

# Liguria

Ein Spiel von Alessandro Zucchini für 3 bis 4 Spieler

## Spielmaterial

### • 1 Spielplan



Rückseite:  
Prestigezählleiste für  
die Schlusswertung

### • 55 Schiffskarten



Rückseite

### • 75 Farbwürfel – je 25 in Rot, Gelb, Blau



### • 9 Inseln – 6 Farb-Inseln (2x Rot, 2x Gelb, 2x Blau), 3 Blanko-Inseln



Farb-Inseln

Blanko-Insel

Rückseite

### • 7 Insel-Punkte – in den Werten 3-9



Rückseite

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Kaufleuten, die mit ihren Handelsschiffen Farben über das ligurische Meer transportieren, Handel treiben, Inseln erobern und diplomatische Beziehungen pflegen.

Dabei gilt es vor allem, an die richtigen Farben zu kommen, um die besonders prestigeträchtigen Bischofsaufträge erfüllen zu können. Wer die schönsten Farben auf den Markt seiner Heimatstadt liefert, sorgt dafür, dass die Deckenbilder der Kathedrale seiner Heimatstadt am hellsten strahlen, erhält die meisten Prestigepunkte und gewinnt das Spiel.

### • 120 Auswahl-Plättchen



### Spielermaterial:

#### • Je Spieler in Spielerfarbe:

1 Schiff

1 Kaufmann

7 Gesandte

2 Start-Plättchen

1 Sichtschirm

1 Hafen



1x Schiff

1x Kaufmann

7x Gesandter



1x Start-Schiff



1x Start-Händler



1x dreiteiliger Sichtschirm



Diplomatenfelder

Schiffe

Händler

Gebäude

Mönche

1x Hafen

### • 30 Münzen – 20 x Silbermünze, 10 x Goldmünze



Rückseite

Rückseite

### • 1 Stoffbeutel

(die Farbe kann variieren)



### • 1 Spielregel

## Spielziel

Ziel ist es, die meisten Prestigepunkte zu haben. Prestigepunkte erhalten die Spieler durch das Erfüllen der Bischofsaufträge, das Hochstufen ihrer Auswahl-Plättchen, das Erobern von Inseln und durch den Einsatz von Diplomaten in fremden Häfen.

All dieses erhalten die Spieler durch die Auswahl-Plättchen und Schiffskarten, welche sie jeweils am Anfang einer Runde erwerben. Wer seine Auswahl-Plättchen am cleversten zusammenstellt und die Schiffskarten am effektivsten einsetzt, wird am Ende die meisten Prestigepunkte haben und das Spiel gewinnen.



## Spielvorbereitung – Spieldaufbau für 4 Spieler

1. Der Spielplan wird zusammengesetzt und in der Tischmitte platziert.

2. Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält in dieser:

- 1 Sichtschirm
- 1 Hafen
- 1 Kaufmann
- 7 Gesandte
- 1 Schiff
- 2 Startplättchen
- zusätzlich 1 Silbermünze

3. Den Hafen legt der Spieler vor sich ab. Das Schiff platziert er oberhalb, den Sichtschirm unterhalb seines Hafens.

Die beiden Startplättchen Schiff und Händler legt der Spieler in die entsprechenden Zeilen seines Hafens. Der Kaufmann, die Gesandten und die Silbermünze kommen hinter den Sichtschirm.

4. Jeder Spieler legt zwei beliebige, aber verschiedenfarbige Farbsteine in seinen Hafenbereich.

5. Die 120 Auswahl-Plättchen kommen in den Stoffbeutel.





# Überblick der Auswahl-Plättchen und Schiffkarten

**6.** Die Inseln werden verdeckt gemischt und anschließend offen zwischen den Häfen platziert.

**Bei 4 Spielern:** Es werden 8 Inseln benötigt, eine Blanko-Insel geht zurück in die Spieleschachtel.

Es werden immer zwei Inseln zwischen zwei Häfen gelegt (siehe Abbildung).

**Bei 3 Spielern:** Es werden alle 9 Inseln benötigt. Zwischen zwei Häfen werden jeweils 3 Inseln gelegt.

*Achtung: Es darf maximal eine Blanko-Insel zwischen zwei benachbarten Häfen liegen.*

**7.** Die Insel-Punkte werden verdeckt gemischt und dann je 1 offen auf jede Farb-Insel gelegt. Die übrigen Insel-Punkte kommen in die Schachtel zurück.

