

VENTI 20

VENTI



ZIEL

Ziel des Spiels ist es, Spielpunkte zu sammeln. Diese erhält man, indem man die Bedingungen von Zielkarten erfüllt. Sobald ein Spieler mindestens zwanzig (ital. venti) Punkte erreicht, endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

Zu Beginn des Spiels werden alle Spielkarten gut gemischt und jeder Spieler erhält drei Karten auf die Hand. Vier Karten werden nebeneinander offen in die Tischmitte gelegt; diese bilden das **Zentrum** ①. Oberhalb des Zentrums werden drei weitere Karten ebenfalls offen, quer nebeneinander abgelegt; dies sind die **Zielkarten** ②. Die restlichen Spielkarten kommen als verdeckter Stapel neben das Zentrum und bilden dort den **Nachziehstapel** ③ für das Zentrum und die Zielkarten gleichermaßen. Im Verlauf des Spiels bildet sich neben dem Nachziehstapel ein offener **Ablagestapel** ④. Sind alle Karten des Nachziehstapels aufgebraucht, wird der Ablagestapel gut gemischt und als neuer Nachziehstapel eingesetzt.



SPIELABLAUF

Ein Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Jeder Spielzug besteht standardmässig aus drei Aktionen. Dabei spielt es keine Rolle, ob die gleiche Aktion mehrfach, oder verschiedene einzelne Aktionen ausgeführt werden. Es besteht die Möglichkeit, bis zu zwei Zusatzaktionen freizuspielen (*Punkte opfern* → *Punkte in Zusatzaktion umwandeln*). Wer am Zug ist, hat folgende Aktionen zur Auswahl.

Handkarten erweitern:

- Karte aus dem Zentrum ziehen

Auslage verändern:

- Alle Karten des Zentrums ersetzen
- Zielkarte austauschen
- Zielkarte erfüllen (Punkte sammeln)
- Zielkarte einfrieren (blockieren)

Punkte opfern:

- Punkte in permanenten Joker umwandeln
- Punkte in Zusatzaktion umwandeln

HANDKARTEN ERWEITERN

KARTE AUS DEM ZENTRUM ZIEHEN

Der Spieler nimmt eine Karte aus dem Zentrum auf die Hand. Die dadurch entstehende Lücke wird sofort durch die oberste Karte des Nachziehstapels aufgefüllt, sodass das Zentrum stets aus vier Karten besteht.

AUSLAGE VERÄNDERN

ALLE KARTEN DES ZENTRUMS ERSETZEN

Der Spieler legt alle Karten des Zentrums auf den Ablagestapel und ersetzt sie durch die vier obersten Karten des Nachziehstapels.

ZIELKARTE AUSTAUSCHEN

Der Spieler tauscht eine Zielkarte mit einer Karte des Zentrums aus.

ZIELKARTE ERFÜLLEN (PUNKTE SAMMELN)

Um eine Zielkarte zu erfüllen und Spielpunkte zu ergattern, muss die am seitlichen Rand der Zielkarte abgebildete Bedingung bestehend aus Zahlen, Fragezeichen und / oder Symbolen bedient werden, indem passende Handkarten abgelegt werden. Dabei kann für ein Fragezeichen eine beliebige Zahl eingesetzt werden. Bei Gleichzeichen müssen die Zahlen vor und hinter den Gleichzeichen identisch sein (ein Paar, ein Trio, etc.). Bei Symbolen müssen Karten der entsprechenden Symbole abgelegt werden. Jokerkarten können als beliebiges Zeichen eingesetzt werden (egal ob Zahl oder Symbol). Durch Punkteopferung erspielte permanente Joker können pro Bedingung nur einmal eingesetzt werden, bleiben aber nach Gebrauch im Besitz des jeweiligen Spielers und können im gleichen Zug für weitere Bedingungen verwendet werden.

