



10+



2-4 игрока



60-90 мин.



## ПРАВИЛА ИГРЫ

# ВЕНЕЦИАНСКАЯ МОЗАИКА

Творите историю, создавайте свои шедевры из стекла, торгуйте ими и заручитесь поддержкой жителей лагуны.

Откройте секреты стеклоделов и найдите баланс между тактикой и стратегией, чтобы заработать состояние и стать самым знаменитым стекольным мастером в лагуне.

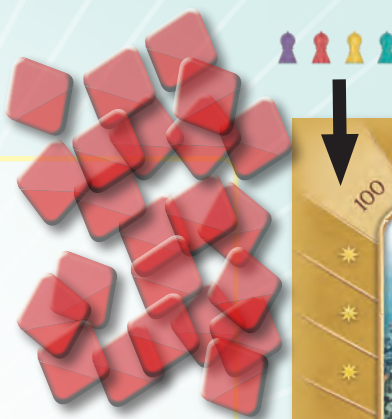
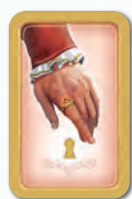
## КОМПОНЕНТЫ

- 1 игровое поле
- 120 прозрачных ромбов
- 4 прозрачные фигурки кораблей
- 4 прозрачные фишки победных очков
- 110 карт



Обратите внимание: мелкий шрифт.  
Для прочтения правил может понадобиться взрослый игрок.

1. Положите игровое поле в центр стола.
2. Найдите карту Дожа в колоде из 110 карт и отложите её в сторону. Остальные карты перетасуйте и положите лицом вниз рядом с игровым полем в виде стопки.



В зависимости от количества игроков откройте указанное количество карт и положите их лицом вверх рядом с игровым полем:

**2 и 4 игрока:** 9 карт

**3 игрока:** 4 карты



3. Каждый игрок выбирает цвет и берёт следующие компоненты этого цвета:

**а. 30 прозрачных ромбов**

Положите 27 ромбов перед собой — это ваш личный запас. Три оставшихся ромба каждого цвета уберите в коробку (они могут понадобиться в конце игры).



**б. 1 фигурку корабля**

Поместите свой корабль на стартовое деление морского пути.

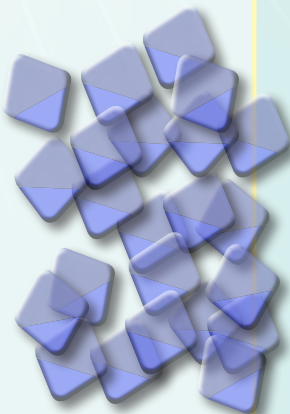


**в. 1 фишку победных очков**

Поместите фишку на клетку 0 (100) на треке победных очков.



4. Игрок с самым звонким голосом становится первым игроком и берёт себе карту Дожа. Всё готово к началу игры!



# КАК ИГРЕ



## Анатомия карты:

### ЦВЕТ КАРТЫ

Показывает, в какой области игрового поля вы можете заполнить ячейку.

### ЧИСЛО НА ШТУРВАЛЕ

Указывает, на сколько делений вы можете переместить свой корабль, когда используете карту для навигации по морскому пути. (см. «Альтернативный вариант хода» на стр. 11)

### СИМВОЛ

Указывает, какие ячейки игрового поля вы можете занимать.

### ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Иконки в нижней части карты подсказывают, сколько очков вы заработаете за заполнение ячейки.

### ОЧКИ ДЛЯ ВАШИХ СОПЕРНИКОВ

На некоторых картах встречается такой символ. Он означает, что при начислении мгновенных очков их получает не только игрок, сыгравший карту, но и другие игроки.

## Области игрового поля:

Мастерские  
Стр. 6

Торговля  
Стр. 9

Гавань  
Стр. 10

Жилые  
кварталы  
Стр. 7

Горожане  
Стр. 8

# ХОД ИГРЫ

Игра проходит в несколько раундов. Каждый раунд состоит из 5 шагов:

1

Первый игрок **раздаёт по пять карт рубашкой вверх каждому игроку.**



2

Все игроки смотрят на свои карты и оставляют себе **одну карту**. Остальные карты они передают **лицом вниз** своему соседу слева.