**8.** Die 55 Schiffkarten werden gemischt. Die Farbsteine, Münzen, der Kartenstapel und der Stoffbeutel kommen gut erreichbar für alle Spieler in die Tischmitte rund um den Spielplan.

**9.** Die Spieler lösen einen Startspieler aus.

Dieser stellt seinen Kaufmann auf das Feld 4 der Spielerreihenfolgeleiste.

Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn stellt seinen Kaufmann auf das Feld 3 der Leiste, der nächste auf Feld 2. Beide erhalten zusätzlich noch 1 Silbermünze.

Der letzte Spieler stellt seinen Kaufmann auf Feld 1 der Leiste und erhält 2 Silbermünzen zusätzlich.

## Auswahl-Plättchen

### In den Hafen zu legende Plättchen

Sie werden zunächst immer mit der Vorderseite auf den Hafen gelegt. Im Laufe des Spiels können sie hochgestuft (auf die Rückseite gedreht) werden, um Prestigepunkte zu erhalten.



#### Schiffe:

Je mehr Steuerräder ein Spieler besitzt, desto weitere Strecken kann er mit seinem Schiff zurücklegen.



Für jedes abgebildete Steuerrad kann er sein Schiff um einen Schritt bewegen. Hochgestuft bringt es zwei Prestigepunkte, verliert aber den Effekt.



#### Händler:

Je mehr Händler der Spieler besitzt, umso mehr Farbsteine kann er innerhalb einer Runde an einem fremden Hafen auf sein Schiff laden.



Für jeden abgebildeten Sack kann er einen Farbstein aufladen. Hochgestuft bringt er drei Prestigepunkte, verliert aber den Effekt.



#### Gebäude:

Gebäude bringen Prestigepunkte am Ende des Spiels. Vor allem ein hochgestuftes Plättchen bringt viele Prestigepunkte.



#### Mönche:

Jeder Mönch zählt 1 positiven Punkt (siehe Punktebereich Schiffkarten).

Hochgestuft bringt er 2 positive Punkte sowie 2 Prestigepunkte.

### Hinter den Sichtschirm zu legende Plättchen



#### Diplomaten:

Diplomaten können an fremden Häfen eingesetzt werden, um am Ende des Spiels Prestigepunkte zu erhalten.



#### Ritter:

Ritter benötigt der Spieler, um die Farb-Inseln im Spiel zu erobern und so an weitere Farbsteine und die Insel-Punkte zu kommen.

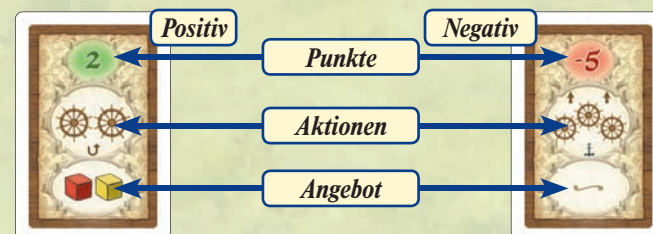
### Bischofsaufträge:

Sie geben jeweils eine bestimmte Kombination an Farbsteinen vor, die ein Spieler am Ende des Spiels abgeben muss, um die abgebildeten Prestigepunkte zu erhalten.

## Schiffkarten

Pro Runde wählt ein Spieler eine Schiffkarte, die er bis zum Ende des Spiels behält.

Eine Schiffkarte gliedert sich in 3 Bereiche:



### Punktebereich

Er zeigt entweder eine positive oder negative Zahl. Zum Ende des Spiels sollte die Summe aller Punkte positiv sein, ansonsten verliert der Spieler Prestigepunkte.

### Aktionsbereich

Er zeigt verschiedene Symbole, mit denen der Spieler verschiedene Aktionen mit seinem Schiff ausführen kann.



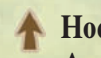
**Steuerrad:** Für jedes Steuerrad kann er sein Schiff einen Schritt weit bewegen.



