante** per collocare i dadi è che questi vanno installati **sempre strada facendo**. Siccome la carrozza di un giocatore (normalmente) non torna indietro, il giocatore deve installare i nuovi dadi sempre seguendo la strada e **dopo i dadi che ha collocati prima**. Tra i dadi collocati possono esserci tante caselle libere quanto si vuole.

2. *Esempio: segue il turno di Mattia e lui colloca il suo „4“ blu sulla Heldenplatz (piazza degli eroi) e Nina, come giocatore successivo, colloca il suo „2“ rosso sull'Oper (opera). Poi Sabrina colloca il „2“ e il „3“ assieme come „5“ sul Rathaus (comune).*

Se un giocatore vuole o deve collocare dei **dadi su caselle già oltrepassate**, allora deve corrompere il cocchiere per farlo tornare indietro. **Pagando 1 moneta** nella scorta generale, il giocatore può collocare i suoi dadi su una casella più indietro (per la quale è già passato).

3. *Esempio: dopo che Mattia ha collocato un „6“ sul Café Landtmann, Nina depone il suo prossimo dado (un „5“) sull'Universität (università) e ruba dunque il posto a Sabrina che aveva scelto tale casella per il suo ultimo dado. A Sabrina non resta dunque una gran scelta per il suo „5“. Perciò lo colloca sul Burgtheater (teatro di corte) e deve però pagare 1 moneta, perché si tratta di una casella ormai indietro.*



In questo modo tutti i giocatori collocano a turno sempre 1 o 2 dei loro dadi. I giocatori che non hanno più nessun dado davanti a sé vanno saltati. Dopo che i dadi **dei giocatori** sono stati **tutti** installati, si passa alla valutazione della manche.

IMPORTANTE: la **valutazione** avviene soltanto dopo che **tutti i dadi** sono stati collocati e non **direttamente dopo il collocamento** dei dadi di un giocatore!

Valutazione delle caselle d'azione

Anche la valutazione avviene **seguendo il percorso della strada**, cioè dall'alto a sinistra fino in basso a destra. A ogni casella è assegnata un'azione. Tutte le caselle occupate da uno o due dadi vanno valutate **a turno**. Il giocatore che occupa una casella deve svolgere l'azione. Poi toglie il suo dado dalla casella valutata e si passa alla prossima casella, fin quando tutte le caselle occupate sono state valutate.

Sulle caselle possono esserci le seguenti **azioni**:



Monete: se su una casella sono riportate delle monete, il giocatore riceve il corrispondente numero di monete dalla scorta generale (sul Naschmarkt p. es. 2 monete). Se su una casella vi sono delle monete barrate, allora il giocatore **deve** pagare la corrispondente quantità di monete nella scorta -sempre se ha abbastanza monete (sul Rathaus (comune) p. es. 3 monete). Non è permesso rifiutare l'azione. Se però il giocatore in quell'attimo non ha le monete sufficienti, allora non ne paga e l'azione scade. Le monete rimangono sempre aperte davanti ai giocatori.



Punti premio: se su una carta sono riportati dei punti premio, allora il giocatore procede col suo segnalino punteggio del rispettivo numero di caselle sulla scala dei punteggi (sull'Oper p. es. di 1 punto o sulla Hofreitschule (scuola di equitazione) di 2 punti).



Carte personaggi: il giocatore può prendersi una delle carte personaggi aperte accanto al tabellone e deporla davanti a sé. Tali carte vanno **sovrapposte**, ma in modo che i simboli delle carte sottostanti rimangano ben visibili. La carta di partenza rappresenta sempre la base (e rimane sotto a tutte). Sulle prime caselle con carte personaggi il giocatore deve sempre pagare una moneta. L'ultima casella non costa niente, ma implica il rischio che possibilmente tutte le carte personaggi sono già state pescate o che al centro sono rimaste soltanto quelle poco interessanti. Un giocatore può inoltre avere più volte la stessa carta personaggio nella sua scorta.



Carte speciali: se su una casella è raffigurata una carta speciale, allora il giocatore può prendersela. Tutte le **carte speciali rimangono** dal giocatore fino a quando, dopo la valutazione, un altro giocatore ottiene la carta speciale.



Giocatore di partenza: chi la prende è il giocatore di partenza nella prossima manche. Lui lancia per primo i suoi dadi e poi installa anche **per primo** uno o due dadi. Partendo da lui, il gioco prosegue in senso orario.