Der Spieler zeigt die benötigten Karten den Mitspielern und legt sie, nach erfolgreicher Zielüberprüfung durch die anderen Spieler, offen auf den Ablagestapel (erspielte permanente Joker werden nicht abgelegt). Die erfüllte Zielkarte wird um 180 Grad gedreht vor dem Spieler abgelegt; er erhält die angezeigte Zahl als Spielpunkte. Zielkarten können leicht versetzt gestapelt werden, um die eigenen Spielpunkte immer im Blick zu haben. Die entstandene Lücke bei den Zielkarten wird sofort durch die oberste Karte des Nachziehstapels aufgefüllt, sodass die Zielkarten stets aus drei Karten bestehen.

ZIELKARTE EINFRIEREN (BLOCKIEREN)

Um eine Zielkarte davor zu schützen ausgetauscht zu werden, kann man diese einfrieren, indem man sie auf die Rückseite dreht. Wer den Inhalt der Karte bis zum Zeitpunkt des Einfrierens noch nicht sehen konnte, muss sich gedulden, bis jemand anderes die Karte erfüllt. Es ist keinesfalls erlaubt, eine umgedrehte Karte zurückzudrehen, um nachzuschauen, welche Bedingung sich darunter verbirgt. Der Fairness willen müssen Zielkarten immer zuerst offen abgelegt worden sein, bevor sie auf die Rückseite gedreht werden dürfen.

Umgedrehte Zielkarten dürfen nicht ausgetauscht, aber dennoch von allen Spielern erfüllt werden. Wenn ein Spieler sich sicher ist, die benötigten Karten zur Erfüllung der verdeckten Bedingung zu haben, kann er versuchen die Karte zu erfüllen. Aber Achtung; irrt sich der Spieler und die Bedingung kann nicht erfüllt werden, erhält der Spieler, der die Zielkarte eingefroren hat, die Karte und die entsprechenden Spielpunkte. Gelingt es dem Spieler, der die Zielkarte blockiert hat, selbst nicht die Karte zu erfüllen, muss er zur Strafe mindestens zwei Spielpunkte auf den Ablagestapel legen. Allerdings nur dann, wenn er sich bei seinem eigenen Versuch, die Zielkarte zu erfüllen irrt und nicht, wenn ein anderer Spieler die Karte stattdessen erfüllt. Besitzt der betroffene Spieler noch keine Spielpunkte, kommt er ungestraft davon, hat er hingegen nur Karten mit drei oder gar vier Spielpunkten, fällt die Strafe entsprechend höher aus. Es darf immer nur eine Zielkarte eingefroren sein. Ist bei Spielende eine Zielkarte eingefroren, wird der Spieler bestraft, der die Zielkarte blockiert hat.

PUNKTE OPFERN

PUNKTE IN PERMANENTEN JOKER UMWANDELN

Sobald ein Spieler im Besitz von mindestens fünf Spielpunkten ist, kann er eigene Punktekarten in permanente Joker umwandeln. Dazu dreht er eine Punktekarte um 180 Grad, sodass die Spielpunkte wieder auf dem Kopf stehen; die Karte dient fortan als Joker, wobei die Zahl und das Symbol im Kartenwertbereich anzeigen, welche Zahl bzw. welches Symbol durch den jeweiligen Joker simuliert werden kann. Die Punkte, die durch die Umwandlung verloren gehen, gelten als geopfert; sie können nicht zurückgeholt werden. Ein Spieler kann beliebig viele Punktekarten in Joker umwandeln, solange er vor jeder Umwandlung mindestens über fünf Spielpunkte verfügt. Durch Punkteopferung erspielte Joker können mehrfach eingesetzt werden und verbleiben bis zum Ende des Spiels beim entsprechenden Spieler.