**Anker:** Er kann einen Zwischenstopp einlegen.



**Wendepfeil:** Er darf die Fahrtrichtung seines Schiffes vor oder nach der Bewegung ändern.



**Hochstufen:** Je abgebildetem Pfeil darf er eines seiner Auswahl-Plättchen hochstufen (auf die Rückseite drehen).

### Angebotsbereich

Er zeigt die Farbsteine, die ein Spieler aus dem Vorrat nimmt und in seinem Hafenbereich anbietet. Diese können von anderen Spielern aufgeladen werden.



Es werden keine Farbsteine in den Hafenbereich gelegt.



# Spielablauf

Liguria wird in 8 Runden (zu dritt: 9 Runden) plus einer reinen „Bewegungsrunde“ gespielt. Eine Runde läuft wie folgt ab:

- 1. Rundenvorbereitung
- 2. Kaufmann einsetzen
- 3. Aktionsphase
  - a. Plättchen und Münzen nehmen
  - b. Karte nehmen und Auswahl-Plättchen hochstufen
  - c. Schiffsbewegung



## 1. Rundenvorbereitung

Ein Spieler zieht die für die jeweilige Spieleranzahl erforderliche Anzahl **Auswahl-Plättchen** aus dem Stoffbeutel und legt sie mit der Vorderseite nach oben von links nach rechts auf dem Spielplan ab.

3 Spieler: 12 Auswahl-Plättchen und 3 Schifffkarten  
4 Spieler: 15 Auswahl-Plättchen (alle Felder) und 4 Schifffkarten

Anschließend zieht ein Spieler nacheinander, der Spieleranzahl entsprechend, **Schifffkarten** vom Nachziehstapel und legt sie auf den entsprechenden Feldern auf dem Spielplan ab.

In jeder Runde muss im Punktebereich der ausliegenden Karten mindestens eine positive und eine negative Zahl zu sehen sein. Ist dies nicht der Fall, wird die zuletzt ausgelegte Karte solange durch eine Neue vom Nachziehstapel ersetzt, bis eine positive/negative erscheint.

Anschließend werden alle vorher beiseitegelegten Karten wieder in den Kartenstapel eingemischt.



## 2. Kaufmann einsetzen

Als erstes setzt der Spieler, dessen Kaufmann auf der Nummer 4 der Spielerreihenfolgeleiste steht, seinen Kaufmann auf ein freies Feld der Marktstraße ein.

Dann folgt der Spieler, dessen Kaufmann auf Feld 3 der Spielerreihenfolgeleiste steht, dann derjenige auf Feld 2 und abschließend der auf Feld 1.

*Anmerkung: Nur in dieser Phase gilt die umgekehrte Spielerreihenfolge.*

Die Marktfelder geben an, wie viele Auswahl-Plättchen und Silbermünzen ein Spieler erhält.



*Beispiel: Frank steht auf Feld 4 der Spielerreihenfolgeleiste und setzt als Erster seinen Kaufmann auf der Marktstraße ein. Dann setzt Ulrich ein.*



### 3. Aktionsphase

#### a. Plättchen und Münzen nehmen

Es beginnt der Spieler auf der Marktstraße, der mit seinem Kaufmann am weitesten links steht (am weitesten entfernt von den Schiffkarten). Dann geht es weiter von links nach rechts.

Der Spieler am Zug nimmt sich die gemäß des Marktfeldes dargestellte Anzahl Auswahl-Plättchen und Silbermünzen.

Nimmt der Spieler **nebeneinander liegende Plättchen**, bezahlt er dafür **nichts**. Für jedes Plättchen, welches der Spieler innerhalb einer solchen Reihe liegenlässt (**überspringt**), zahlt er eine **Silbermünze** an die Bank. Der Spieler darf so viele Plättchen überspringen, wie er möchte, muss dafür aber jeweils eine Silbermünze zahlen.

Alle genommenen Schiffe, Händler, Gebäude und Mönche legt der Spieler mit der Vorderseite nach oben in den entsprechenden Zeilen auf seinem **Hafen** ab.

Die Ritter, Diplomaten und Bischofsaufträge kommen hinter den Sichtschirm.



