

Serenissima

Ein Spiel von Dominique Ehrhardt - Grafik: D. Ehrhardt - Cover: Arnaud Demaegd

Spielregel

Bestimme das Schicksal einer mächtigen Nation des 15. Jahrhunderts und werde zum Herrscher des Mittelmeers.

*Entsende Galeeren mit Soldaten und Handelsgütern, um deine Vormachtstellung auf See zu sichern.
Kontrolliere strategische Positionen und fülle deine Lagerhäuser mit kostbaren Gütern, um das mächtigste und am meisten gefürchtete Imperium zu errichten.*

Ziel des Spiels

Die Spieler schlüpfen in die Rollen von Handelsprinzen und leiten das Geschick eines der mächtigen Stadtstaaten des Mittelmeerraums zu Beginn der Renaissance. Durch lukrativen Handel und opportunistische Kriegsführung versuchen sie, ihre Herrschaft auf das gesamte Mittelmeer auszuweiten. Am Ende des Spiels gewinnt der reichste Spieler.

Vorbereitung (4 Spieler)

Anmerkung: Vor Beginn des Spiels müssen die Zahlen-Aufkleber sorgsam auf die Vorschiffe der Galeeren geklebt werden.



Der Spielplan wird in der Tischmitte ausgelegt. Die Galeeren, die Marken für Festungen und Basiliken, die Warenspielsteine, die Dukaten sowie die Hafenkarten werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

Der weiße Pöppel wird auf den Start der Rundenleiste für 4 Spieler gestellt (A).

Die 24 Galeerenspielsteine werden neben das Rad gelegt. Der schwarze Pöppel wird auf das Dogen-Feld auf dem Rad gestellt (B).

Die 5 „Doge“-Karten werden gemischt und verdeckt auf das linke Feld des venezianischen Löwen gelegt. Das rechte Feld des venezianischen Löwen dient zum Ablegen der aufgedeckten Karten.

Der Startspieler wird zufällig bestimmt. Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt **22 Seeleute** dieser Farbe sowie **5 Dukaten**. Jeder Spieler wählt im Uhrzeigersinn und mit dem ersten Spieler beginnend einen der 5 möglichen Starthäfen (G) sowie eine der verfügbaren Galeeren. Sobald eine Galeere gewählt ist, wird ein Galeerenspielstein der Spielerfarbe unter das entsprechende Nummernfeld auf das Rad gelegt (womit angezeigt wird, dass die Galeere im Spiel ist). Der Spieler stellt 3 Seeleute auf seinen Hafen und 3 weitere Seeleute in seine Galeere. Sie wird auf das an den Hafen angrenzende Seefeld gestellt.

Hat der letzte Spieler seine Galeere aufgestellt, wird eine zweite Runde der Galeerenwahl durchgeführt: Diesmal aber gegen den Uhrzeigersinn und mit dem letzten Spieler beginnend. Jeder Spieler stellt seine zweite Galeere mit 3 Seeleuten an Bord neben die erste ins gleiche Feld.

Anmerkung: Die Dukaten im Spiel haben eine sichtbare Zahlenseite und eine neutrale Kopfseite. Die Spieler wählen, ob das Spiel mit sichtbarem oder verstecktem Geld gespielt wird. Je nach ihrer Wahl legen sie also ihre Münzen sichtbar oder versteckt vor sich.

Schachtelinhalt



15 Galeeren

II	I2	I3	I4	I5
6	7	8	9	10
I	2	3	4	5

1 Blatt mit Aufklebern



120 Seeleute (je 30 pro Farbe)



24 Galeeren-Spielsteine (je 6 pro Farbe)

14 Holz-Spielsteine

12 Stein-Spielsteine

12 Marmor-Spielsteine

12 Wein-Spielsteine

10 Gold-Spielsteine

10 Gewürz-Spielsteine



54 Münzen (1, 5, 10 und 50 Dukaten)



19 Karten „Hafen“



5 Karten „Doge“



4 Karten „Spielhilfe“



4 Karten „Hafen geschlossen“



5 Marken „Basilika“



5 Marken „Festung“



5 Spezialwürfel



1 schwarzer und 1 weißer Pöppel

1 Spielplan



A) Rundenleiste (Start für 4 Spieler)

B) Aktionsrad

C) Platz für die Karten „Doge“

D) Hafen

E) Vom Hafen hergestellte Handelsware (hier: Marmor)

F) Lagerhaus

G) Starthäfen



Ablauf des Spiels (4 Spieler)

Das Spiel wird in aufeinander folgenden Runden gespielt (zwischen 5 und 11 bei 4 Spielern). Eine Runde besteht aus der Aktivierung aller im Spiel befindlichen Galeeren in Reihenfolge gefolgt vom Ziehen einer „Doge“-Karte. Anschließend kommt es manchmal zu einer Auszahlung.