Выберите одну карту и передайте остальные следующему игроку.



3

Первый игрок разыгрывает выбранную им карту, выкладывая её **лицом вверх** перед собой. В большинстве случаев вы будете заполнять одним из своих ромбов пустую ячейку в области того же цвета, что и карта, которую вы только что сыграли. За это вы будете сразу же получать очки (отметьте их, передвинув фишку вперёд на треке победных очков), а также, возможно, дополнительные бонусы (бонусные очки и/или дополнительную карту).

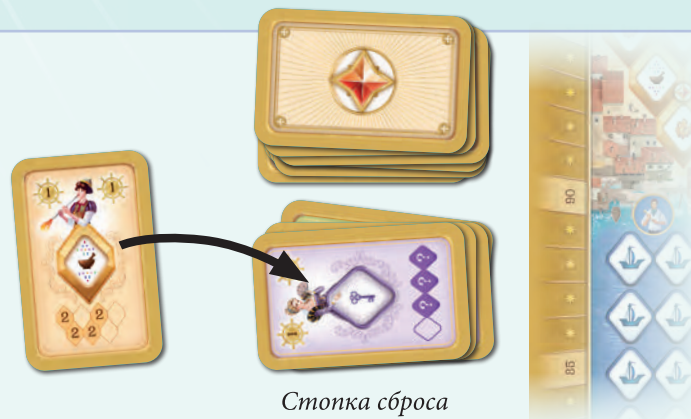


Разыграйте выбранную вами карту и поместите один из своих ромбов в соответствующую ячейку.

**Примечание:** куда именно помещать ромбы, сколько очков вы при этом заработаете и какие получите бонусы, описано на следующих страницах (см. «Области» со стр. 6).

4

Закончив свой ход, положите сыгранную карту **лицом вверх** в стопку сброса. Если стопки сброса нет, начните её. Затем ход переходит к вашему соседу слева.

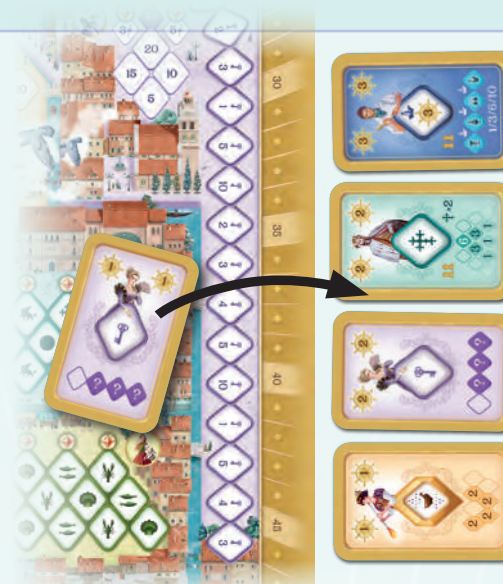


Стопка сброса

5

После того, как каждый игрок по очереди разыграл выбранную им карту, возьмите карты, оставленные перед вами соседом справа. Снова выберите одну из карт так же, как описано выше. Передайте оставшиеся карты своему соседу слева и разыграйте выбранную карту по очереди, начиная с первого игрока.

Выбирайте и разыгрывайте карты до тех пор, пока у вас в руках не останется **две карты**. Выберите и разыграйте одну из этих карт, как обычно, а **затем** выложите последнюю карту лицом вверх к остальным картам рядом с игровым полем.



*Положите последнюю карту из руки лицом вверх рядом с игровым полем.*



На этом раунд закончен. Первый игрок передаёт карту *Дожа* следующему игроку (по часовой стрелке). Этот игрок становится новым первым игроком и начинает новый раунд, как описано выше.

