

## Rialto összefoglaló

### Játék felállítása

- ✓ A 6 körlapkát véletlenszerűen rakd le a 6 kerületre
- ✓ Tedd le a Gondola lapkákat a Gondola helyre a táblán
- ✓ Keverd össze a Híd lapkákat és arccal felfelé egy toronyban tedd le Híd helyre a táblán úgy, hogy csak a legfelső legyen látható
- ✓ Tedd a Bónusz lapkákat a Grand Canal mindkét oldalára
- ✓ Szín és érték szerint válogasd szét az épületeket, és tedd le az épület helyekre
- ✓ Keverd meg a kártyákat, tedd a pénzt a táblára és válaszd ki a kezdő játékost
- ✓ Mindenki kap egy játékos táblát és a saját színének jelölőit
- ✓ Csinálj egy tornyot minden játékos jelölőiből és tedd a Dózse sáv elejére, a kezdő játékosé legyen legfelül
- ✓ Mindenki a 3 ponttal kezd
- ✓ Mindenki 5 tanácsost rak le a saját táblájára (ez a személyes készlet) és a többit a központi táblára kell lerakni (központi készlet)
- ✓ Kezdő pénz játékosonként: 2p/3p/4p/5p – 1-2/1-2-3/1-2-2-3/1-2-2-2-3
- ✓ Kezdőjátékossal kezdve és óramutatóval ellentétese haladva mindenki elvesz egy 1-es értékű épületet (2/3p esetén mindenki másmit, egyébként max 2 embernél lehet ugyanolyan épület)

### Dózse sáv

Egyenlőség esetén, ha nincs kifejezetten leírva, akkor a sávon levő jelölők döntenek, azonos mezőn levő jelölőknél fentről lefele haladva.

### Épületek aktiválása

A saját készletből egy pénz kifizetésével lehet aktiválni egy saját épületet, mindegyiket körönként csak egyszer. Rakd az épületre a pénzt.

### Játékmenet

Hat kör van, mindegyikben 3 fázis

**Első fázis:** Mindenki kap 8 lapot, amiből 7-et megtart, a **Zöld** épületeket lehet aktiválni ebben a fázisban

**Második fázis:** Hat lépésben, A-tól F-ig játszhatják ki a játékosok a kártyáikat. A **Sárga** épületeket lehet aktiválni ebben a fázisban

**Harmadik fázis:** **Kék** épületeket lehet aktiválni ebben a fázisban

### **Első fázis**

1. A kerület tokent mozgasd az épp sorra kerülő kerületre a körlapok szerint.
2. Rakj ki N+1 db, egyenként 6 arccal felfele néző kártyákból készült sort. Ha közben a húzópakli kiürül, az eldobott lapokból keverj egy újat.
3. Dózse sáv szerinti sorrendben válasszatok kártyákat, minden játékos elvesz egy sort 6 lappal és húz mellé még 2 kártyát a húzópakliból és a kezébe veszi (mardhatott lapod az előző körből). **Zöld** épületek aktiválásával több lapot is húzhatsz.
4. Ezek után dobj el annyi lapot, hogy 7 kártya maradjon a kezében, de **Zöld** épületek növelhetik a maximális kártyák számát.

### **Második fázis**

1. A második fázis hat lépésből áll, az elsónél a Dózse sáv szerinti vezető lesz az első játékos, a későbbiekben az, aki a bónuszt megkapta
2. **Lépésenként (A-F):** Az első játékosal kezdve, az óramutató szerint mindenki kijátszhat annyi – az adott lépésnek megfelelő - lapot, amennyit szeretne. Nem kötelező kijátszani a lapokat, lehet egyszerűen passzolni is.
3. A kijátszott lapok számának megfelelő akciókat végre lehet hajtani, a Dózse sáv szerinti sorrendben
4. Az a játékos, aki a legtöbb lapot kijátszott egy adott lépésben, megkapja a lépéshez tartozó Bónuszt is az akción felül. Bónuszt nem kap senki, ha senki nem játszott ki lapot.
5. A **Sárga** épületeket lehet aktiválni ebben a fázisban.

**JOKER lap:** Két lehetőség van: Ha van, az adott lépéshez tartozó lapod, akkor mellé(jük) téve tetszőleges számú Joker-t, laponként +1-nek számít. Ha nincs ilyened, de szeretnél kijátszani, akkor 2 Joker egy, az adott lépésnek megfelelő lapnak fog számítani (egynek!). Ezek után még mellé tehetsz további Joker-eket erősítésként.

**A – Dózse:** Minden kijátszott lapért egyet előre haladsz a Dózse sávon.

**Bónusz:** +1 lépés a sávon.

**B – Arany:** Minden kijátszott lapért egy pénzt kapsz **Bónusz:** +1 pénz.

**C – Épület:** Kapsz egy épületet max annyi értékben, amennyi lapot kijátszottál és a játékos tábla egy üres helyére rakod. Egy épületből vehetsz több példányt a játék során. **Bónusz:** Egyel nagyobb értékű épületet vehetsz el

**D – Híd:** 1 pontot kapsz kártyánként. Akinek nincs kijátszott lapja veszít egy pontot. **Bónusz:** +1 pont és a legfelső híd lapkát lerakhatod egy szabad helyre bármely két kerület közé.

**E – Gondola:** Minden lapért kapsz egy Tanácsost a központi készletből a saját készletbe. Ha nincs már Tanácsos a központi készletben, akkor minden hiányzóért egy pont jár.

**Bónusz:** egy gondola lapkát lerakhatsz egy szabad helyre bármely két kerület közé és utána ráerakhatsz egy Tanácsost a **központi készletből**. Ha már nincs ilyen, akkor kapsz egy pontot és lerakhatsz egyet a sajátból.

**Kerület bónusz:** Az első játékos, akinek van egy-egy Tanácsosa a Grand Canal egyik oldalán levő három kerületben, azonnal kap 5 pontot, és megfordítja az ehhez kapcsolódó bónusz lapkát.

**F – Tanácsos:** Minden lapért egy Tanácsost a saját készletből felrakhatsz a körben aktív kerületre. Ha nincs több Tanácsosod a saját készletedben, akkor a táblán levő Tanácsosaidat mozgathatod. **Bónusz:** Egyel több Tanácsost rakhatsz be az aktív kerületbe.

**Kerület bónusz:** Lásd E, de itt több játékos is megkapja az 5 pontot, ha teljesíti.

### **Harmadik fázis**

**Kék** épületeket lehet aktiválni ebben a fázisban

### **Kör vége**

Vedd le az épületekről az aktiválásra használt pénzt és dobd be a bankba

## **Játék vége**

Hatodik kör után jön a pontozás.

### **Pontozás**

1. Mindenki megkapja a megmaradt Tanácsosainak és pénzének a felét pontban, felfelé kerekítve
2. Mindenki megkapja pontban az épületeinek értékét
3. Minden kerületben többségi pontozás van a Tanácsosok számának alapján. Egyenlőség esetén a Dózse sáv alapján kell dönten a többségről. Csak azok számítanak, akiknek legalább egy Tanácsosuk van a kerületben.
  - a. Első helyezett kerületenként: a kerülethez csatlakozó híd és gondola lapkák értékét kapja meg pontban
  - b. Második: az első helyezett által kapott pontok felét
  - c. Harmadik: a második helyezett által kapott pontok felét

Legtöbb ponttal rendelkező játékos nyer, egyenlőség esetén a Dózse sáv dönt.