Spielrunde

Der schwarze Pöppel wird im Uhrzeigersinn auf das erste Feld des Rades mit einem Galeerenspielerstein bewegt. Diese Galeere ist die aktive Galeere. Ihr Besitzer muss zwischen zwei Möglichkeiten wählen: **Aktion** oder **Investition**. Wenn er seine Aktion oder Investition beendet hat, wird der schwarze Pöppel im Uhrzeigersinn auf das nächste Galeerenfeld bewegt und diese Galeere wird nun zur aktiven Galeere.

A) Aktion

Der Besitzer der aktiven Galeere nutzt seine Galeere. Die Aktion besteht aus 3 Phasen: 1. Beladen 2. Bewegung 3. Verkauf oder Gefecht. Der Spieler kann frei wählen, welche der Phasen er ausführen möchte: keine, eine, zwei oder alle drei. Sie müssen aber in der vorgegebenen Reihenfolge ausgeführt werden: zuerst Beladen, dann die Bewegung, dann Verkauf oder Gefecht.

1) Beladen: Während dieser Phase kann der Besitzer seine aktive Galeere im Hafen, in dem sie sich befindet, mit Seeleuten oder Warenspielsteinen beladen. Jede Galeere hat 5 Plätze, in die entweder **Seeleute** oder **Waren** gestellt werden können.

Seeleute: Der Besitzer darf seine Seeleute im Hafen dieser aktiven Galeere unter Beachtung der folgenden Einschränkungen nach Belieben verwalten:

- Ist der Hafen **unter seiner Kontrolle** (d.h. wenn dort seine Seeleute stationiert sind), darf er Seeleute zwischen der aktiven Galeere und dem Hafen sowie allen seinen Galeeren im Hafengebiet uneingeschränkt bewegen, solange diese Bewegung über die aktive Galeere geht.

- Ist der Hafen **neutral** (kein Seemann) oder **wird von einem anderen Spieler kontrolliert**, darf er Seeleute zwischen der aktiven Galeere und anderen eigenen Galeeren in diesem Feld austauschen (in beide Richtungen), kann aber keinen Seemann auf den Hafen stellen.

Einschränkungen: Eine Galeere muss stets mit 1 bis 5 Seeleuten bemannt sein. Eine Galeere ohne Seemann ist „versenkt“ und steht dem Spieler nicht mehr zur Verfügung. Sie wird neben dem Spielplan gestellt und der entsprechende Galeerenspielerstein vom Rad genommen. Ein Spieler darf seine Galeeren absichtlich versenken. Die maximale Anzahl an Seeleuten in einem Hafen entspricht der Größe des Lagerhauses. Zum Beispiel verfügt València über ein Lagerhaus mit 5 Feldern und kann somit höchstens 5 Seeleute aufnehmen. Es ist nicht möglich, einen Hafen zu verlassen, indem man alle Seeleute dieses Hafens in eine Galeere setzt. Mindestens 1 Seemann muss dort bleiben.



Beispiel: Die mit 1 Seemann in València anliegende Galeere 4 ist aktiv. Blau, ihr Besitzer, möchte mit ihr eine Aktion ausführen. Er überträgt 2 Seeleute von Galeere 6 (die ihm gehört und auch in València liegt). Er kann jedoch nicht den Seemann von València nehmen, da er der einzige im Hafen ist. Er hätte auch den Seemann der Galeere 4 nach València oder zur Galeere 6 übertragen können, aber in diesem Fall wäre Galeere 4 gesunken.

Handelswaren: Der Besitzer der Galeere kann Waren der im Hafen hergestellten Art in seine aktive Galeere laden.

- Wenn der Hafen **unter seiner Kontrolle** ist, kann er kostenlos 1 Warenspielstein der dort hergestellten Ware in seine Galeere laden. Will er zusätzliche Spielsteine laden, muss er dafür 1 Dukaten pro Spielstein an die Bank zahlen.

- Wenn der Hafen **neutral** ist (kein Seemann vorhanden), kann er eine beliebige Anzahl der dort hergestellten Warenspielsteinen laden, indem er pro Spielstein jeweils 1 Dukaten an die Bank zahlt.

