

Serenissima

Spielregeln



HISTORISCHER HINTERGRUND

Im V. Jahrhundert retten sich die Veneter, die bis dahin auf dem umliegenden Festland sesshaft waren, vor den Horden der in Norditalien eindringenden Hunnen auf eine unwirtliche Inselgruppe in der Mitte einer Lagune am Rande der Adria. In dieser feindlichen Umgebung sind sie von jeglicher landwirtschaftlicher Basis beraubt. Ihr Überleben verdanken sie der Gewinnung von und dem Handel mit Salz, sowie ihrer Zähigkeit und einem ausgeprägten Gemeinschaftssinn. Trotz ihrer Abhängigkeit von Byzanz, wählen die Veneter Ende des VII. Jahrhunderts eine Regierung, der "Doge" (lateinisch *dux*, der Führer).

Die Verlegung des Regierungssitzes im Jahre 810 n. Chr. in die Mitte der Lagune, genauer Riva Alta (der zukünftige Rialto), die die Stadt besser vor der Bedrohung der Franken schützen soll, wird als Gründung Venedigs angesehen. Einige Jahre später ergattern zwei venezianische Kaufmänner in Alexandria die Reliquien des Heiligen Mark, welche sich in der speziell für diesen erbauten Basilika befinden. Der geflügelte Löwe, Symbol des heiligen Mark, wird zum Schutzheiligen von Venedig und von nun an wird er auf allen Fahnen und Segeln der venezianischen Flotte abgebildet.

Die Anwesenheit der venezianischen Kaufmänner in Alexandria zeigt, daß sich der Handel der Stadt seit Beginn des IX. Jahrhunderts bis weit in den Osten erstreckt. Der Ruf Venedigs verbreitet sich schnell im ganzen Mittelmeerraum. Sich mehr und mehr von der Autorität Byzanz lösend, entwickelt sich Venedig zum Knotenpunkt zweier verfeindeter Welten, die nur durch den Handel aneinander gebunden sind : Der Orient und der Occident. Krieg, Handel oder Diplomatie. Alle Mittel sind legitim, solange sie nur der Ausweitung der Macht Venedigs dienen.

Zahlreiche Verträge werden mit den mächtigsten Staaten Europas und des mediterranen Raumes geschlossen, wie zum Beispiel mit dem Deutschen Kaiser, den mohammedanischen Prinzen Nordafrikas, Syriens und Ägyptens. Selbst Byzanz benötigt die Hilfe der Venezianer und deren mächtiger Flotte für den Kampf gegen die Normannen, die bereits Herr über Sizilien sind und Griechenland und Albanien verwüsten. Im Gegenzug erhalten die Venezianer zahlreiche Handelsprivilegien im ganzen Kaiserreich, sie dürfen sogar Handelslager in Byzanz errichten, ohne die üblichen Steuern und Zölle zu entrichten. Wenn ihre Handelsinteressen bedroht sind, erweist sich

allerdings die Politik Venedigs gegenüber unmittelbaren Konkurrenten als sehr aggressiv und brutal. Immer häufiger führen die Flotten Venedigs Plünderungen und Strafexpeditionen an der dalmatinischen Küste durch, um die Genuesen einzuschüchtern. Der Konflikt dieser Seestreitmächte zieht sich über ein Jahrhundert hin. Genua, geschwächt durch zahlreiche innere Streitigkeiten, geht schließlich ausgeblutet als Verlierer aus diesem Konflikt hervor, und Venedig, welches erneut einen Beweis für das gute funktionieren seiner politischen Institutionen liefert, unterstreicht seine dominierende Position im Mittelmeerraum.

Die Kreuzzüge sind für Venedig eine äußerst willkommene Angelegenheit : Zu den Einkünften aus dem Handel mit Schiffen und Nahrungsmitteln für die Truppen, kann Venedig die Zahl seiner Handelslager durch die Neugründungen in den von den Kreuzrittern gegründeten Königreichen vermehren. Zypern, Antiocha, Tripolis und Jerusalem erweitern die zahlreichen Besitztümer der Venezianer, die sich nun bis in den Nahen Osten erstrecken.