## Игра заканчивается

- ◆ в конце раунда, в котором закончилась стопка карт,  
или
- ◆ когда игрок в свой ход выкладывает последний ромб из своего личного запаса на игровое поле. (Все игроки, которые ещё не успели разыграть выбранную ими карту, делают последний ход, чтобы все игроки сделали одинаковое количество ходов.)



Подробную информацию о конце игры вы найдёте на стр. 12.

### Специальное правило для игры с двумя участниками

Если в игре участвуют лишь два игрока, они разыгрывают только три из пяти карт в каждом раунде. Две оставшиеся карты они размещают лицом вверх рядом с игровым полем.



# ОБЛАСТИ

## Мастерские

Именно здесь вы найдёте сырьё для производства стекла.



Кварц



Зола



Известняк



Красители

### РАЗМЕЩЕНИЕ

В этой области поместите один из своих ромбов на **свободную ячейку** с тем же символом, что и на карте. Вы можете выбрать любую свободную ячейку с указанным символом в этой области. Т. е. вы можете поместить свой ромб рядом со свободными ячейками или с другими ромбами (своими или чужими).



### МГНОВЕННЫЕ ОЧКИ


Разместив ромб, вы сразу же получаете одно очко за ячейку, которую вы только что заняли, и по одному очку за **каждую ячейку с вашим ромбом**, которая **примыкает к ней**, образуя непрерывный участок.



Пример: у синего игрока 3 примыкающих друг к другу ромба, поэтому он получает за них 3 очка.



Пример: у синего игрока 4 примыкающих друг к другу ромба, и последним ромбом он занял ячейку с красителем. Поэтому синий игрок получает за них 8 очков.


Если же, сыграв карту, вы заполняете ячейку красителя , вы заработаете сразу по два очка за каждую ячейку!

### БОНУСНЫЕ ОЧКИ

Как только вы заполняете ячейки со всеми четырьмя видами сырья хотя бы по одному разу, поместите ромб из своего запаса на свободную ячейку с наибольшим значением очков в этой области игрового поля, чтобы получить бонусные очки. Немедленно передвиньте свою фишку вперёд на столько делений, сколько бонусных очков вы получили. Чем раньше вы получите этот бонус, тем больше очков вы заработаете. Вы можете получить этот бонус только один раз за игру.



### ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ КАРТА

Каждый раз, когда вы заполняете третью (последнюю) ячейку вокруг одного из символов , вы можете сразу же разыграть дополнительную карту. Для этого выберите одну из карт, лежащих лицом вверх рядом с игровым полем, и разыграйте её так же, как если бы вы разыграли её из руки. Т. е. поместите ещё один ромб на игровое поле, получите очки и, возможно, другие бонусы, а затем сбросьте карту. Таким образом вы можете сделать целую серию ходов.

**Внимание!** Дополнительную карту всегда разыгрывает тот игрок, который заполнил последнюю свободную ячейку. Неважно, кто заполнил остальные две ячейки.



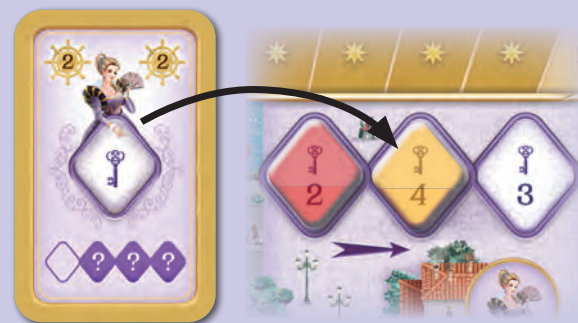
Пример: зелёный игрок заполнил последнюю свободную ячейку и сразу же разыгрывает одну дополнительную карту.

## Жилые кварталы

В этой области расположены резиденции горожан.

### РАЗМЕЩЕНИЕ

В этой области поместите один из своих ромбов **на следующую свободную ячейку** в ряду резиденций. Начните с самого начала ряда (с ячейки над стрелкой) и постепенно заполняйте ячейки в направлении стрелки. Пропускать ячейки нельзя.



### МГНОВЕННЫЕ ОЧКИ

Вы сразу же получаете столько очков, сколько указано в соответствующей ячейке.