- Wenn der Hafen **einem anderen Spieler gehört**, kann er eine beliebige Anzahl der dort hergestellten Warenspielsteinen laden, indem er pro Spielstein jeweils 1 Dukaten an diesen Spieler zahlt.

- Der Spieler darf auch Waren von und zu anderen eigenen Galeeren auf demselben Feld wie die aktive Galeere umladen. Diese Aktion kostet nichts.

Einschränkungen: Eine Galeere kann bis zu 4 Warenspielsteine aufnehmen (da mindestens 1 Seemann an Bord sein muss). In dieser Phase kann ein Spieler entscheiden, Waren über Bord zu werfen, um Platz für andere Waren oder Seeleute zu machen. Über Bord geworfene Warenspielsteine werden einfach wieder neben dem Spielplan bereitgelegt.



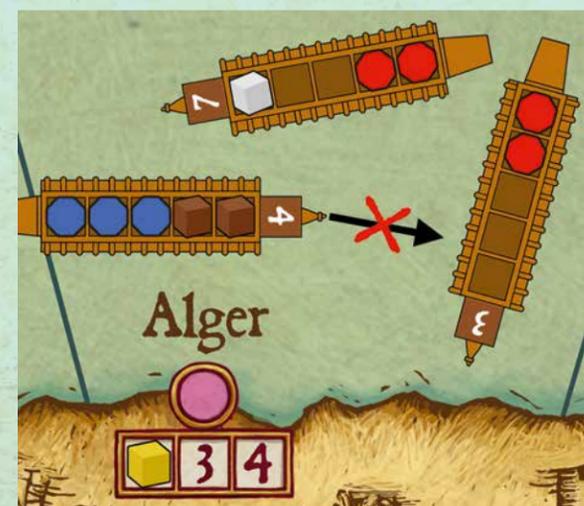
Beispiel (Fortsetzung): Blau lädt nun Waren in seine Galeere 4. Da València Holz herstellt, entscheidet er sich zum Laden von 2 Holz. Hierfür zahlt er 1 Dukaten (der erste Holz-Spielstein ist kostenlos, da ihm der Hafen gehört).

2) Bewegung: In dieser Phase kann der Spieler seine aktive Galeere auf dem Spielplan bewegen. Die Bewegungsweite einer Galeere wird von der Anzahl der an Bord befindlichen Seeleute bestimmt: Für jeden Seemann an Bord darf der Spieler die Galeere um ein Feld bewegen.



Beispiel (Fortsetzung): Blau bewegt seine Galeere 4. Da sich 3 Seeleute darauf befinden kann er sie bis zu 3 Felder weit ziehen.

Blockade bei einer Bewegung: Kommt eine Galeere bei ihrer Bewegung auf ein Feld, auf dem ein anderer Spieler in seinen Galeeren über **insgesamt** mehr Seeleute verfügt als in der aktiven Galeere sind (Seeleute in einem Hafen zählen nicht), kann dieser eine Blockade verkünden. Die aktive Galeere beendet sofort ihre Bewegung auf diesem Feld und geht zur Phase 3 (Verkauf oder Gefecht) über. Eine Blockade darf **nie über das Startfeld einer Galeere** verhängt werden. Eine Galeere darf also immer ihre Belade-Aktion durchführen und das Feld verlassen, auf dem sie aktiviert wurde. Kommt ein Spieler auf ein Feld, auf dem mehrere Spieler eine Blockade verkünden können, entscheidet der Spieler mit den meisten Seeleuten als Erster (bei einem Gleichstand entscheidet der beteiligte Spieler, dessen anwesende Galeere die niedrigste Nummer hat). Ein Spieler kann einen anderen Spieler nach seinen Absichten befragen, bevor er auf ein Feld vorzieht, aber dieser ist nicht gezwungen, auch sein Wort zu halten. Ein Austausch von Waren oder Dukaten zwischen Spielern ist nicht erlaubt.



Beispiel (Fortsetzung): Während seiner Bewegung nach Tripolis kreuzt Blau zwei Galeeren von Rot in Algerien. Jede der Galeeren von Rot enthält 2 Seeleute, Rot verfügt also über 4 Seeleute (mehr als Blau mit 3 Seeleuten) und verkündet eine Blockade. Die blaue Galeere beendet deswegen ihre Bewegung auf diesem Feld.