Doppia mossa: dopo la sua mossa regolare, il giocatore può giocare la sua carta doppia mossa e dunque eseguire di nuovo **una mossa intera**. Dopo aver utilizzato la doppia mossa, il giocatore deve girare la carta di 90° per rendere visibile che la carta è già stata utilizzata nella manche attuale. Dopo la valutazione, la carta va rigirata.



Jolly dado: il giocatore pone **tutti i suoi dadi che indicano un „1“** su questa carta. Anche nel decorso del gioco è permesso porvi altri dadi che, girandoli o rilanciandoli, indicano un „1“. Ogni volta poi che il giocatore colloca uno di questi dadi con l'1 lo può voltare dalla faccia che preferisce.



Influsso supplementare: il giocatore pone tale carta sulle altre sue carte personaggi. A differenza dei personaggi „normali“, questo personaggio può cambiare proprietario non appena un giocatore occupa la casella corrispondente.



Dado supplementare: il giocatore prende il dado supplementare bianco. Dalla prossima manche in poi ha dunque un ulteriore dado a disposizione. Tuttavia, il dado supplementare può essere collocato soltanto in combinazione con altri dadi (eccezione: 'Geheimbund', v. p. 16). Al momento della valutazione, il dado bianco conta sempre per il giocatore che l'ha collocato, anche se la carta del dado supplementare è già passata a un concorrente.

Pestsäule (colonna della peste) / Stephansdom (duomo di Santo Stefano) / Schloss Belvedere: il giocatore conta il numero dei rispettivi simboli (cittadino, chiesa o corona) sulle sue carte esposte e confronta la loro quantità con quella sulle rispettive carte dei suoi due vicini. A questo scopo si sommano i simboli sulle carte personaggi. Tuttavia, **soltanto il giocatore che sta valutando la casella interessata** ottiene i rispettivi punti premio per ogni pareggio e per ogni maggioranza ed eventualmente delle monete.

4. *Esempio: Sabrina ha occupato il Stephansdom con un „4“ e un „5“. Al momento della valutazione confronta le sue 4 croci con i suoi vicini diretti. A confronto con Nina (2 croci) ha più croci e ottiene dunque 2 punti premio e 1 moneta. Siccome, nella manche attuale, Mattia (4 croci) ha preso l'influsso supplementare, Sabrina raggiunge solo un pareggio, ottenendo comunque 1 altro punto premio.*



Nina



Sabrina



Mattia



Gloriette: quivi sono raffigurati tutti i 3 simboli, per cui, alla valutazione, il giocatore può decidere quale dei 3 simboli vuole confrontare. In compenso deve pagare una moneta. Per la maggioranza o il pareggio ottiene lo stesso numero di punti quanto sulle caselle 8 a 10 (Pestsäule / Stephansdom / Schloss Belvedere). Tuttavia, un giocatore non può valutare per sé 2 volte lo stesso simbolo in una manche (p. es. le croci con la casella „Stephansdom“ e di nuovo le croci con la casella „Gloriette“).



Tiergarten (giardino zoologico): qui il giocatore deve installare una coppia. Alla valutazione, il giocatore potrà prendersi fino a 3 monete da un concorrente o sempre 1 moneta da due concorrenti diversi.



Heuriger: qui il giocatore deve installare una coppia. Il giocatore otterrà 1 punto premio per ogni carta speciale (col fondo rosso) che possiede al momento della valutazione.

Attenzione: il numero delle carte speciali che il giocatore possiede può differire tra il momento dell'installazione dei dadi e il momento della valutazione.

Caselle speciali:



A differenza della regola, le **caselle** contrassegnate con un lampo (Krieau, Prater e Geheimbund) sono **IMMEDIATAMENTE operanti** con l'installazione dei dadi (**azione e rendimento**) e **non sono più considerati** al momento della valutazione. I dadi quivi collocati tornano però dai loro proprietari soltanto al momento della valutazione.



Krieau: il giocatore pone **immediatamente** il gendarme su una casella libera che preferisce. **Tale casella non** potrà più essere **occupata dai dadi** fino alla prossima valutazione. Poi il giocatore sceglie tra una moneta e un punto premio.

Prima di cominciare la prossima manche si rimette il gendarme accanto al tabellone.



Prater: il giocatore può girare **immediatamente uno dei suoi dadi** rimasti davanti a sé su **una faccia che preferisce**.



Geheimbund (società segreta): sulla casella della Geheimbund possono essere collocati tanti **dadi quanto si vuole** di giocatori differenti (anche più dadi di un giocatore). Il **numero sulla faccia** dei dadi **non importa** qui! Per ogni suo dado quivi installato, il giocatore ottiene **immediatamente** 1 moneta. Se un giocatore possiede il dado supplementare bianco, lo può collocare anche da solo sulla casella della Geheimbund, senza dovervi collocare un altro suo dado. La Geheimbund è fuori dal percorso e per questa casella, dunque, non valgono le regole per il collocamento (collocare solo in avanti).