Nachdem der Spieler seine Plättchen genommen hat, werden die auf dem Spielbrett **übriggebliebenen Plättchen zusammengesoben**, so dass kein freies (leeres) Feld mehr dazwischen vorhanden ist.

Zuletzt stellt der Spieler seinen Kaufmann auf das erste freie Feld der Spielerreihenfolgeleiste (mit der niedrigsten Zahl).

Nachdem alle Spieler ihre Münzen und Plättchen genommen haben, geht es weiter mit b).

#### b. Karte nehmen und Plättchen hochstufen

Jetzt nimmt sich gemäß der Spielerreihenfolgeleiste von 1. bis 4. jeder Spieler eine der ausliegenden Karten, legt sie neben seinen Sichtschirm und führt die folgenden Schritte durch:

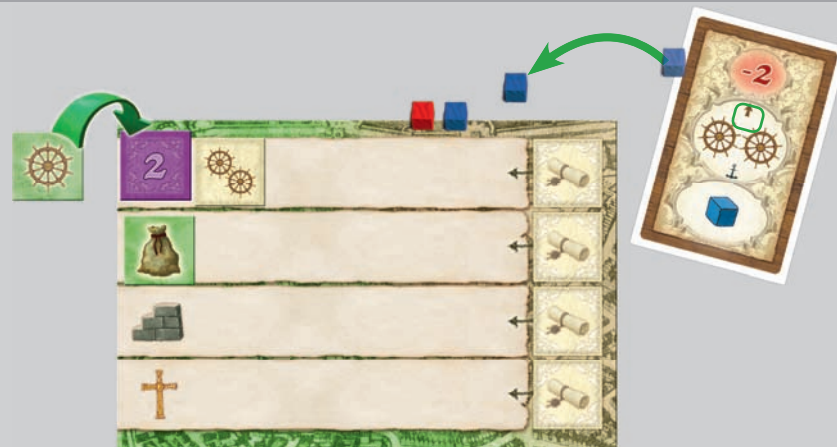
- Der Spieler **nimmt** sich die **abgebildeten Farbsteine** aus dem  Vorrat und bietet sie in seinem Hafenbereich an.
- Der Spieler **kann** für jeden auf der Schiffkarte im Aktionsbereich abgebildeten braunen Pfeil eines seiner Auswahl-Plättchen auf dem Hafen hochstufen (umdrehen). Durch das **Hochstufen** erhält der Spieler **mehr Prestigepunkte**, verliert allerdings den Effekt der Vorderseite. 



Beispiel: **Ulrich** nimmt sich eine Silbermünze und das Diplomaten- sowie das Schiffs-Plättchen. Da er das Gebäude-Plättchen übersprungen hat, zahlt er eine Silbermünze an die Bank.



Beispiel: **Ulrich** setzt seinen Kaufmann auf Feld 1 der Spielerreihenfolgeleiste. Anschließend ist **Ani** an der Reihe.



Beispiel: **Ulrich** legt den erhaltenen blauen Farbstein in seinem Hafenbereich ab. Er stuft sein Start-Schiff-Plättchen hoch und erlangt 2 Prestigepunkte.



### c. Schiffsbewegung

Zu Spielbeginn stehen die Schiffe am eigenen Hafen. In jeder Runde muss der Spieler sein Schiff **mindestens einen und maximal so viele Schritte bewegen wie Steuerräder auf der gewählten Karte sowie den entsprechenden Schiffs-Plättchen auf dem Hafen** abgebildet sind. Jeder Hafen und jede Insel repräsentiert einen Schritt. Ein Spieler kann Schritte verfallen lassen und auch an Häfen und Inseln halten, an denen bereits Schiffe stehen.

Ein Schiff bewegt sich **in einer festen Richtung um den Kurs, bis es wieder einen Hafen erreicht und dort anhält**. Zu Beginn seines Zuges kann der Spieler die Richtung ändern, in die sein Schiff fährt, sofern er sich an einem Hafen befindet.

Eine Karte mit einer **Richtungsänderung (Wendepfeil)** erlaubt es dem Spieler, die Richtung seines Schiffes entweder **vor oder nach der Bewegung zu ändern**, auch an einer Farb- oder Blanko-Insel.



Eine Karte mit einem **Anker** erlaubt es dem Spieler, **einen Zwischenstopp** mit den dazugehörigen Aktionen durchzuführen.