3) Verkauf oder Gefecht: In dieser Phase kann der Spieler seine Galeere **entweder zum Verkauf von Waren oder zum Gefecht** einsetzen, sei es um einen Hafen zu erobern (neutral oder einem anderen Spieler gehörend) oder um eine oder mehrere Galeeren anzugreifen.

a) Verkauf: Der Spieler verkauft **eine oder mehrere** Waren der aktiven Galeere in dem Hafen, auf den er sie gezogen ist. Die verkaufte Ware darf **weder vom Hafen hergestellt noch im dortigen Lagerhaus vorhanden** sein. Eine Warenart kann also nur einmal in einem Hafen verkauft werden. Für jede verkaufte Ware legt der Spieler den entsprechenden Spielerstein von seiner aktiven Galeere auf das Lagerfeld mit dem kleinsten Wert, woraufhin er möglicherweise Geld von der Bank erhält.

- Wenn der Hafen **dem Spieler gehört**, erhält er nichts.

- Wenn der Hafen **neutral** ist oder **einem anderen Spieler gehört**, erhält der Spieler eine Anzahl von Dukaten von der Bank, die dem Wert des Feldes entspricht, auf das er die Ware gestellt hat (zwischen 2 und 6).

Gewürze: Verkauft der Spieler Gewürze (violette Spielsteine), erhält er **einen Bonus von 2 Dukaten** (der Verkauf von Gewürzen bringt also 2 Dukaten in einem seiner eigenen Häfen oder 4 bis 8 Dukaten in den anderen Häfen).

Wein: Die Hafenkarten haben 2 Seiten, eine neutrale Seite und eine Weinseite. Zu Beginn ist die neutrale Seite aufgedeckt. Sobald ein Hafen Wein in seinem Lagerhaus hat, wird die entsprechende Hafenkarte **auf die Weinseite** umgedreht, die am Ende gewisser Spielrunden verwendet wird. **Anmerkung: Häfen, die Wein herstellen, haben keine neutrale Seite.**

Blockade beim Verkauf: Die Blockaderegeln werden auch beim Verkauf angewandt. So kann ein Spieler eine Blockade verkünden, um einen Verkauf zu verhindern, wenn er (in seinen Galeeren) über mehr Seeleute verfügt als die aktive Galeere. Der Spieler, der blockiert wird, kann dann entscheiden, ob er den blockierenden Gegner bekämpft (siehe weiter unten) oder ob er seine Runde beendet.

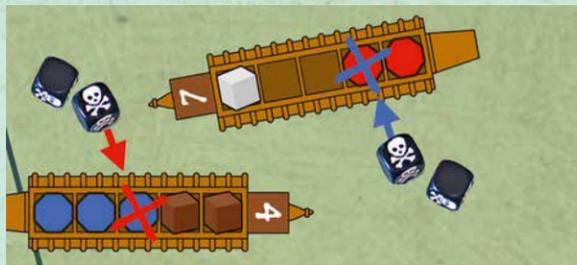


Beispiel (Fortführung): Da Blau sich nicht weiter bewegen kann, entscheidet er 1 Holzspielstein für 3 Dukaten in Algerien zu verkaufen. Auch hier verkündet Rot eine Blockade und der Verkauf kann nicht stattfinden. Blau muss nun seine Runde beenden oder sich auf ein Gefecht einlassen.

b) Gefecht: Der Spieler versucht, eine oder mehrere Galeeren auf dem Feld anzugreifen, wo seine Galeere gerade angekommen ist. Er kann auf diesem Feld auch einen Hafen erobern.

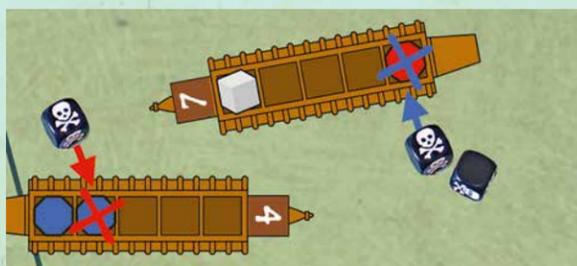
Gefecht gegen eine Galeere: Zunächst bestimmt der Spieler der aktiven Galeere (der Angreifer) ihren **Gefechtswert**: Dieser entspricht der Anzahl der Seeleute an Bord der Galeere abzüglich der Anzahl der durchquerten Felder. Für die verteidigende Galeere entspricht der Gefechtswert der Anzahl aller ihrer Seeleute. Das Gefecht wird durch einen **gleichzeitigen** Würfelwurf entschieden.

Erste Gefechtsrunde: Jeder Spieler wirft eine dem Gefechtswert entsprechende Anzahl an Würfeln und fügt dem Gegner pro erwürfeltem Totenkopf 1 Verlust zu. Die so verlorenen Seeleute kommen zurück in die Reserve der Spieler.