Diese neue Rolle bestärkt das Bedürfnis der Stadt der Dogen nach Unabhängigkeit von Byzanz. Anlässlich des Vierten Kreuzzuges fordert der Doge die Bezahlung der Flotte, die den Kreuzfahrern für die Belagerung Konstantinopels und des anschließenden Angriffs auf Jerusalem zur Verfügung gestellt wird. Von der Füllung der städtischen Tresore abgesehen, ringt Venedig dem byzantinischen Kaiserreich auch die Inseln Samos, Rhodos, Lesbos und Korfu ab, und tritt im Gegenzug in weiser Voraussicht seine unhaltbaren Besitztümer auf dem Balkan ab.

Zu Beginn des XV. Jahrhunderts erreicht Venedig den Zenit seiner See- und Landmacht und nennt sich von nun an "Serenissima". Genau zu jener Zeit allerdings erstarkt das Osmanische Reich. Die Einnahme Konstantinopels im Jahre 1453 ermöglicht es den Türken - dank den Schiffswerften der Byzantiner und Griechen - eine Flotte aufzubauen und die Ausbreitung im Mittelmeer voranzutreiben. In der ersten Hälfte des XV. Jahrhunderts verlieren die Venezianer mehr und mehr ihrer Inseln in der Ägäis. Venedig sieht sich gezwungen, Spanien um Hilfe zu bitten.

Zu dieser Zeit konzentriert sich das spanische Königreich zwar auf den Handel in Übersee, doch ist sie die einzige Mittelmeermacht, die den Türken gegen Ende des XVI. Jahrhunderts die Stirn bieten kann. Leider jedoch ist das Mittelmeer für die Spanier nicht von lebenswichtiger Bedeutung. Sehr zögerlich

nur nehmen die Spanier an der Seeschlacht von Lepante teil und ihr Engagement beschränkt sich im wesentlichen darauf, den Expansionsdrang der Türken dort zu bremsen, wo habsburgische Besitztümer in Ungarn bedroht sind. Die Seeschlacht von Lepante wird von den Venezianern als ruhmreicher Sieg gefeiert, die Position der Türken im östlichen Mittelmeer ist aber keineswegs geschwächt. Im Jahr 1572 - schon ein Jahr nach der Seeschlacht bei Lepante - erobern die Türken Zypern und zwingen Venedig zu einer Tributzahlung von 300 000 Dukaten.

Erschöpft durch die Kämpfe gegen das Osmanische Reich und gebeutelt durch die große Pest von 1630 ist Venedig nicht in der Lage, mit den Spaniern beim Handel zwischen der Alten und der Neuen Welt zu konkurrieren. Zudem verlieren die Venezianer den Zugang zu den Gewürzstraßen, die nun von den Türken kontrolliert werden. Und schließlich entdecken die Portugiesen eine neue Schifffahrtsroute nach Indien, indem sie Afrika südlich umsegeln.

Im XII. Jahrhundert übernimmt Venedig die Rolle Byzanz als Dreh- und Angelpunkt des Handels zwischen Occident und Orient, mit Beginn des XVI. Jahrhunderts nun ist der Schauplatz nicht mehr das Mittelmeer, sondern der Atlantik. Andere Staaten, Spanien und Portugal, andere Städte, Lissabon, Sevilla Antwerpen stehen nun im Licht der Sonne, die einst die Serenissima mit ihren Strahlen verwöhnt hat.

DIE GALEEREN

Die Vorherrschaft Venedigs basierte auf den Fähigkeiten ihrer Seeleute und der Möglichkeit eigene Schiffe bauen zu können. Bis zum XII. Jahrhundert ist der Bau von Schiffen in den Händen verschiedener Familienbetriebe. Im Jahr 1104 beschließt die Regierung den Bau einer eigenen immensen Werft - das sogenannte "Arsenal" - die heute noch zu besichtigen ist. Das "Arsenal" beschäftigte bis zu 3000 Arbeiter und war der Lage in zwei Monaten 100 Galeeren zu bauen, welche für die Schlacht von Lepante dringend benötigt wurden.

