

2. AUSGABE

OMNIA

Das Leben, die Reisen, die Werke von Leonardo. Ein Kartenspiel.



SPIELANLEITUNG

INHALT:

- 16 Karten „Orte“ (Spielziele)
- 16 Karten „Personen“
- 19 Karten „Werke“
- 19 Karten „Erfindungen“
- 28 Karten „Aktionen“ (Kartentrückseite Omnia)
- 12 Karten „Münzen“ (Vorderseite: eine Münze, Rückseite: zwei Münzen)

SPIELZIEL:

In OMNIA geht es darum, möglichst viele Punkte durch das Zusammenstellen von Karten aus dem Bereich Personen, Werke und Erfindungen aus dem Leben von Leonardo da Vinci zu erspielen.

Für 2 bis 4 Spieler:innen ab 8 Jahren. Spieldauer: circa 20 Minuten.

SPIELVORBEREITUNG:

In der Mitte des Tisches werden folgende Karten ausgelegt (siehe Bild):

- 1 Karte „Orte“ aufgedeckt, die übrigen Karten werden als Stapel verdeckt links daneben positioniert.
- 3 Karten „Werke“ aufgedeckt, die übrigen Karten werden als Stapel verdeckt links daneben positioniert.
- 3 Karten „Erfindungen“ aufgedeckt, die übrigen Karten werden als Stapel verdeckt links daneben positioniert.
- 3 Karten „Personen“ aufgedeckt, die übrigen Karten werden als Stapel verdeckt links daneben positioniert.
- Die Karten „Münzen“ werden als Stapel daneben abgelegt



2

2 Spieler:innen: Es wird nur mit 14 Karten „Aktionen“ gespielt, die unten rechts eine 2 als Symbol haben.

3

3 Spieler:innen: Zusätzlich zu den 14 Karten „Aktionen“ mit der 2 als Symbol werden noch 7 Karten mit einer 3 als Symbol dazu genommen, also insgesamt 21 Karten „Aktionen“.

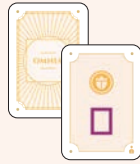
4

4 Spieler:innen: Es wird mit allen 28 Karten „Aktionen“ gespielt.

SPIELVERLAUF:

PHASE 1:

Jeder:r Spieler:in erhält eine Karte „Münzen“ (eine Münze sichtbar) und 7 Karten „Aktionen“ aus dem gut gemischten Stapel.



PHASE 1A: HANDKARTENWAHL (OPTIONAL)

Jeder:r Spieler:in wählt zwei Handkarten aus, welche er:sie behalten möchte, legt diese verdeckt vor sich ab und gibt die restlichen 5 Karten an den:die links sitzende:n Spieler:in weiter. Aus diesen 5 Karten werden wieder 2 Karten ausgesucht, vor sich verdeckt abgelegt und die restlichen 3 Karten werden wieder weitergegeben. Auch aus diesen 3 Karten werden wiederum 2 Karten ausgesucht und die übrige, letzte Karte weitergegeben. Nun hat jede:r Spieler:in seine endgültigen 7 Handkarten.

PHASE 2: SPIELZÜGE

Das Spiel geht über 6 Runden.

In jeder Runde wird eine Karte „Aktionen“ ausgespielt.

Die siebte und letzte Karte wird nicht gespielt.

In jeder Runde wählt der:die Spieler:in welche Handkarte ausgespielt werden soll und kann die abgebildeten Aktionen ausführen. Der:Die Spieler:in kann aber auch einfach die Karte ablegen und keine „Aktion“ ausführen.

Es gibt 5 mögliche „Aktionen“, die auf den Karten durch Symbole gekennzeichnet sind:



Eine Karte „Orte“ aktivieren.



Eine Karte „Werke“ vom Tisch nehmen und die abgebildeten Aktionen ausführen.



Eine Karte „Erfindungen“ vom Tisch nehmen und die abgebildeten Aktionen ausführen.



Eine Karte „Münzen“ nehmen (Vorderseite 1 Münze).



Eine Karte „Personen“ vom Tisch nehmen, die geforderten „Münzen“ bezahlen und die abgebildeten Aktionen ausführen.

Die Symbole zeigen an, welche Aktionen ausgeführt werden können, egal in welcher Reihenfolge. Es besteht auch keine Pflicht

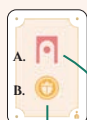
der Ausführung, in diesem Falle wird die Karte einfach ausgespielt und weggelegt.