Если новый ромб примыкает к одному или нескольким ромбам вашего цвета, вы также получаете очки, указанные в ячейках с этими ромбами.



Пример: вы только что заполнили ячейку стоимостью 5 очков, и 2 ячейки непосредственно перед ней в ряду также заполнены ромбами вашего цвета. Поэтому вы зарабатываете в общей сложности 12 очков (4 + 3 + 5).

### БОНУСНЫЕ ОЧКИ

Как только вы заполняете ячейки с четырьмя разными числами (поряд или нет), поместите ромб из своего запаса на свободную ячейку с наибольшим значением очков в этой области игрового поля, чтобы получить бонусные очки. Немедленно передвиньте свою фишку вперёд на столько делений, сколько бонусных очков вы получили. Чем раньше вы получите этот бонус, тем больше очков вы заработаете. Вы можете получить этот бонус только один раз за игру.



Жёлтый игрок заполнил ячейки с 4 разными числами (4, 3, 5 и 1).

### ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ КАРТА

Как только вы заполнили ячейки с тремя разными числами (поряд или нет), вы можете сразу же разыграть дополнительную карту. Для этого выберите одну из карт, лежащих лицом вверх рядом с игровым полем, и разыграйте её так же, как если бы вы разыграли её из руки.

Т. е. поместите ещё один ромб на игровое поле, получите очки и, возможно, другие бонусы, а затем сбросьте карту. Таким образом вы можете сделать целую серию ходов.

Вы можете разыграть дополнительную карту ещё раз после того, как заполните ячейки с пятью разными числами.

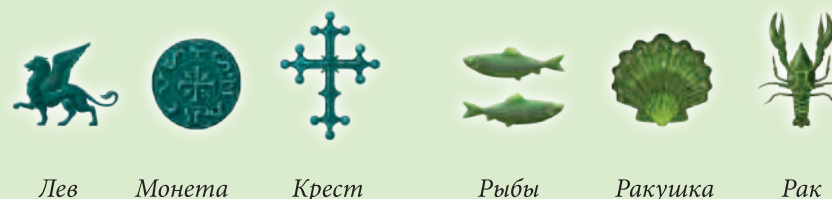


Жёлтый игрок заполнил ячейки с 3 разными числами (4, 3 и 1).

## Горожане

В этой области представлены горожане.

Горожане разделены на две группы: **знать** и **простой народ**. Обе группы представлены своими собственными пирамидами, в каждой из которых можно найти по три разных символа.



### РАЗМЕЩЕНИЕ

Поместите один из своих ромбов на **свободную ячейку** в пирамиде того же цвета, что и разыгранная карта. **Символы на разыгранной карте и в ячейке могут не совпадать**. Т. е. вы можете выложить ромб и на другой символ в пирамиде. Однако вы заработаете больше очков, если они совпадают. См. подробнее в разделе «Мгновенные очки» ниже. Каждая пирамида состоит из трёх уровней и заполняется всегда снизу вверх. Т. е. вы можете поместить свой ромб в ячейку следующего уровня, только если обе ячейки непосредственно под ней уже заполнены.



Пример: обе ячейки на нижнем уровне уже заполнены. Поэтому красный игрок может поместить свой ромб на ячейку с крестом на втором уровне, даже несмотря на то, что он разыграл карту с монетой.

### МГНОВЕННЫЕ ОЧКИ

Вы сразу же получаете одно очко за заполнение ячейки на нижнем уровне, три очка — на втором уровне и шесть очков — на третьем уровне. Если вы заполняете ячейку с тем же символом, что и на карте, вы получаете **вдвое больше очков**.

Кроме того, если только что выложенный ромб образует треугольник (на двух или трёх уровнях), все игроки, которые заполнили ячейки в этом треугольнике, получают очки за свои ромбы, то есть по одному очку за каждый ромб на нижнем уровне и по три очка за каждый ромб на втором уровне. Однако эти дополнительные очки никогда не удваиваются.