*Anmerkung: Wird der Zwischenstopp an einem Hafen ausgeführt, darf der Spieler die Richtung seines Schiffes dennoch nicht ändern.*

Wenn der Spieler mit seinem Schiff anhält, kann er je nach Ort diverse Aktionen ausführen:

- **Farb-Insel: Ritter platzieren und/oder Farbsteine aufladen**
- **eigener Hafen: Farbsteine abladen**
- **fremder Hafen: Farbsteine aufladen und/oder Diplomaten einsetzen**

*Wichtig: Die maximale Ladungskapazität des Schiffes sind 10 Farbsteine.*

### Die Aktionen im Einzelnen:

#### Farb-Insel: Ritter platzieren und/oder Farbsteine aufladen

##### Auf der Insel befinden sich noch keine Ritter

Der Spieler stapelt so viele Ritter-Plättchen auf der gerade erreichten Insel, wie er möchte **und/oder** zur Verfügung hat. Diese Ritter markiert er mit einem seiner Gesandten. Danach lädt er für jedes platzierte Ritter-Plättchen (nicht Anzahl Schwerter) je einen Farbstein in der auf der Insel abgebildeten Farbe aus dem Vorrat auf sein Schiff. (*Ladungskapazität beachten!*)

##### Auf der Insel befinden sich eigene Ritter

Stoppt der Spieler an einer Insel, die er bereits erobert hat, dann lädt er genau **einen** Farbstein der entsprechenden Farbe auf sein Schiff. Für jedes 1er Ritter-Plättchen mit abgebildetem Würfel darf sich der Spieler einen **beliebigen** Farbstein extra aus dem Vorrat nehmen und auf seinen Schiff aufladen.

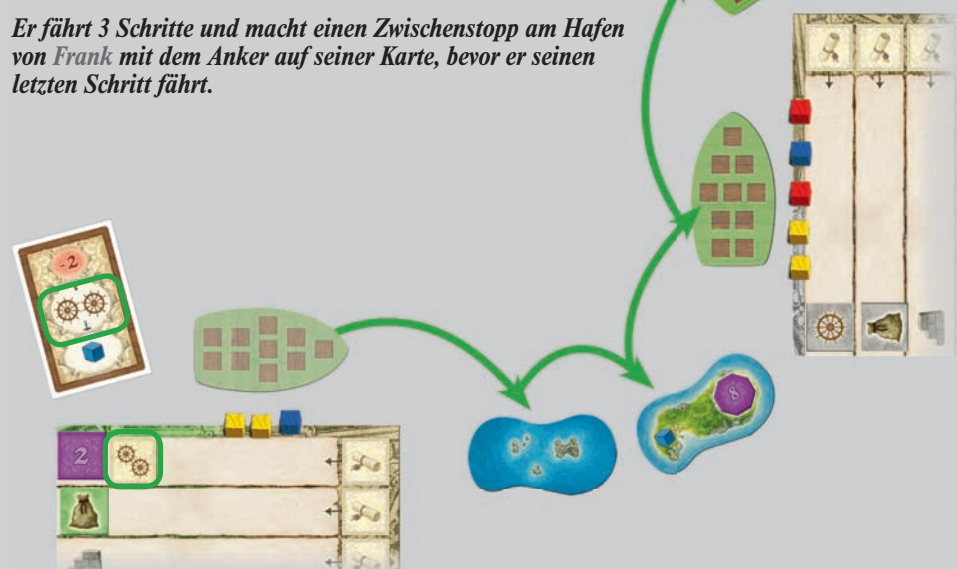
*Beispiel: Jenny kann mit ihrem Schiff drei Schritte weit fahren und hält am Hafen von Ulrich.*

*Mit dem Wendepfeil auf der Karte ändert sie die Fahrtrichtung ihres Schiffes am Zugende.*



*Beispiel: Ulrich kann mit seinem Schiff vier Schritte weit fahren.*

*Er fährt 3 Schritte und macht einen Zwischenstopp am Hafen von Frank mit dem Anker auf seiner Karte, bevor er seinen letzten Schritt fährt.*