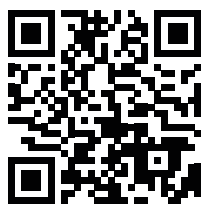
La prossima manche

Dopo la valutazione dell'ultima casella occupata termina la manche attuale. Prima di cominciare la prossima manche si rimette il gendarme accanto al tabellone. Se vi sono ancora delle carte personaggi esposte della manche precedente, questi vanno messe sul mazzo scarto. Ora si depongono nuovamente – come nei preparativi del gioco – delle carte personaggi aperte accanto al tabellone (una carta in meno del numero dei giocatori). Le carte speciali rimangono davanti ai giocatori. Il giocatore con la carta del giocatore di partenza (orologio) comincia la nuova manche.

Fine del gioco

Il gioco termina non appena un giocatore, dopo una valutazione, raggiunge **25 o più punti premio**. Ora si rifà una valutazione dei simboli per ogni giocatore. Si controlla nuovamente se il giocatore ha raggiunto una maggioranza rispetto ai suoi due vicini. Per ogni maggioranza dei tre simboli ottiene 1 punto ciascuna! In caso di **pareggio non ottiene nessun punto**. Infine ognuno può scambiare le sue monete restanti in punti premio. Per ogni 3 monete riceve 1 punto premio.

Vince il giocatore col maggior punteggio. In caso di pareggio, tra loro vince il giocatore che ha più **carte speciali**. In caso di un nuovo pareggio vince chi ha più monete. Altrimenti vi sono più vincitori.



Autore: Johannes Schmidauer-König
Redazione: Thorsten Gimmler
Traduzione: Birgit Irgang
Illustrazione: Michael Menzel
Grafica: Leon Schiffer

L'autore e l'editore ringraziano tutti i giocatori di prova e i lettori delle regole.



Vienna

A game by Johannes Schmidauer-König for 3–5 players aged 10 years and up.

Background

Players are cast into the role of a shrewd bon viveur who wants to rise to the top of high society of 19th century Vienna. Having arrived in Vienna for the first time, players first ride through the streets by coach, stopping at as many sites as possible in an attempt to gain the favour of important people who can help increase their sphere of influence.

Aim of the game

Players must decide on which sites to place their dice so as to increase their influence in the city and finish the game with the most victory points and winning the game. However, dice can only be placed in ascending order (according to value of dice), which can make things get rather tricky since the most attractive locations come at the end of the street and the other players will have their own plans in mind, too.

Getting started

First, decide whether you would like to traverse the streets of Vienna by day or by night, and lay the game board in the middle of the table accordingly. The last person to have visited Vienna gets the start card (clock) and lays it down face up, in front of him on the table. Put the remaining 4 special cards, the coins and the Gendarme face up next to the game board.

Each player receives 4 **dice** of the same colour (5 dice for a 3-player game) along with the matching victory point marker of the same colour, which is put on the appropriate starting field depending on the number of players.

In a counterclockwise direction, each player takes turns **choosing one start card** and then lays it down face up, in front of him on the table. The remaining start cards are not needed and can be put back into the game box. Once the start cards have been chosen, each player receives, **one time only**, the number of coins shown on his start card.

Shuffle the **character cards** face down and turn over **as many cards as players minus one**, one next to the other beside the game board. If (this applies throughout the course of the entire game) the same character is turned over twice, put one of them back at the bottom of the stack and turn over a new character card. Then put the remaining cards into a draw pile, face down, next to the game board.

How to play

Players take turns in a clockwise direction. Each player's coach moves down the street from the top left (Krieau) to the bottom right (Heuriger). Along the way, players can visit various sites by placing their dice on the corresponding fields of the game board. The start player rolls all his dice and then places **1 or 2 dice on a field** of the game board.

Contents

- 1 game board
- 26 dice (5 of each colour: red, yellow, green, blue, and black; as well as 1 white die)
- 55 cards (6 start cards, 5 special cards and 44 character cards)
- 25 coins
- 5 victory point markers
- 1 Gendarme



start player



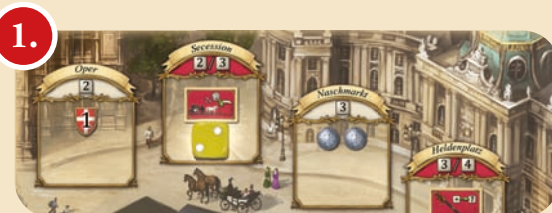
start card

IMPORTANT: Players do not roll their dice simultaneously, but rather consecutively, and only at the beginning of their respective turns in this round.