Пример: красный игрок заполнил ячейку с символом монеты на третьем уровне. Он использовал для этого карту с монетой и поэтому получает вдвое больше очков ( $2 \times 6 = 12$  очков). Только что размещённый ромб образует треугольник, и все игроки также получают очки за свои ромбы в этом треугольнике. Красный и зелёный игроки получают по 4 дополнительных очка ( $3 + 1$ ), а жёлтый — 1 очко. Синий игрок не получает дополнительных очков, потому что его ромб не входит в состав треугольника.

### БОНУСНЫЕ ОЧКИ

Как только вы заполняете ячейки с каждым из трёх символов пирамиды хотя бы по одному разу, поместите ромб из своего запаса на свободную ячейку с наибольшим значением очков в этой области игрового поля, чтобы получить бонусные очки. Немедленно передвиньте свою фишку вперёд на столько делений, сколько бонусных очков вы получили. Чем раньше вы получите этот бонус, тем больше очков вы заработаете. Вы можете получить этот бонус по одному разу за каждую из двух пирамид.



Пример: красный игрок заполнил ячейки с тремя разными символами в пирамиде и может поместить ромб из своего запаса на свободную ячейку с наибольшим значением очков.

### ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ КАРТА

Каждый раз, когда вы заполняете одну из ячеек на верхнем уровне пирамиды, вы можете сразу же разыграть дополнительную карту. Для этого выберите одну из карт, лежащих лицом вверх рядом с игровым полем, и разыграйте её так же, как если бы вы разыграли её из руки. Т. е. поместите ещё один ромб на игровое поле, получите очки и, возможно, другие бонусы, а затем сбросьте карту. Таким образом вы можете сделать целую серию ходов.



Пример: красный игрок заполнил ячейку на верхнем уровне и может сразу же разыграть дополнительную карту.



## Торговля

В этой области отражены четыре вида товаров.



### РАЗМЕЩЕНИЕ

Вы можете поместить один из своих ромбов на **любую свободную ячейку товара** с тем же символом, что и на карте.

### МГНОВЕННЫЕ ОЧКИ

Заполнив ячейку, вам нужно определить стоимость товара на ней. Для этого посчитайте, **сколько ячеек с этим товаром уже заполнено**. При этом не имеет значения, какие игроки заполнили ячейки. Число заполненных ячеек — это стоимость товара. Оно указывает, **сколько очков стоит каждый ромб** в ячейке с этим товаром.

**Все игроки**, которые заполнили ячейки с этим товаром своими ромбами, получают столько очков за каждый из своих ромбов, сколько стоит товар.



Пример: красный игрок заполняет ячейку с графином. Графин стоит 3 очка. Красный игрок заполнил 2 ячейки с графинами, поэтому он получает 6 очков. Жёлтый игрок заполнил 1 ячейку, поэтому получает 3 очка.

### БОНУСНЫЕ ОЧКИ

Как только вы заполняете ячейки со всеми четырьмя видами товаров хотя бы по одному разу, поместите ромб из своего запаса на свободную ячейку с наибольшим значением очков в этой области игрового поля, чтобы получить бонусные очки. Немедленно передвиньте свою фишку вперёд на столько делений, сколько бонусных очков вы получили. Чем раньше вы получите этот бонус, тем больше очков вы заработаете. Вы можете получить этот бонус только один раз за игру.



Пример: красный игрок заполнил ячейки со всеми видами товаров. Жёлтый игрок уже заполнил ячейку с 20 очками, поэтому красный игрок помещает ромб из своего запаса на ячейку с числом 15.

### ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ КАРТА

Каждый раз после того, как вы поместили свой ромб в этой области, проверьте, сколько ячеек с этим товаром занято каждым цветом ромбов. Если хотя бы у одного из ваших соперников занято **больше ячеек с соответствующим товаром, чем у вас**, и ваш соперник в результате зарабатывает больше очков от вашего хода, чем вы (ничьей недостаточно), то считается, что благодаря вам этот соперник совершил «хорошую сделку». В таком случае вы можете сразу же разыграть дополнительную карту в качестве компенсации. Для этого выберите одну из карт, лежащих лицом вверх рядом с игровым полем, и разыграйте её так же, как если бы вы разыграли её из руки. Т. е. поместите ещё один ромб на игровое поле, получите очки и, возможно, другие бонусы, а затем сбросьте карту. Таким образом вы можете сделать целую серию ходов.