PUNKTE IN ZUSATZAKTION UMWANDELN

Sobald ein Spieler im Besitz von mindestens fünf Spielpunkten ist, kann er Punktekarten in permanente Zusatzaktionen umwandeln. Dazu dreht er eine Punktekarte mit dem Mindestwert von zwei Spielpunkten auf die Rückseite; die Karte dient für diesen Spieler fortan als eine Zusatzaktion pro Zug. Die Punkte, die durch die Umwandlung verloren gehen, gelten als geopfert; sie können nicht zurückgeholt werden. Ein Spieler kann im Verlaufe des Spiels maximal zwei Punktekarten zu Zusatzaktionen umwandeln und dadurch sein Aktionslimit pro Zug dauerhaft von standardmässig drei, auf maximal fünf Aktionen erweitern.

ENDE EINES SPIELZUGES

Sobald ein Spieler sein Aktionslimit erreicht hat, ist sein Zug beendet. Hat er mehr als zehn Karten auf der Hand, muss er seine Handkarten reduzieren, indem er überschüssige Karten auf den Ablagestapel legt.

ENDE DES SPIELS

Sobald ein Spieler mindestens zwanzig (ital. venti) Spielpunkte erreicht hat, können alle Spieler nach ihm noch einen letzten Zug durchführen. Danach endet das Spiel. Gewonnen hat der Spieler, mit den meisten Spielpunkten. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, welcher für die Summe seiner Spielpunkte weniger Zielkarten benötigt hat (Spieler 1 mit 5 Zielkarten gewinnt gegen Spieler 2 mit 8 Zielkarten, da er im Schnitt die schwierigeren Zielkarten erfüllt hat). Kann auch auf diese Weise kein alleiniger Gewinner ausgemacht werden, gewinnt der Spieler, welcher weniger Spielpunkte geopfert hat, da er weniger Joker brauchte, um seine Spielpunkte zu erreichen (Spielpunkte der permanenten Joker zusammenzählen). Herrscht auch danach noch Gleichstand, wird das Spiel als unentschieden gewertet.

DIE SPIELKARTEN

ZAHLENKARTEN

Alle Zahlenkarten sind in folgende drei Bereiche unterteilt.

- Kartenwertbereich ①
- Bedingungsbereich ②
- Spielpunktebereich ③



KARTENWERTBEREICH

Als Handkarte oder Karte des Zentrums eingesetzt, fungieren die abgebildete Zahl bzw. das abgebildete Symbol als Mittel zur Erfüllung von Zielkarten. Als Zielkarte hat der Kartenwertbereich keine Bedeutung.

BEDINGUNGSBEREICH

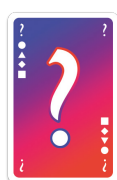
Als Zielkarte eingesetzt, steht hier die Bedingung zur Erfüllung der Karte (*Auslage verändern* → *Zielkarte erfüllen*). Als Handkarte oder Karte des Zentrums hat der Bedingungsbereich keine Bedeutung.

SPIELPUNKTEBEREICH

Erfüllte Zielkarten werden um 180 Grad gedreht vor dem entsprechenden Spieler abgelegt. Der im Spielpunktebereich abgebildete Zahlenwert wird zu den Spielpunkten des Spielers gezählt. Als Handkarte oder Karte des Zentrums hat der Spielpunktebereich keine Bedeutung.

JOKERKARTEN

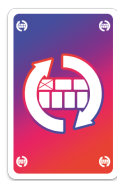
Jokerkarten können durch das Auffüllen von Lücken bei den Zielkarten oder im Zentrum auftauchen. Erscheinen sie im Zentrum, können sie wie normale Zahlenkarten auf die Hand genommen werden. Als Zielkarte müssen sie zuerst mit einer Karte des Zentrums ausgetauscht und können erst danach auf die Hand genommen werden.



Jokerkarten simulieren jede Zahl und jedes Symbol. Sie können zur Erfüllung von Zielkarten eingesetzt werden, indem der aktive Spieler ansagt, als welche Zahl bzw. welches Symbol die Karte eingesetzt werden soll. Die Jokerkarte wird zusammen mit den restlichen zur Erfüllung der Bedingung eingesetzten Karten auf den Ablagestapel gelegt.