Beispiel (Fortsetzung): Blau entscheidet sich für ein Gefecht. Von den beiden roten Galeeren greift er zuerst Galeere 7 an. Der Gefechtswert von Blau ist 2 (3 Seeleute minus 1 da die Galeere sich ein Feld bewegt hat). Der Gefechtswert von Rot ist 2 (2 Seeleute). Die beiden Spieler würfeln und erzielen beide je 1 Totenkopf. Sie verursachen also beide 1 Verlust bei ihrem Gegner.

Folgende Gefechtsrunden: Zwischen jedem Wurf kann der Angreifer entscheiden, seinen Angriff abzubrechen. In diesem Fall endet das Gefecht und die Runde des Spielers ist zu Ende. Wenn der Angreifer das Gefecht fortführen will, bestimmen die Spieler den neuen Gefechtswert ihrer Galeeren und verfahren wie in der ersten Gefechtsrunde. Der Gefechtswert des Angreifers ändert sich nicht - es sei denn, er hat nun weniger Seeleute in seiner Galeere als der in der ersten Gefechtsrunde bestimmte Wert. In diesem Fall ist der neue Gefechtswert gleich der Anzahl der Seeleute in der Galeere. Der Gefechtswert des Verteidigers entspricht immer der Anzahl der Seeleute in seiner Galeere.



Beispiel (Fortsetzung): Blau entscheidet sich das Gefecht fortzuführen. Sein Gefechtswert ist immer noch 2 (er hat noch 2 Seeleute). Der Wert von Rot ist 1. Die beiden Spieler würfeln und erhalten beide einen Totenkopf. Blau verliert einen weiteren Seemann und die Galeere von Rot versinkt.

Ende des Gefechtes: Sobald eine der beiden Seiten keine Seeleute mehr hat, endet das Gefecht. Ist es der Angreifer, so versinkt seine Galeere und wird neben dem Spielplan bereitgelegt (der entsprechende Galeerenspielfeld wird vom Rad genommen). Ist es der Verteidiger, wird auf die gleiche Weise verfahren. Der Besitzer der überlebenden Galeere kann, wenn er es wünscht, die Waren der gesunkenen Galeere aufnehmen, vorausgesetzt, er hat dafür in seiner Galeere Platz (er darf keine Seeleute absetzen um Platz für die Waren zu machen).

Beispiel (Ende): Die rote Galeere sinkt. Blau entscheidet sich, den Marmor-Spielstein aufzunehmen und stellt ihn in seine Galeere. Wenn er will kann er nun sein Gefecht gegen die übrig gebliebene Galeere fortführen und möglicherweise dann den Hafen angreifen. Sein Gefechtswert ist nun 1 und er zieht es vor, das Gefecht zu beenden.

Gefecht gegen mehrere Galeeren: Befinden sich mehrere Galeeren in einem Feld, kann die aktive Galeere sie eine nach der anderen bekämpfen (auch wenn sie verschiedenen Spielern gehören). Mit blockierenden Galeeren beginnend wählt der Spieler

dafür eine der Galeeren aus und geht wie oben beschrieben vor. Am Ende des Gefechtes kann er entscheiden, ob er aufhören oder eine weitere Galeere bekämpfen möchte.

Gefecht gegen einen Hafen: Der Ablauf des Gefechtes hängt vom Besitzer des Hafens ab.

• Ist der Hafen **neutral** (kein Seemann vorhanden), kann der Besitzer der aktiven Galeere den Hafen einfach in Besitz nehmen, indem er dort 1 oder mehrere Seeleute absetzt. Hat er nur einen Seemann in seiner Galeere, kann er diesen absetzen und seine Galeere versenken. Er nimmt daraufhin die entsprechende Hafenkarte aus der Reserve und legt sie vor sich. Ein neutraler Hafen kann erobert werden, auch wenn sich eine Galeere eines anderen Spielers auf dem Feld befindet (außer bei einer Blockade).



Beispiel: Die Galeere 8 ist aktiv. Orange hat sich gerade nach Napoli bewegt. Er verfügt über einen Holz-Spielstein und könnte ihn verkaufen, zieht es aber vor an Land zu gehen. Da der Hafen neutral ist, genügt es ihm einen seiner Seeleute in den Hafen zu stellen, um diesen zu erobern (er kann aber auch mehrere dort hinstellen). Schwarz, der in Napoli verweilt, kann ihn nicht durch eine Blockade daran hindern da seine Galeere 3 Seeleute enthält (nicht mehr als Galeere 8). Orange nimmt also die Napoli-Karte und legt sie vor sich.

