### **ABLAUF EINER PARTIE**

Eine Partie SERENISSIMA besteht bei 4 Spielern aus 8 Spielrunden, bei 3 Spielern aus 10 Spielrunden und bei 2 Spielern aus 12 Spielrunden. Jede Spielrunde besteht aus 6 Phasen, deren Reihenfolgende immer eingehalten werden muß:

Phase 1 : Spielrundenanzeiger und Ermittlung der Zugreihenfolge. Phase 2 : Kauf von Handelsware, Bau von Schiffen und Festungen, Anheuern

von Seeleuten und Versetzen von Spielsteinen.

Phase 3 : Bewegung der Galeeren.

Phase 5 : Übernahme der Kontrolle von Häfen

Phase 6: Verkauf von Handelsware und Einkünfte (siehe Rückseite)

### SIEGBEDINGUNGEN

Wenn Phase 6 der letzten Spielrunde von jedem Spieler durchgeführt wurde, dann endet die Partie und die Spieler berrechnen ihren Wohlstand.

Die Wohlstandspunkte errechnen sich wie folgt :
- 10 Punkte für die Kontrolle der eigenen Hauptstadt.

1 Punkt pro 500 Dukaten am Ende des Spiels. 1 Punkt für jeden kontrollierten Hafen, dessen Lagerhallen nicht gefüllt sind.

2 Punkte für einen kleinen Hafen, dessen Lagerhallen gefüllt sind (Hafen mit 2 Feldern)

- 5 Punkte für einen mittleren Hafen, dessen Lagerhallen gefüllt sind (Hafen mit

- 10 Punkte für jede kontrollierte Hauptstadt, deren Lagerhallen gefüllt sind (Hafen mit 6 Feldern). Wenn es sich hierbei um die Starthauptstadt des Spielers handelt, dann werden diese Punkte zu den 10 Punkten für die Kontrolle addiert. Jeder Spieler ermittelt die Summe seiner Wohlstandspunkte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

## **BEWEGEN DER GALEEREN**

Jeder Spieler kann seine Galeeren so viele Meerfelder bewegen, wie sich Seeleute auf seinen Galeeren befinden. Die Spieler müssen Ihre Galeeren nicht bewegen. Wenn ein Spieler mit einer Galeere ein Meerfeld durchqueren will, das von einer gegnerischen Galeere besetzt ist, dann muß er den gegnerischen Spieler um Erlaubnis fragen. Wird diese verweigert, endet die Bewegung seiner Galeere in diesem Feld.

### **GEFECHTE**

Wichtig: Gefechte sind immer freiwillig.

Gefechte zwischen zwei Galeeren: Wenn zwei Spieler eine oder mehrere Galeeren im gleichen Meerfeld haben, dann kann sich der Spieler, der an der Reihe ist, dazu entscheiden, mit einer seiner Galeeren in diesem Meerfeld anzugreifen. Er bestimmt also die angreifende Galeere und das Ziel seines Angriffs. Danach würfeln beide Spieler und addieren zu ihrem Wurfergebnis die Anzahl ihrer Spielsteine "Seeleute Dahler Wurfeit verbeitigten Geleeren. Beide dividieren ihr Ergebnis durch 3, wobei bei ungeraden Ergebnissen abgerundet wird. Das Ergebnis ist die Zahl der Spielsteine "Seeleute", die der Gegner verliert und von der ere entfernen muß. Beide Spieler entfernen eliminierte Spielsteine "Seeleute" gleichzeitig.

Ein Spieler kann eine gegnerische Galeere sooft angreifen, wie er will - entweder mit der gleichen Galeere oder mit einer anderen, die sich in dem gleichen Feld befindet. Er kann sich aber auch dazu entschließen, den Angriff abzublasen

Wenn eine Galeere den letzten Spielstein "Seeleute" verliert, dann kann der siegreiche Spieler die Galeere entweder versenken oder übernehmen. Wenn er die Galeere übernehmen will, dann muß er mindestens einen Spielstein "Seeleute" der siegreichen Galeere auf die besiegte Galeere versetzen. Wenn eine Galeere versenkt wird, dann wird sie sofort aus dem Spiel genommen. Wenn sich Handelsware auf der besiegten Galeere befindet, dann kann diese beliebig von den siegreichen Spieler zwischen den beiden Galeeren aufgeteilt werden.

Angriff auf einen Hafen: Dieser wird genauso durchgeführt wird wie ein Gefecht zwischen Galeeren, allerdings mit vier Regelmodifikationen :

1. Die Garnison eines Hafens kann nie eine Galeere angreifen.
2. Wenn die Garnison eines Hafens eliminiert wird, dann muß der siegreiche Spieler die folgende Phase abwarten, um die Kontrolle über den Hafen zu übernehmen.