CHAOSKARTEN

Sobald eine Chaoskarte aufgedeckt wird, werden alle Zielkarten (ausser eingefrorene) sowie alle Karten des Zentrums durch neue Karten des Nachziehstapels ersetzt. Die Chaoskarte wird anschliessend auf den Ablagestapel gelegt. Hat ein Spieler in seiner Starthand eine Chaoskarte, legt er diese ab und zieht stattdessen eine neue Karte vom Nachziehstapel.



WICHTIGE ZUSATZREGELN

FÜR 3-6 SPIELER

Der erste Spieler, welcher über mindestens zehn Spielpunkte verfügt, muss zur Strafe mindestens zwei Spielpunkte auf den Ablagestapel legen. Hat der betroffene Spieler nur Karten mit drei oder gar vier Spielpunkten, fällt die Strafe entsprechend höher aus. Zusätzlich darf der Spieler mit den wenigsten Punkten bis zu zwei Spielpunkte aus seinen Handkarten bei sich ablegen. Hat er jedoch keine Handkarten oder nur Karten mit drei oder gar vier Spielpunkten auf der Hand, oder teilen sich mehrere Spieler den letzten Platz, dürfen keine Handkarten abgelegt werden. Man sollte sich also gut überlegen, ob man sofort auf Punkte spielen und eine Strafe riskieren will, oder ob man sich erst ein paar Vorteile wie Zusatzaktionen und permanente Joker sichert.

BESONDERHEITEN AB 4 SPIELER

Beim Aufbau werden sowohl die Zielkarten als auch das Zentrum mit jeweils einer zusätzlichen Karte ausgestattet (also vier Zielkarten und fünf Karten im Zentrum). Es dürfen zudem stets zwei Zielkarten eingefroren sein statt einer. Hierbei ist wichtig sich zu merken, wer welche Zielkarte eingefroren hat, um Verwechslungen zu vermeiden.

SPIELANGABEN

- 110 Spielkarten
- 26 Kreis-Zahlenkarten (0-1)
- 26 Dreieck-Zahlenkarten (2-3)
- 26 Diamant-Zahlenkarten (4-5)
- 26 Quadrat-Zahlenkarten (6-7)
- 4 Jokerkarten (?)
- 2 Chaoskarten



VENTI © 2017, v7-2020 by Tabletop Heroes, www.ttheroes.ch
Design: Webcoders, www.webcoders.ch; Author: Silvio Berger

WEITERE SPIELE VON UNS



Lieber Freunde bekämpfen oder zusammen gegen zahlreiche Monster antreten? Das Kartenspiel **MONSTER COMBAT** von Tabletop Heroes überlässt diese Entscheidung den Spielern, denn es lässt sich in beiden Varianten spielen. Zwei bis sieben Spieler ziehen gemeinsam oder gegeneinander gegen angriffslustige Monster in die Schlacht.

Das nervenaufreibende Kartenspiel für 2-7 Spieler und die ganze Familie. Ab 7 Jahren.



@ttheroesgames



VENTI 20

VENTI



GOAL

The goal of the game is to collect game points. These are earned by meeting the conditions of target cards. When a player reaches at least twenty (Ital. venti) points, the game ends. The player with the most points wins.

GAME SETUP

At the beginning of the game, all playing cards are shuffled well and each player is dealt three cards into their hand. Four cards are placed face up in the middle of the table; these form the **centre** 1. Above the centre, three more cards are placed face up, crosswise next to each other; these are the **target cards** 2. The remaining playing cards are placed as a face down pile next to the centre and form the **draw pile** 3 for both, the centre and the target cards. In the course of the game, an open **discard pile** 4 is formed next to the draw pile. When all cards in the draw pile are used, the discard pile is shuffled well and placed as a new draw pile.



GAME PROCESS

One player starts, then the game continues clockwise. By default, each turn consists of three actions. It doesn't matter whether the same action is performed several times, or different individual actions are performed. It is possible to unlock up to two additional actions (*sacrificing points* → *convert points into additional action*). The player whose turn it is has the following actions to choose from.