• Enthält das Feld auch Galeeren, die dem Besitzer des Hafens gehören, muss der Besitzer der aktiven Galeere zuerst diese Galeeren bekämpfen, bevor er den Hafen angreift (er braucht nicht eventuell vorhandene Galeeren anderer Spieler zu bekämpfen, die in diesem Fall keine Blockade verkünden dürfen). Die Regeln zum Gefecht gegen einen Hafen sind die gleichen wie gegen eine Galeere, es sei denn dieser hat eine Festung (siehe weiter unten). Am Ende des Gefechtes kann der Besitzer der aktiven Galeere seine Seeleute absetzen, um die Kontrolle des Hafens zu übernehmen. Hat er nur einen Seemann in seiner Galeere, kann er diesen auf den Hafen stellen und seine Galeere versenken. Er übernimmt die Hafenkarte vom Verteidiger und ist nun der neue Besitzer des Hafens. Es kann vorkommen, dass sich beide Seiten gegenseitig ausschalten. Der Hafen wird dann wieder neutral (die Hafenkarte wird wieder neben den Spielplan gelegt).

Festungen: Hat der angegriffene Hafen eine Festung (siehe Investition), so kann diese am Gefecht teilnehmen.

Vor Beginn des Gefechtes gegen den Hafen (und nur dann) wirft der Besitzer der Festung **zwei Würfel** und fügt

der aktiven Galeere so viele Verluste zu, wie er „Totenkopf“-Symbole erhalten hat. Danach beeinflusst die Festung das Gefecht nicht weiter (sie dient also nur einmal zu Beginn des Gefechtes). Eine Festung kann nicht gegen eine Galeere kämpfen, die einen Verkauf durchführt.

Blockade und Gefecht: Ein Spieler kann eine Blockade verkünden, um einen anderen Spieler daran zu hindern, einen neutralen Hafen zu besetzen. Ein Spieler, der einer Blockade ausgesetzt ist, kann entweder seine Runde beenden oder die ihn blockierende Galeere oder Galeeren bekämpfen und daraufhin möglicherweise einen neutralen Hafen besetzen. Seine Runde ist danach beendet (er kann also nicht mit seiner Aktion fortfahren). Der schwarze Pöppel wird auf dem Rad auf das nächste Galeerenfeld vorgeführt und diese Galeere wird nun zur aktiven Galeere.

Letzter Hafen eines Spielers: Besitzt ein Spieler einen einzigen, letzten Hafen, **darf dieser nicht erobert werden.**

B) Investition

Anstatt seine aktive Galeere einzusetzen, investiert der Spieler in sein Reich. Er kann hierbei Elemente in allen seinen Häfen kaufen.

• **Seeleute anheuern:** Jeder angeheuerte Seemann kostet 1 Dukaten. Der Spieler kann Seeleute in alle seine Häfen stellen, solange er dabei die Kapazität des Hafens berücksichtigt. Er kann die Seeleute auch in seine Galeeren stellen, die zur Zeit in seinen Häfen liegen (nicht aber in den Häfen die ihm nicht gehören).

• **Galeere:** Ein Spieler kann nur eine neue Galeere pro Investitionsphase kaufen. Eine neue Galeere kostet 1 Dukaten pro Galeere, die er bereits besitzt. Die neue Galeere kann nur in einen Hafen gestellt werden.

• **Festung:** Eine Festung kostet 2 Dukaten. Die Festung kann nur in einem Hafen gebaut werden, in dem Holz und Stein hergestellt oder gelagert werden. Die Waren werden dabei nicht verbraucht. Ein Hafen kann nur eine Festung haben.

• **Basilika:** Eine Basilika kostet 2 Dukaten. Die Basilika kann nur in einem Hafen gebaut werden, in dem Gold und Marmor hergestellt oder gelagert werden. Die Waren werden dabei nicht verbraucht. Ein Hafen kann nur eine Basilika haben.

Beispiel: Die Galeere 9 ist aktiv aber Schwarz entscheidet sich sie nicht einzusetzen und stattdessen zu investieren. Er kauft 5 Seeleute, 1 für Constantinople, 1 für Antakya und 3 für seine Galeere 12 (die auf dem Feld einer seiner Städte liegt). Er kann keinen zusätzlichen Seemann für Antakya kaufen, da der Hafen nur Platz für 3 Seeleute hat. Er kauft auch eine Basilika für Antakya denn der Hafen stellt Gold her und hat Marmor. Insgesamt zahlt er 7 Dukaten (1 pro Seemann und 2 für die Basilika). Seine Runde ist nun beendet. Nach Abschluss der Investition wird der schwarze Pöppel nun auf dem Rad auf das nächste Galeerenfeld vorgeführt und diese Galeere wird zur aktiven Galeere.