Пример: красный игрок заполняет ячейку с лебедем. Синий игрок заполнил уже две ячейки с символом лебедя, а красный — всего одну. Красный игрок может сразу же разыграть дополнительную карту.

## Гавань

Эта область олицетворяет отправку товаров из стекла в другие части Европы.

### РАЗМЕЩЕНИЕ

Вы можете поместить один из своих ромбов на **любую свободную ячейку с символом корабля**.

Кроме того, вы можете **передвинуть свой корабль вперёд по морскому пути** на столько делений, сколько указано на карте.



Пример: зелёный игрок разыгрывает карту корабля с цифрой 4. Он сначала помещает ромб на свободную ячейку корабля в гавани, а затем передвигает свой корабль вперёд на четыре деления по морскому пути.

### МГНОВЕННЫЕ ОЧКИ

**Ячейки корабля:** при заполнении ячейки корабля вы не всегда сразу же зарабатываете очки. Только когда флот завершён — а именно, все три ячейки в ряду заполнены — корабли отправляются в путь и приносят владельцам этих ячеек очки. Каждый такой игрок получает очки за **каждый ромб своего цвета во флоте**.

Сколько очков стоит каждый ромб во флоте, зависит от того, сколько ячеек товаров (в области торговли) заполнено в том же ряду.

При этом не имеет значения, какие игроки заполнили ячейки товаров.

- ◆ 1 ячейка товара: 1 очко за ромб
- ◆ 2 ячейки товара: 3 очка за ромб
- ◆ 3 ячейки товара: 6 очков за ромб
- ◆ 4 ячейки товара: 10 очков за ромб



Пример: зелёный игрок заполняет последнюю свободную ячейку корабля во флоте. К этому моменту в том же ряду заполнены три ячейки товара. Флот отправляется с тремя видами товара на борту. Зелёный игрок заполнил две ячейки корабля, поэтому зарабатывает 12 очков (2x6). Красный игрок заполнил одну ячейку корабля, поэтому зарабатывает 6 очков (1x6).

### БОНУСНЫЕ ОЧКИ

**Морской путь:** если ваш корабль останавливается на делении с числом, вы также получаете столько очков, сколько указано на этом делении.

Вы не получаете очки или бонусы за деления, на которых ваш корабль не останавливался.



Пример: зелёный игрок передвигает свой корабль на деление с числом 5 и получает за это 5 очков.

### ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ КАРТА

Каждый раз, когда ваш корабль останавливается на делении с символом бонуса, вы можете сразу же разыграть дополнительную карту. Для этого выберите одну из карт, лежащих лицом вверх рядом с игровым полем, и разыграйте её так же, как если бы вы разыграли её из руки. Т. е. поместите ещё один ромб на игровое поле, получите очки и, возможно, другие бонусы, а затем сбросьте карту. Таким образом вы можете сделать целую серию ходов.



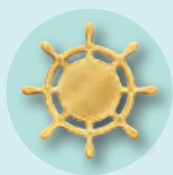
Пример: синий игрок передвигает свой корабль на деление с символом бонуса и может сразу же разыграть дополнительную карту.



**Последнее деление:** на последнем делении морского пути вы зарабатываете очки и дополнительную карту.

Вы не можете передвинуть корабль дальше последнего деления; игнорируйте все оставшиеся ходы.

Если ваш корабль уже находится на последнем делении, вы всё равно можете разыгрывать карты корабля, но вы не передвигаете свой корабль дальше и, следовательно, не зарабатываете больше очков или дополнительных карт на морском пути.



## Альтернативный вариант хода

Помимо символа, в верхних углах каждой карты также указано число от 1 до 5.