On your turn, you **must** place **1 or 2 of your dice on the game board**. Dice that you have not placed on the game board **always remain** as they are in front of you on the table until you can place them on the board later. If you place two of your dice on the game board, both dice are added up (e.g. $4 + 5 = 9$). In order to occupy a field, you must place 1 or 2 dice on the field that **match the field's value**. Moreover, the field may not be already **occupied**.

1. *Example: Sabrina (yellow) rolled the following results: 2/2/3/5. First, she places one of her two 2s on the Vienna Secession.*

After placing one or two dice, the remaining dice stay as they are in front of you on the table; you do not roll them again.



If you don't like what you have rolled, you have the option to pay **1 coin**, which will allow you to do one of the following:



- Roll **any number** of your dice **1x more**.
- Or
- Turn over **1 die** by **one number upwards or downwards**.

You can change the results of your roll in this way as often and in any order you like, as long as you pay 1 coin each time.

Once you've completed your turn, the player to your left may begin his turn. **The most important rule** when placing your dice is **to always do so in the proper sequence along the street**. Since the coach (normally) does not back up, you always have to place new dice **further down the street from where you last placed your dice**. You may leave as many fields empty between your dice as you like.



2. *Example: As the following player, Matthew places his blue 4 on the Heldenplatz, followed by Nancy, who places her red 2 on the Oper (Vienna State Opera). Then Sabrina places her 2 and 3 (= 5) on the Rathaus.*

If you ever want or need to **place your dice on a previous field**, you have to first bribe your coachman to turn the coach around. By **paying 1 coin**, you can also place your dice on a field further back in the street (that you've already rode past).



3. *Example: After Matthew placed his 6 on the Café Landtmann, Nancy placed her next die (5) on the Universität (University), taking away the field where Sabrina intended to place her last die. This leaves Sabrina with few options. She places her 5 on the Burgtheater, but has to pay 1 coin to do so, since she is already further down the street.*

In this order, you all place always either 1 or 2 of your dice on the different fields of the game board. Players who do not have any dice left on their turn forfeit their turn. Once **all players' dice** have been placed on the game board, evaluation of the round can begin.

IMPORTANT: Evaluate only once **all the dice from all players** have been placed on the board, and **not after each player** has placed his dice!

Evaluation of the action fields

Evaluate in the same order **along the street** from top left to bottom right. Each field has its own action. Evaluate all fields with one or two dice placed on them **in the proper order**. The player occupying a field must carry out its action. Once the action has been completed, and points rewarded, the player picks up his dice from the field and attention is turned to the next occupied field in the street until all occupied fields have been evaluated.

The following field **actions** are possible:



Coins: If coins are shown on the field, the player who occupies the field receives the corresponding amount of coins (e.g. 2 coins from the Naschmarkt). If there are crossed-out coins showing on the field, the player **must** (as long as he has enough coins) pay the required amount of coins (e.g. 3 coins for the Rathaus). You are not allowed to forgo the action. If, however, you do not have enough coins, then you pay zero coins and the action is forfeited. Coins must always lie visibly before the players.



Victory points: If victory points are shown on a field, the player who occupies the field moves his victory point marker accordingly along the score track (e.g. Oper = 1 point, Hofreitschule / Spanish Riding School = 2 points).



Character cards: The player may select one of the character cards lying face up next to the game board, placing it face up, in front of him on the table. Lay these cards staggered **one over the other**, so that the symbols of the cards underneath are also clearly visible. Always begin with the start card first (on the bottom). For the first character cards, the player must pay one coin each. The last character card field does not cost anything, but it comes at a risk: if all the previous character card fields have been occupied, there will be none left to take, or maybe the only character card left is not a particularly good card. A player may very well have the same character card multiple times in his collection.



Special cards (red background): If there is a special card showing on the field, the player receives this card. Players **keep the special cards** they have acquired until acquired by other players during the evaluation period.



Start player: This player begins the next round. He is the first to roll his dice, and also **the first** to place one or two of his dice on the board. Once he has finished his turn, play continues in a clockwise direction.



Double move: Once completing his regular turn, the player can play his double-move card and complete **another full turn**. Once he has used the double-move card, he turns it by 90° to indicate that the card has already been used in this round. After completion of the evaluation period, the card can be turned back by 90° again.