Ende der Runde

Wenn alle Galeeren aktiviert wurden, rückt der schwarze Pöppel auf das Dogenfeld vor. Nun wird eine „Doge“-Karte gezogen. Je nach Karte wird der weiße Pöppel auf der Rundenleiste vorgeführt.

• **Karte „Wein“:** Der weiße Pöppel wird nicht bewegt. Jeder Spieler erhält 3 Dukaten für jeden seiner Häfen in dem Wein hergestellt oder gelagert wird. Die Karte wird daraufhin aufgedeckt abgelegt.

• **Karte „1 Sanduhr“:** Der weiße Pöppel wird ein Feld vorgeführt. Erreicht der weiße Pöppel ein Auszahlungsfeld (gelbe Felder) kommt es zu einer Auszahlung (siehe weiter unten). Die Karte wird aufgedeckt abgelegt.

• **Karte „2 Sanduhren“:** Der weiße Pöppel wird zwei Felder vorgeführt. Erreicht oder überschreitet der weiße Pöppel ein Auszahlungsfeld (gelbe Felder) kommt es zu einer Auszahlung (siehe weiter unten). Die Karte wird aufgedeckt abgelegt.

• **Karte „2 Sanduhren + mischen“:** Der weiße Pöppel wird zwei Felder vorgeführt. Erreicht oder überschreitet der weiße Pöppel ein Auszahlungsfeld (gelbe Felder) kommt es zu einer Auszahlung (siehe weiter unten). Die abgeworfenen und die noch zu ziehenden „Doge“-Karten werden miteinander gemischt und wieder verdeckt auf das linke Feld des venezianischen Löwen gelegt.

Spieler mit weniger als 2 Galeeren: Nach dem Ziehen der Karte und einer möglichen Auszahlung (siehe weiter unten) dürfen die Spieler mit weniger als 2 Galeeren eine gesonderte Investitionsphase durchführen. Sie können ihre Dukaten ausgeben, um Galeeren und Seeleute zu kaufen (zu den in „Investition“ angegebenen Preisen), um zu Beginn der folgenden Runde über höchstens 2 Galeeren zu verfügen.



Beispiel: Die Runde ist zu Ende und eine „Doge“-Karte wird gezogen. Es ist die Karte mit zwei Sanduhren. Der Spielstein wird um zwei Felder vorgezogen. Da das Auszahlungsfeld überschritten wurde, findet nun eine Auszahlung statt. Besitzt ein Spieler weniger als 2 Galeeren, kann er nach der Auszahlung Galeeren kaufen.

Auszahlung

Erreicht oder überschreitet der weiße Pöppel ein Auszahlungsfeld auf der Rundenleiste, kommt es zu einer Auszahlung. Jeder Spieler erhält Dukaten gemäß dem folgenden System:

• Jeder Hafen bringt Dukaten abhängig davon, wie voll seine Lagerhäuser sind (zwischen 0 für einen leeren Hafen und 20 Dukaten für einen ganz gefüllten großen Hafen).

• Jede gebaute Basilika bringt 5 Dukaten.

Anmerkung: Auch wenn Spieler mit verdecktem Geld spielen, müssen sie ihren Mitspielern das bei der Auszahlung gewonnene Geld ansagen.



Beispiel: Das Lagerhaus von Valencia enthält 4 Spielsteine und eine Basilika. Für diesen Hafen gewinnt Blau demnach 20 Dukaten (15 für das Lagerhaus und 5 für die Basilika). Er verfährt auf dieselbe Weise für seine anderen Städte und verkündet seinen Mitspielern die Gesamtsumme.

Spielende

Das Spiel endet nach der dritten Auszahlung. Der reichste Spieler gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnt der reichste Spieler mit den meisten Hafenkarten.

Spielvarianten

Serenissima mit 3 Spielern

Das Spiel wird wie mit 4 Spielern gespielt mit den folgenden Änderungen:

-  Die Spieler verwenden 26 Seeleute anstatt 22.
-  Die Spieler verwenden 12 Galeeren anstatt 15 (die Galeeren 13 bis 15 bleiben in der Schachtel).
-  Der weiße Pöppel wird auf der Rundenleiste auf das Startfeld für 2 oder 3 Spieler gestellt (rotes Feld). Es kommt zu Auszahlungen, wenn der weiße Pöppel die roten Felder sowie das letzte Feld erreicht oder überschreitet.
-  Vor Beginn der Partie schließen die Spieler jeweils einen Hafen der Holz, Wein, Stein und Marmor herstellt (nach Wahl der Spieler). Auf diese Häfen wird eine Karte „Hafen geschlossen“ gelegt. Die so geschlossenen Hafenfelder können durchquert werden, aber es darf dort kein Handel betrieben werden.