3. Wenn der letzte Spielstein "Seeleute" einer Galeere eliminiert wird, dann sinkt diese automatisch - mit der Handelsware, die sich eventuell auf dieser Galeere befindet.

4. Wenn der Hafen durch eine Festung geschützt sein sollte, dann dividiert der Angreifer sein Ergebnis durch 4 (und nicht durch 3), um die Anzahl der eliminierten Spielsteine der

### ÜBERNAHME DER KONTROLLE EINES HAFENS

Wenn alle Gefechte durchgeführt sind, dann können die Spieler gemäß der Spielreihenfolge die Kontrolle über Häfen übernehmen, die keine Garnison besitzen. Um die Kontrolle über einen Hafen zu übernehmen, muß der Spieler mindestens einen Spielstein "Seeleute "auf das Hafenfeld setzen und eine Fahne seiner Nation neben das Hafenfeld stellen.

Edelsteine Gewürze Eisen Holz

Gold Wein Stoff

**KAUF VON HANDELSWAREN** 

Jeder Spieler kann in einem Hafen die dort angebotene Handelsware rwerben, wenn er eine eigene Galeere im gleichen Hafenfeld besitzt. Wenn der Hafen neutral ist oder von dem Käufer kontrolliert wird, dann kostet jeder Spielstein "Handelsware "100 Dukaten, die dem Schatzmeister übergeben werden. Wenn der Hafen von einem anderen Spieler kontrolliert wird, dann erhält dieser das Geld und setzt den Preis folgendermaßen fest :

der Spieler, der den Hafen kontrolliert, besitzt das Monopol über diese Handelsware nicht. Er setzt den Preis zwischen 100 und 300 Dukaten fest.

der Spieler, der den Hafen kontrolliert, besitzt das Monopol über diese Handelsware. In diesem Fall muß er alle Häfen, die diese Handelsware anbieten, kontrollieren. Ein Spieler, der das Monopol über eine Handelsware besitzt, kann den Preis zwischen 100 und 1000 Dukaten festsetzen.

Gekaufte Handelswaren müssen sofort auf einer Galeere plaziert werden, die sich in dem gleichen Feld befinden muß wie der Hafen, wobei immer das Limit von 5 Spielsteine Seeleute und Handelsware pro Galeere beachtet werden muß.

# ANHEUERN VON SEELEUTEN

Für jeden Spielstein "Seeleute ", den ein Spieler erwirbt muß er 100 Dukaten bezahlen. Die Anzahl der Spielsteine "Seeleute ", die ein Spieler in einer Runde in einem Hafen erwerben kann entspricht der Anzahl der Spielsteine "Handelsware ", die sich in dem Hafen befindet.

### **BAU VON SCHIFFEN UND FESTUNGEN**

Jeder Bau kostet 500 Dukaten. Jeder Spieler kann pro Runde nur einen Bau pro Hafen, der von ihm kontrolliert wird, durchführen. Er kann aber in mehreren Häfen gleichzeitig bauen.

Bau von Schiffen: Um eine Galeere bauen zu können, muß sich in dem entsprechenden Hafen Holz und Eisen befinden oder von dem Hafen angeboten

Bau von Festungen: Um einen Festung bauen zu können, muß sich in dem entsprechenden Hafen Holz und Gold befinden oder von dem Hafen angeboten werden. Festungen erhöhen die Verteidigungskapazität von Häfen (siehe Rückseite).

# **VERKAUF VON HANDELSWAREN**

Um eine Handelsware in einem Hafen verkaufen zu können, darf diese weder von dem Hafen selbst angeboten werden, noch darf sie sich bereits durch einen Verkauf in dem Hafen befinden. Der Spielstein wird von der Galeere auf das kleinste freie Zahlenfeld des Hafens gelegt. Der Verkäufer erhält vom Schatzmeister Dukaten, die hundertmal der Zahl dieses Hafenfeldes entspricht. Es ist auch möglich, daß ein Spieler einen Bonus von 500 oder 1000 Dukaten erhält (siehe Seite 10 der Regeln : Öffnung neuer Märkte).

### SICHERE EINKÜNFTE

Wenn ein Spieler seine eigene Hauptstadt kontrolliert, dann erhält er jede Runde 300 Dukaten als sichere Einkünfte.

Anmerkung: Den Mitspielern muß nicht gezeigt werden wie viel Geld sie besitzten.