Вместо того, чтобы использовать карту, как описано выше, вы можете сыграть любую карту для навигации по морскому пути. В этом случае вы **используете только число** и передвигаете свой корабль вперёд по морскому пути на указанное количество делений.

**Примечание:** в этом случае цвет карты и символ на ней не имеют значения. Вы также **не можете использовать этот вариант хода для заполнения ячеек корабля в гавани**.

Затем вы можете сразу получить очки или разыграть дополнительную карту, как описано выше.

После этого сбросьте карту, как обычно.



*Пример: синий игрок разыгрывает карту горожан, но использует её не для размещения ромба в пирамиде, а для перемещения своего корабля. Синий игрок передвигает свой корабль вперёд на три деления. Он заканчивает перемещение на делении с числом 10 и получает 10 очков. Затем он сбрасывает карту. Поскольку эта карта вышла из игры, игрокам больше не удастся заполнить все ячейки в пирамиде.*

***Примечание:** каждый тип карт встречается в колоде ровно столько раз, сколько на игровом поле соответствующих ячеек. Если вы используете карту для альтернативного хода, карта выходит из игры, и соответствующую область больше нельзя заполнить полностью.*

## Примечания к дополнительным картам

Игроки выкладывают всё новые карты рядом с игровым полем по ходу игры. Последние карты в каждом раунде помещаются сюда лицом вверх. Так что здесь вам понадобится свободное пространство! Если рядом с полем нет открытых карт, вы не можете разыграть дополнительную карту.



## Варианты игры

Если вы хотите, чтобы в игре было больше тактической составляющей, вы можете договориться перед началом игры и решать, какую карту оставлять в руке, не одновременно, а только в свой ход. Это даст вам больше возможностей реагировать на действия ваших соперников. Однако имейте в виду, что это может значительно увеличить время игры!

# КОНЕЦ ИГРЫ

Игра может закончиться одним из двух способов.

- ◆ Когда первый игрок раздаёт последние карты из колоды в начале раунда, вы играете этот раунд до конца.
- ◆ Когда в свой ход вы выкладываете последний ромб из запаса на игровое поле, вы можете закончить свой ход. Если вам удаётся разыграть одну или несколько дополнительных карт, вы можете сделать это, используя ромбы, которые вы убрали в коробку в начале игры. После этого все игроки, которые ещё не разыграли выбранную ими карту, могут сделать последний ход, как обычно, при необходимости также используя отложенные в коробку ромбы.



После этого игра заканчивается, и игрок, набравший больше всех очков, объявляется победителем. В случае ничьей вы можете поздравить друг друга с основанием самых успешных династий стеклоделов в лагуне.



**Автор игры:** Райнер Книция  
**Иллюстрации:** Штефан Лоренц,  
Марина Гонсалес  
**Графический дизайн:** Ольга Кресс



**Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» [www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru)**

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте <http://lifestyleltd.ru/authors>

**Над русским изданием работали:**

**Редактор проекта и переводчик:**  
Мария Кравченко  
**Корректор:** Маргарита Наташина  
**Руководитель редакции:**  
Анастасия Дурова  
**Вёрстка:** Мария Кулешова  
**Особая благодарность выражается**  
**Александру Пешкову и Екатерине**  
**Плужниковой.**

*Это издание игры было пересмотрено издателем и поэтому частично отличается от оригинальной версии игры Райнера Книции. Автор и издатели хотели бы поблагодарить всех участников за многочисленные тесты и ценные предложения, особенно Себастьяна Блисдейла, Дирка Эхеберга, Райнера и Вольфганга Хаберль, Руди Гебхардта, Себастьяна Гигера, Флориана Ионеску, Доретт Питерс, Врони Сигл, Энди Стамера, Стефана Виллкофера, Питера Виммера и Филиппа Винтера.*



© 2021  
**Schmidt Spiele GmbH**  
Ланштрассе, 21  
D-12055 Берлин  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)  
[www.schmidtspiele-shop.de](http://www.schmidtspiele-shop.de)