Die beeindruckendsten Galeeren sind achtmal so lang wie breit und haben 57 Ruderbänke für 171 Ruderer, die sogenannten *galeotti*. Dies sind freie Männer aus dem einfachen Volk, die etwas besser bezahlt werden als Hafentarbeiter oder Fischer. Sie haben immer die Möglichkeit, ihren Lohn durch die Beute der geenterten Schiffe aufzubessern, denn die

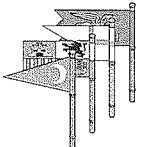
Galeeren dieser Zeit sind zum einen so konstruiert, daß sie möglichst viel wertvolle Ware transportieren können, aber auch jederzeit in ein Kriegsschiff umgewandelt werden können, um es mit jedem Gegner aufzunehmen. Deshalb erhält jeder Seemann und Ruderer eine militärische Ausbildung und Waffen und Ausrüstung werden an Bord mitgeführt. Die venezianischen Seeleute unterscheiden zwischen waffenfähigen Galeeren und reinen Handelsgaleeren durch die Anzahl der Männer an Bord. Wenn weniger als 60 Männer an Bord einer Galeere sind, dann ist diese Galeere nicht gefechtsfähig. Wenn mehr als 60 Männer an Bord sind (auf einer Galeere können sich bis zu 180 Männer befinden), dann kann diese Galeere auch militärische Missionen durchführen. Auch wenn sich im Laufe der Zeit die Anwendung von Rammen und Geschützen häuft, bleiben die Gefechte zwischen verfeindeten Galeeren eine Sache von Mann zu Mann.

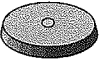
SPIELMATERIAL

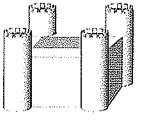
Beschreibung des Spielmaterials

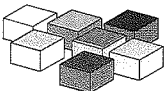
- ein Spielplan, der das Mittelmeer im XIV bis XVI. Jahrhundert darstellt. Der Spielplan ist in Meerfelder unterteilt, um die Bewegung der Galeeren zu veranschaulichen.


- 28 Galeeren 

- 112 Fahnen mit Fahnenmasten, die auf den Galeeren und auf den Ständern befestigt werden. 

- 28 Ständer, um die Kontrolle der Häfen durch die jeweiligen Spieler zu veranschaulichen. 

- 20 Spielsteine "Festung", um zu veranschaulichen, daß ein Hafen befestigt ist. 

- 105 Spielsteine "Handelsware" in 7 verschiedenen Farben : Orange für Edelsteine, gelb für Gold, grün für Gewürze, rot für Wein, schwarz für Tuch, grau für Eisen und braun für Holz. 

- 176 blaue Spielsteine "Seeleute", die auf den Galeeren oder als Garnison in den Häfen plaziert werden. 

Serenissima

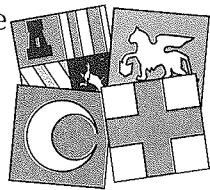
- 101 Spielsteine Geld : 20 Spielsteine zu 1000 Dukaten, 30 Spielsteine zu 500 Dukaten und 51 Spielsteine zu 100 Dukaten.



- 1 Spielstein Spielrundenanzeiger.



- 4 Spielsteine, von denen jeder eine der Seemächte präsentiert und die dazu dienen die Zugreihenfolge während den Spielrunden anzuzeigen.



- 4 Spielhilfeblätter mit einer Zusammenfassung der Regeln.

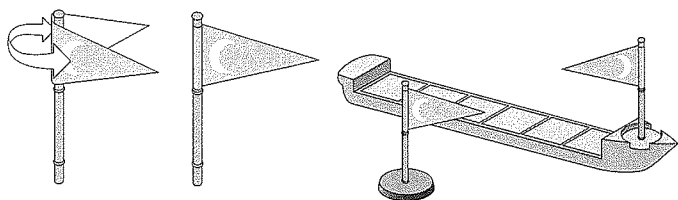
- 1 Würfel

- die Spielregel, die Sie in Ihren Händen halten.

Anmerkung zum Zusammenbau

Wenn Sie das Spiel das erste mal öffnen, befolgen Sie die folgende Anleitung :

- 1. Spielsteine :** Trennen Sie die Spielsteine von dem Plastiksteg, indem Sie die Spielsteine drehen. Es ist auch möglich, die Spielsteine mit einer Schere oder einem Kartonnmesser zu lösen. Um das Spiel beginnen zu können, müssen nicht alle Spielsteine gelöst werden.
- 2. Fahnen :** Lösen Sie die selbstklebenden Fahnen, legen Sie sie an die Mitte der Fahnenmasten und kleben sie die beiden Rückseiten aneinander (siehe Abbildung). Je nach Bedarf werden die Masten auf den Galeeren oder den Ständern befestigt.