Nach Beendigung aller in diesem Zug ausgeführten Aktionen werden die offenen Stellen auf dem Tisch aus den Stapeln „Werke“, „Erfindungen“ und „Personen“ wieder aufgefüllt sodass der:die nachfolgende:r Spieler:in aus allen Karten wieder frei auswählen kann (je 3 Karten pro Kategorie liegen offen auf dem Tisch).

WICHTIG: Jede:r Spieler:in muss die vom Tisch aufgenommenen Karten „Werke“, „Erfindungen“ und „Personen“ offen vor sich ablegen, nur die Handkarten „Aktionen“ werden weiterhin verdeckt auf der Hand gehalten.

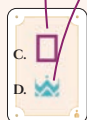
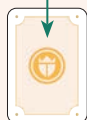
BEISPIEL:

Beispiel Aktion 1:



A. Ziehe 3 Karten „Orte“ vom Stapel
Wähle eine aus, lege sie offen auf den Spieltisch neben die bereits offen liegende Karte.

B. Nimm eine „Münze“.



Beispiel Aktion 2:

C. Nimm eine der drei aufgedeckten Karten „Werke“.

D. Nimm eine der drei aufgedeckten Karten „Personen“, bezahle den angegebenen Wert mit deinen „Münzen“ und führe sofort die neben dem Blitz abgebildeten Aktionen aus. ⚡

DIE VERSCHIEDENEN KARTEN UND IHRE EFFEKTE

Um eine Karte zu aktivieren, muss der:die Spieler:in das auf der Karte abgebildete Symbol als Handkarte besitzen.

ORTE

Der:Die Spieler:in zieht verdeckt drei Karten vom Stapel „Orte“ und kann nun eine Karte auswählen, diese neben die bereits offen liegenden Karten in der Reihe der „Orte“ positionieren und die beiden restlichen unter den Stapel zurücklegen. Es können aber auch alle drei Karten verworfen werden ohne eine Karte zu „aktivieren“. Mit den auf den Karten abgebildeten Spielzielen können alle Spieler:innen Punkte am Ende der Partie erhalten. Die aufgedeckten Karten „Orte“ bleiben für das gesamte Spiel auf dem Tisch liegen. Es können beliebig viele Karten während des Spieles aufgedeckt werden.

Erläuterung der Spielziele:



„Vinci“: 3 Punkte für jedes Kartenpaar „Erfindungen“ der gleichen Farbe.



„Cesena“: 4 Punkte für den:die Spieler:in mit den meisten Karten „Personen“. Bei Gleichstand werden die Punkte aufgeteilt.



„Lago di Como“: 2 Punkte für jede Münze.



„Milano“: 2 Punkte für jedes Kartenpaar bestehend aus einem „Werk“ und einer „Erfindung“.



„Saint Germain“: 7 Punkte für 4 verschiedene „Werke“ in 4 verschiedenen Farben.

KARTEN, DIE GESAMMELT WERDEN KÖNNEN:

WERKE

Bei der entsprechenden Aktion sucht sich der:die Spieler:in eine Karte der offen liegenden „Werke“ aus und legt diese offen vor sich ab. Die „Werke“ sind in 4 Gruppen / Farben aufgeteilt.



KOSTEN

SOFORT
AUSZUFÜHRENDE
AKTION

PUNKTE IN DER
ENDABRECHNUNG

Einige Karten der „Werke“ und „Erfindungen“ (abgebildet ist das Gesicht von Leonardo da Vinci) sind nicht für die Spielziele nutzbar, sind jedoch in der Endabrechnung Punkte wert und lösen Aktionen aus, die sofort auszuführen sind (zwingend).

ERFINDUNGEN

Bei der entsprechenden Aktion sucht sich der:die Spieler:in eine Karte der offen liegenden „Erfindungen“ aus und legt diese offen vor sich ab. Die „Erfindungen“ sind in 4 Gruppen / Farben aufgeteilt.

PERSONEN

Bei der entsprechenden Aktion sucht sich der:die Spieler:in eine Karte der offen liegenden „Personen“ aus und legt diese offen vor sich ab. Oben links auf der Karte ist angegeben, ob man für die Karte mit Münzen bezahlen muss, gegebenenfalls gibt man die geforderte Anzahl an Münzen ab (Stapel der Karten „Münzen“). Die neben dem Blitz abgebildeten Aktionen müssen sofort ausgeführt werden. Einige der Karten sind in der Endabrechnung zusätzliche Punkte wert.