Dice joker: The player lays **all his dice showing a 1** on this card. Further dice that have been changed to a 1 by either turning them over or rolling them again throughout the course of the game can also be placed on this card. Whenever the player uses one of these dice from this card, he can turn it over onto any side he wants.



More influence: The player lays the card to his other character cards. However, unlike the other „normal“ character cards, this card can change hands if another player occupies the corresponding field.



Additional die: The player receives the white additional die. He now has one die more to work with beginning with the next round. However, the additional die can only be placed on the board in combination with another die (exception: Geheimbund, see page 21). The white die always counts for the player who played it, even if the additional die card has changed hands in the meantime.

Pestsäule / Stephansdom / Schloss Belvedere: The player counts the number of corresponding symbols (citizens, crosses or crowns) on the side of his card collection and compares them with the corresponding number of symbols on both of his neighbours' cards. The symbols on the character cards are also counted. However, **only the player** who is **currently evaluating the field in question** receives victory points and coins, if any, for every tie and every majority of symbols.

4. *Example: Sabrina has occupied the Stephansdom (St. Stephen's Cathedral) with her dice 4 and 5. During the evaluation period, she compares her 4 crosses with those of her neighbours. Compared with Nancy (2 crosses), she has more crosses and receives therefore 2 victory points and 1 coin. Since Matthew (4 crosses) acquired more influence in this round, she only manages a tie. For the tie, she still receives 1 extra victory point.*



Nina



Sabrina



Matthew



Gloriette: Here, all 3 symbols are depicted, so the player can decide during the evaluation period, which of the 3 symbols he would like to compare. Before he can compare, he has to pay 1 coin. A majority and a tie both yield the same number of points as on fields 8 through 10 (Pestsäule / Stephansdom / Schloss Belvedere). However, a player cannot count the same symbol 2x in the same round (e.g. for crosses with the field Stephansdom and again for crosses with the field Gloriette).



Tiergarten: The player must place a double. During the evaluation period, the player can take up to 3 coins from a player, or 1 coin each from two different players.



Heuriger: The player must place a double. For each special card (red background) the player has during the evaluation period, he receives 1 victory point.

Note: The number of special cards that a player has can vary from the time of placing his dice to when the fields are evaluated.

Special fields:



Unlike all other fields of the game, the **fields** (Krieau, Prater and Geheimbund) marked with a lightning bolt **apply IMMEDIATELY (action and points/coins)**, but are **not counted again** during the evaluation period. However, the players who place their dice on these fields still do not get their dice back until the evaluation period.



Krieau: The player **immediately** places the Gendarme on any free field of his choice. **This field can no longer be occupied with dice** until after the evaluation period. The player then chooses whether he wants a coin or a victory point.

Before starting the next round, place the Gendarme back again next to the game board.



Prater: The player can **immediately** turn over any one of his **dice** before him onto **any other side**.



Geheimbund: Any number of dice from any number of players (including multiple dice from a single player) can be placed on the Geheimbund field (Secret Society).

The **number of dots** showing on the dice is **irrelevant!** For each die a player places on this field, he **immediately** receives 1 coin. The white additional die can also be placed on the Geheimbund field by itself. The Geheimbund is not located along the street and therefore the general rule of placing dice in the proper order (only down the street) does not apply to this field.

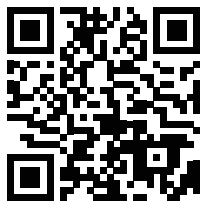
Next round

Once the last occupied field has been evaluated, the round is over. Before starting the next round, place the Gendarme back again next to the game board. If there are still some remaining character cards lying around from the last round, put these onto the discard pile. As before when preparing for the first round, new character cards (one card less than the number of players) are spread out next to the game board. The special cards stay where they are in front of the players. The player who has the start card (clock) begins the new round.

End of game

After the evaluation period, as soon as a player has **25 or more victory points**, the game is over. Each player's symbols are now evaluated one last time. Determine if a player has a majority of any of the symbols over either of his two neighbours. For every majority of any of the three symbols, he receives 1 point each. **He does not receive any points for a tie.** Lastly, each player can now trade in any of his remaining coins for victory points. 3 coins are worth 1 victory point.

The player with the most points wins. If there is a tie, of all involved players the player with the most **special cards** wins. If there is still a tie, of all involved players the player with the most coins wins. If that has not settled it, there are multiple winners.



Author: Johannes Schmidauer-König
Editor: Thorsten Gimmler
Translation: Birgit Irgang
Illustration: Michael Menzel
Layout: Leon Schiffer

The author and publisher would like to thank all test players and rule readers.