Expanding hand cards:

- Draw card from the centre

Changing the display:

- Replace all centre cards with new ones
- Exchange target card with a centre card
- Fulfill target card (collecting points)
- Freeze target card (blocking)

Sacrificing points:

- Convert points into permanent joker
- Convert points into additional action

EXPANDING HAND CARDS

DRAW CARD FROM THE CENTRE

The player takes a card from the centre into their hand. The resulting gap is immediately refilled by the top card of the draw pile, so that the centre always consists of four cards.

CHANGING THE DISPLAY

REPLACE ALL CENTRE CARDS WITH NEW ONES

The player puts all centre cards on the discard pile and replaces them with the four top cards of the draw pile.

EXCHANGE TARGET CARD WITH A CENTRE CARD

The player exchanges a target card with a centre card.

FULFILL TARGET CARD (COLLECTING POINTS)

In order to fulfill a target card and score game points, the condition shown on the side of the target card, consisting of numbers, question marks and / or symbols, must be met by discarding matching hand cards. Any number can be used for a question mark. In case of equality signs, the numbers before and after the signs must be identical (a pair, a trio, etc.). For symbols, cards of the corresponding symbols must be discarded. Joker cards can be used as any character (no matter if number or symbol). Permanent jokers obtained by sacrificing points can only be used once per condition, but remain the property of the respective player after use and can be used for further conditions, even in the same turn.

The player shows the required cards to the other players and, after the other players have successfully checked the target condition, places them face up on the discard pile (permanent jokers are not discarded). The fulfilled target card is placed in front of the player, rotated by 180 degrees; the player receives the displayed number as game points. Target cards can be stacked slightly shifted, so that the player's own game points are always in view. The resulting gap in the target cards is immediately refilled by the top card of the draw pile, so that the target cards always consist of three cards.

FREEZE TARGET CARD (BLOCKING)

To protect a target card from being exchanged, you can freeze it by turning the card onto its back. If you were not able to see the contents of the card up to the time of freezing, you must be patient until someone else fulfills the card. Under no circumstances is it allowed to flip a card over to see what condition is hidden underneath. To be fair, target cards must always be placed face up before they can be turned over.

Frozen target cards may not be exchanged, but may still be fulfilled by all players. If a player is sure that they have the necessary cards to fulfill the hidden condition, they may attempt to fulfill the card in their turn. But beware; if the player is wrong and the condition cannot be fulfilled, the player who has frozen the target card receives the card and the corresponding game points. If the player who blocked the target card does not succeed in fulfilling the card themselves, they must place at least two game points on the discard pile as a penalty. However, this only happens if they make a mistake in their own attempt to fulfill the target card, not if another player fulfills the card instead. If the player in question does not yet have any game points, they will not be penalized, but if they only have cards with three or even four game points, the penalty will be correspondingly higher. Only one target card may be frozen at a time. If a target card is still frozen at the end of the game, the player who blocked the card will be penalized.

SACRIFICING POINTS

CONVERT POINTS INTO PERMANENT JOKER

As soon as a player has at least five game points, they can convert their own point cards into permanent jokers. To do this, the player rotates a points card by 180 degrees, so that the points are upside down again; the card is henceforth used as a joker, whereby the number and symbol in the card value section indicate which number and symbol can be simulated by the particular joker. The points lost through the conversion are considered sacrificed; they cannot be brought back. A player can convert any number of point cards into jokers as long as they have at least five game points before each conversion. Jokers earned by sacrificing points can be used multiple times and remain with the player until the end of the game.

CONVERT POINTS INTO ADDITIONAL ACTION

As soon as a player has at least five game points, they can convert point cards into permanent additional actions. To do this, the player flips a points card with a minimum value of two points on its back; the card is henceforth used as an additional action for that player each turn. The points lost through the conversion are considered sacrificed; they cannot be brought back. A player may convert a maximum of two point cards into additional actions during the course of the game, thereby permanently increasing their action limit per turn from the default three to a maximum of five actions.