*Beispiel: Frank erobert eine rote Farb-Insel und legt 3 Ritter-Plättchen auf ihr ab. Dafür kann er 3 rote Farbwürfel auf sein Schiff laden*



*Beispiel: Frank hält an einer schon von ihm eroberten Insel und nimmt sich entsprechend einen roten Farbstein. Da er auch ein 1-er Ritter-Plättchen dort liegen hat darf er einen Farbstein seiner Wahl zusätzlich aufladen. Er entscheidet sich für einen gelben Farbstein.*



### Auf der Insel befinden sich bereits Ritter eines Mitspielers

Sollte die erreichte Insel bereits von einem anderen Spieler besetzt sein, kann der aktuelle Spieler die Insel „erobern“, in dem er **mehr Ritter (Anzahl Schwerter, nicht Anzahl Plättchen)** anlandet.

Die bisherigen Plättchen werden dann mitsamt dem Gesandten vom bisherigen Besitzer der Insel zurückgenommen. Die Ritter-Plättchen kommen **nicht** wieder zurück hinter den Sichtschirm, sondern werden auf die **Rückseite gedreht (grüne 1)** und gesondert bis zum Ende des Spiels aufbewahrt.

Der Eroberer platziert dann seine Ritter-Plättchen wie oben beschrieben, markiert sie mit einem seiner Gesandten und nimmt sich die entsprechende Anzahl an Farbsteinen.

Die Zahl der Ritter (Schwerter) auf den Inseln ist für alle Spieler offen.

Stoppt der Spieler an einer Insel, die ihm nicht gehört und die er nicht erobert oder an einer Blanko-Insel, dann passiert nichts.

### Eigener Hafen: Farbsteine abladen

Der Spieler entlädt alle seine Farbsteine vom Schiff und platziert diese hinter seinem Sichtschirm.

### Fremder Hafen: Farbsteine aufladen und/oder Diplomaten einsetzen

#### Farbsteine aufladen

Der Spieler kann so viele Farbsteine aufladen, wie er Händler (Säcke auf seinen Händler-Plättchen) auf seinem Hafen und Ladungskapazität in seinem Schiff hat.

#### Diplomaten einsetzen

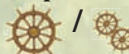
Der Spieler kann erworbene Diplomaten-Plättchen auf ein beliebiges freies Diplomatenfeld des fremden Hafens absetzen und mit seinem Gesandten markieren. Diese gelten für die entsprechende Zeile.

Der erste Spieler, der einen Diplomaten in einem Hafen eines Mitspielers einsetzt, muss mind. 1 Schriftrolle beliebig auf einem der vier Diplomatenfelder (DF) ablegen. Diesen Diplomaten markiert er mit einem seiner Gesandten. Der nächste Spieler, der hier ein DF belegen möchte, muss mind. 2 Schriftrollen ablegen, der Dritte mind. 3 usw. Ein Spieler kann auch mehrfach bei einem Mitspieler DF belegen, aber nicht in der selben Runde.

### Neue Runde:

Haben alle Spieler ihre Schiffsbewegungen durchgeführt, beginnt eine neue Runde. **Alle noch liegenden Auswahl-Plättchen werden entfernt.** Anschließend werden neue Karten und Auswahl-Plättchen gezogen und ausgelegt.

## Spielende

Das Spiel endet nach 8 Runden (zu dritt: 9 Runden). Anschließend kann jeder Spieler in der Spielerreihenfolge der letzten Runde sein Schiff noch einmal bewegen. Dazu hat er nur noch die Geschwindigkeit seiner Schiffs-Plättchen  zur Verfügung.