Serenissima mit 2 Spielern

Das Spiel wird wie mit 4 Spielern gespielt mit den folgenden Änderungen:

-  Die Spieler verwenden 30 Seeleute anstatt 22.
-  Die Spieler verwenden 12 Galeeren anstatt 15 (die Galeeren 13 bis 15 bleiben in der Schachtel).
-  Der weiße Pöppel wird auf der Rundenleiste auf das Startfeld für 2 oder 3 Spieler gestellt (rotes Feld). Es kommt zu Auszahlungen,

wenn der weiße Pöppel die roten Felder sowie das letzte Feld erreicht oder überschreitet.

-  Vor Beginn der Partie schließen die Spieler jeweils einen Hafen der Holz, Wein, Stein und Marmor herstellt (nach Wahl der Spieler). Auf diese Häfen wird eine Karte „Hafen geschlossen“ gelegt. Die so geschlossenen Hafenfelder können durchquert werden, aber es darf dort kein Handel betrieben werden.
-  Die Spieler beginnen die Partie mit 3 Galeeren (abwechselnd gewählt) anstatt 2. Jede Galeere sowie der Starthafen enthält 3 Seeleute.

Anmerkungen des Autors

 Zur glorreichen Zeit der Serenissima waren Handel und militärisches Kräftespiel eng miteinander verstrickt. Diese Gefechte mit Konkurrenten sollten keinesfalls Eroberungskriege oder Vernichtungsschlachten sein. Vielmehr ging es darum, seine Privilegien und Handelsmonopole zu sichern. Der Gegner von heute konnte sehr schnell zum Kunden von morgen werden. Es kam nicht selten vor, dass Venedig weiter mit Städten oder Staaten Handel trieb, mit denen sie andernorts in Konflikt waren.

 Im Gegensatz zu einer weit verbreiteten Vorstellung waren die Ruderer an Bord venezianischer Galeeren weder Sklaven noch Gefangene - sondern freie Bürger, die je nach Bedarf sowohl als Matrosen als auch als Soldaten dienten. Oft waren es sogar Familienmitglieder der Auftragsgeber der Galeere, die gleichzeitig darauf achteten, dass beim Handelsgeschäft alles ordnungsgemäß verlief. Diese venezianische Besonderheit erklärt die bemerkenswerte Qualität und Motivation der Mannschaften ihrer Galeeren. Erst gegen Ende der Republik, in ihrer Phase der ökonomischen und militärischen Dekadenz, wurden Gefangene und Sklaven an Bord ihrer Galeeren eingesetzt. Deswegen dienen die Seeleute im Spiel gleichermaßen zur Bewegung der Galeeren und zum Gefecht. Aus dem gleichen Grund werden die Mannschaften durch große Bewegungen ermüdet und sind dann bei einem Gefecht weniger wirksam.

 Die Spieler wundern sich vielleicht, warum die „Bank“ den Spielern den Wert der verkauften Waren zahlt und nicht der Spieler, dem der Hafen gehört. Hierbei gilt es zu bedenken, dass ein Spieler im Besitz einer Handelsniederlassung weder die Stadt noch seine Bewohner besitzt, sondern nur seine militärische Präsenz und sein Handelsmonopol sichert. Die Waren werden also eigentlich von der Bevölkerung der Stadt gekauft.

 Die Waren-Spielsteine in den Handelsniederlassungen entsprechen nicht direkt Handelsgütern, sondern zeigen an, dass ein Handelsabkommen abgeschlossen wurde, durch das diese Stadt konstant mit der Ware versorgt wird. Dies erklärt, warum man eine Ware, die bereits in einem Hafen vorhanden ist, nicht ein zweites Mal dort „verkaufen“ kann und warum man dort keine Ware kaufen kann, die nicht von der Stadt selbst hergestellt wird. Ebenso werden Waren-Spielsteine nicht „abgegeben“, wenn z.B. eine Festung gebaut wird. Es genügt, dass diese Ware in diesem Hafen vorhanden ist und er so ausreichend mit diesen Gütern versorgt wird, um ein Gebäude errichten zu können.