END OF TURN

Once a player has reached their action limit, their turn is over. If they have more than ten cards in their hand, they must reduce their hand cards by placing excess cards onto the discard pile.

END OF GAME

Once a player has reached at least twenty (ital. venti) game points, all players after them can make one last turn. After that the game ends. The winner is the player with the most game points. In case of a tie, the winner is the player who needed less target cards for the sum of his game points (player 1 with 5 target cards wins against player 2 with 8 target cards, because on average they fulfilled more difficult target cards). If there is also no sole winner that way, the winner will be the player who has sacrificed fewer game points, because they needed fewer jokers to reach their game points (count the game points of the permanent jokers). If there is still a tie, the game is considered a draw.

THE CARDS

NUMBER CARDS

All number cards are divided into the following three sections.

- Card value section 1
- Condition section 2
- Game points section 3



CARD VALUE SECTION

Used as hand card or centre card, the displayed number and symbol act as resources to fulfill target cards. As target card, the card value section has no meaning.

CONDITION SECTION

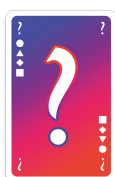
Used as a target card, the condition for fulfilling this card is shown here (*changing the display* → *fulfill target card*). The condition section has no meaning when the card is either a hand card or a centre card.

GAME POINTS SECTION

Fulfilled target cards are placed in front of the corresponding player, rotated by 180 degrees. The number shown in the game points section is counted towards the player's game points. Used as hand card or centre card, the game points section has no meaning.

JOKER CARDS

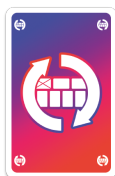
Joker cards can appear by filling up gaps in the target cards or in the centre. If they appear in the centre, they can be picked up like normal number cards. As target cards, they must first be exchanged with a card from the centre and can only be picked up afterwards.



Joker cards simulate any number or symbol. They can be used to fulfill target cards, by the current player announcing as which number or symbol the card will be played. The joker card is placed onto the discard pile together with the other cards used to fulfill the condition.

CHAOS CARDS

As soon as a chaos card is revealed, all target cards (except frozen ones) and all centre cards are replaced with new cards from the draw pile. The chaos card is then placed onto the discard pile. If a player has a chaos card in their starting hand, they discard it and draw a new card from the draw pile instead.



IMPORTANT ADDITIONAL RULES

FOR 3-6 PLAYERS

The first player who reaches at least ten game points must place a minimum of two points onto the discard pile as a penalty. If the player in question only has cards with three or even four game points, the penalty will be accordingly higher. In addition, the player with the fewest game points may place up to two points from their hand cards with them. However, if they have no hand cards or only cards with three or even four game points, or if several players share the last place, no hand cards may be placed as game points.

You should therefore carefully consider whether you want to play for points immediately and risk a penalty, or whether you want to first secure a few advantages such as additional actions and permanent jokers.

ONLY FOR 4 AND MORE PLAYERS

During setup, both the target cards and the centre are provided with one additional card each (i.e. four target cards and five centre cards).

In addition, there may be two target cards frozen at a time instead of just one. It is important to remember who has frozen which card, to avoid mix-ups.

GAME DETAILS

110 Playing cards

- 26 Circle number cards (0-1)
- 26 Triangle number cards (2-3)
- 26 Diamond number cards (4-5)
- 26 Square number cards (6-7)
- 4 Joker cards (?)
- 2 Chaos cards

2-6



7+



15 min



VENTI © 2017, v7-2020 by Tabletop Heroes, www.ttheroes.ch
Design: Webcoders, www.webcoders.ch; Author: Silvio Berger

MORE GAMES FROM US



Fight friends or fight numerous monsters together? The card game **MONSTER COMBAT** from Tabletop Heroes leaves this decision to the players, because it can be played in both variants. Two to seven players go into battle together or against each other to fight aggressive monsters.

The nerve-racking card game for 2-7 players and the whole family. From the age of 7 up.



@ttheroesgames