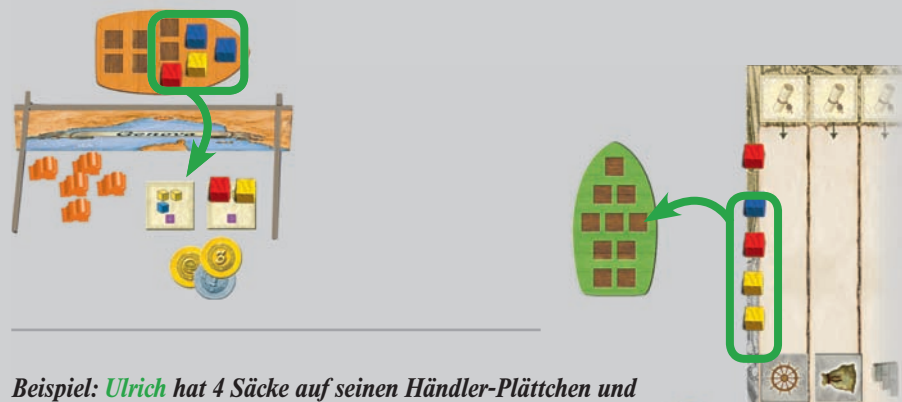
Die **einzige** jetzt noch mögliche Aktion ist das Entladen seines Schiffs im eigenen Hafen.



*Beispiel: Frank besetzt mit 4 Rittern Anis Insel mit nur 2 Rittern. Ani dreht ihr Ritter-Plättchen um und legt es mitsamt dem Gesandten hinter ihren Sichtschirm.*



*Beispiel: Frank legt sein Ritterplättchen und den Gesandten auf die Insel und lädt einen gelben Farbstein auf sein Schiff.*



*Beispiel: Ulrich hat 4 Säcke auf seinen Händler-Plättchen und kann 4 Farbsteine aufladen.*



*Beispiel: Ulrich hat schon einen Diplomaten in der Gebäudezeile von Anis Hafen liegen.*

*Jenny platziert nun 2 Diplomaten in der Schiffszeile und markiert diese mit ihrem Gesandten.*



Diplomatenfelder (DF)



# Schlusswertung

Zunächst wird der Spielplan auf die Rückseite gedreht. Die „Kaufleute“ dienen nun als Punkteähler.

Jetzt berechnen alle Spieler ihre Prestigepunkte:

- Zuerst nehmen sich die Spieler die Insel-Punkte der von ihnen kontrollierten Inseln und tragen die entsprechenden Prestigepunkte auf der Leiste ab.
- Jetzt zählen alle Spieler ihre sichtbaren Prestigepunkte (lila Zahl) der Auswahl-Plättchen auf ihrem Hafen und tragen die entsprechenden Punkte ab.
- Dann summieren alle Spieler ihre positiven Punkte auf Schiffskarten, Mönchen sowie umgedrehten Rittern auf und ziehen ihre negativen Schiffskarten-Punkte davon ab. Das Ergebnis sollte 0 oder positiv sein, denn die Spieler verlieren **5 Prestigepunkte für jeden Minus-Punkt**. Sie tragen diese Minus-Punkte auf der Leiste ab.
- Die Spieler belegen ihre Bischofsaufträge mit den entsprechenden Farbsteinen. Für jeden so komplettierten Bischofsauftrag erhalten sie die aufgedruckten Prestigepunkte und tragen sie auf der Leiste ab. Die dafür verwendeten Farbsteine kommen danach in den Vorrat zurück.
- Anschließend bilden die Spieler mit ihren restlichen Farbsteinen Sets (je ein blauer, roter und gelber Würfel). 1 Set bringt 3 Punkte. Unfertige Sets bringen nichts.
- Für jedes Auswahl-Plättchen, das in einer Zeile mit eigenen Diplomaten liegt, erhält der Spieler 2 Prestigepunkte.

Der Spieler mit den meisten Prestigepunkten ist der Gewinner des Spiels.



**Beispiel 1: Frank erhält für 2 kontrollierte Inseln 12 Prestigepunkte.**



**Beispiel 2: Ani erhält für ihre Auswahl-Plättchen 20 Prestigepunkte.**



**Beispiel 3: Ani hat 15 positive Punkte gesammelt und 17 negative Punkte.**

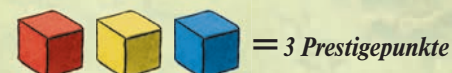
**Ani verliert 2 x 5, also insgesamt 10 Prestigepunkte.**



**Beispiel 4:**



**Beispiel 5:**



**Beispiel 6: Jenny erhält je 2 Prestigepunkte für die 4 Schiffs-Plättchen, also insgesamt 8 Prestigepunkte.**

**Ulrich erhält insgesamt 6 Prestigepunkte, je 2 für die 3 Gebäude-Plättchen.**