MÜNZEN

Die Karten werden als Bezahlung entweder mit der Vorderseite (1 Münze) oder mit der Rückseite (2 Münzen) eingesetzt.

Beispiel: Der:Die Spieler:in muss 1 Münze bezahlen und hat eine Münzkarte mit zwei Münzen vor sich liegen. Die Karte wird einfach umgedreht und der zur Verfügung stehende Wert verringert sich damit auf eine Münze.

PHASE 3: ENDABRECHNUNG

Die Punkte werden nach Spielende wie folgt zusammengezählt:

A) Addition der auf den gesammelten Karten angegebenen Punkte.

B) Überprüfung der Spielziele und Addition der damit gewonnenen Punkte.

Jeder:der Spieler:in rechnet dann die Punkte aus A und B zusammen.

Die Karten „Orte“ sind in zwei Gruppen von Spielzielen aufgeteilt:

Kartenzahl: Wer die meisten Karten mit dem abgebildeten Symbol besitzt, bekommt die angegebenen Punkte. Bei Gleichstand

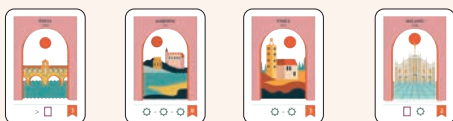
werden die Punkte aufgeteilt. Eine Karte mit dem Wert 7 wird zum Beispiel bei Gleichstand unter zwei Spieler:innen mit 3 Punkte vergeben.

Kartenset: Wer ein Kartenset der abgebildeten Symbole besitzt, bekommt die angegebenen Punkte. Wer mehr als ein solches Set besitzt, multipliziert die Punkte mit der Anzahl der gebildeten Kartensets.

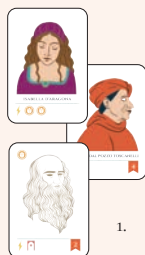
Wichtig: Karten können nicht gleichzeitig für mehrere Kartensets herangezogen werden.

BEISPIEL:

Spielziele



Karten von Roberta



2.



3.



4.



5.

1. Roberta macht **6 Punkte** mit den gesammelten Karten
2. Roberta erhält keine Punkte für das Spielziel „Kartenanzahl Werke“ da Matteo 5 „Werke“ als Karten besitzt.
3. Sie bekommt **8 Punkte** da sie 3 „Erfindungen“ der gleichen Farbe besitzt.
4. Die Karten „Erfindungen“ der gleichen Farbe hat sie für die 8 Punkte des vorherigen Spielzieles eingesetzt

und hat keine weiteren Karten „Erfindungen“ der gleichen Farbe, somit macht sie keine Punkte bei diesem Spielziel.

5. Roberta hat zwei Kartenpaare „Erfindungen + Werke“ und erhält hierfür **4 Punkte**.

Roberta schließt das Spiel mit 18 Punkten ab.

WICHTIG:

Bei der Endabrechnung ist mit den Punkten für die Kartenanzahl zu beginnen. Karten für diese Art von Spielziel können für mehrere Spielziele dieser Art eingesetzt werden.

Bei der Berechnung der Kartensets dürfen die Karten nur einmal eingesetzt werden. Sobald ein Set gebildet wurde und der:die Spieler:in die Punkte gutgeschrieben bekommen hat, werden die Karten des Sets weggelegt.

Der:Die Spieler:in mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt der:die Spieler:in mit den meisten Münzen. Bei weiterem Gleichstand ist die Anzahl der Karten „Personen“ ausschlaggebend.

DANKSAGUNGEN

Ein Dankeschön an Milena Vesper Bolognesi für ihre Unterstützung während der Entwicklungsphase des Spieles und als eine der ersten Spieletester. Ebenfalls Dank an das Team von Studiolabo; insbesondere ein großes Dankeschön an Federico, Andrea, Emanuele, Gianluca, Salvatore, Fabrizio für die unzähligen Tests und an Roberta, die eine geduldige und bravouröse Illustratorin war.



Spielautor:

Cristian Confalonieri



Grafik und Illustration:

Roberta Esposito



English version on
www.demoela.com



Deutsche Spielanleitung
auf www.demoela.com