ALLGEMEINER ABLAUF EINER PARTIE SERENISSIMA

Eine Partie SERENISSIMA besteht bei 4 Spielern aus 8 Spielrunden, bei 3 Spielern aus 10 Spielrunden und bei 2 Spielern aus 12 Spielrunden. Die Spieler repräsentieren die Seemächte der damaligen Zeit : Die Venezianer, die Genuesen, die Spanier oder die Türken.

Zu Beginn jeder Spielrunde setzt jeder Spieler geheim eine bestimmte Summe Geld, um den Spieler zu ermitteln, der die Spielrunde beginnt. Die Währung in SERENISSIMA ist der Dukaten. Die Stücke zu 1000 Dukaten sind goldfarben, zu 500 Dukaten silberfarben und zu 100 Dukaten bronzefarben.

Im Verlauf einer Spielrunde, werden die Spieler neue Galeeren oder Festungen bauen, Handelsware kaufen und Seeleute anheuern. Die Handelsware wird auf den Galeeren plaziert, die Seeleute werden entweder auf den Galeeren oder zur Verteidigung in den Häfen plaziert. Auf einer Galeere können sich nie mehr als 5 Spielsteine Handelsware und Seeleute befinden. Die Anzahl der Seeleute auf einer Galeere entspricht der Anzahl der Meerfelder, die eine Galeere in einer Runde zurücklegen kann.

Dann werden die Galeeren auf der Karte des Mittelmeeres bewegt. Wenn sich in einem Meerfeld Galeeren verschiedener Spieler befinden sollten, dann kann es - muß aber nicht - zu einem Seegefecht kommen. Zu Beginn eines Spiels sind alle Häfen mit Ausnahme der Hauptstädte neutral. Im Laufe des Spiels werden die meisten Häfen von den Spielern kontrolliert sein. Wenn ein Spieler in den Besitz eines Hafens gelangt, dann markiert er diesen Hafen mit seiner Fahne.

Nach der Bewegung und eventuellen Gefechten der Galeeren, können die Spieler mitgeführte Handelsware in den Häfen verkaufen. Zusätzlich erhält jeder Spieler 300 Dukaten aus dem Staatsschatz seiner Hauptstadt. Der Spielrundenmarker wird um ein Feld nach Vorne geschoben und eine neue Spielrunde beginnt.

SPIELZIEL

Der wohlhabenste Spieler am Ende der 8., 10. oder 12. Spielrunde* einer Partie SERENISSIMA gewinnt. Der Wohlstand einer Nation wird zum einem an dem Geld in dem jeweiligen Staatstresor gemessen aber auch an der Anzahl der kontrollierten Häfen und dem Gewicht auf den Mittelmeerhandel. Die genaue Berechnung der Wohlstandspunkte wird am Ende der Regeln erläutert.

(*) je nach Anzahl der Spieler : 4, 3 oder 2.

SPIELBEGINN

Bei zwei Spielern gibt es zwei Startoptionen : ein Spieler übernimmt die Venezianer, der andere die Genuesen (historische Option) oder ein Spieler übernimmt die Spanier und der andere die Türken.

ABLAUF EINER SPIELRUNDE

Jede Spielrunde besteht aus 6 Phasen, deren Reihenfolge 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 4 : Gefechte.

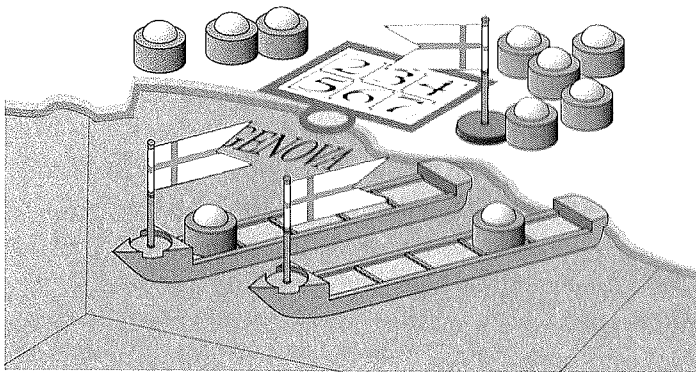
Phase 5 : Übernahme der Kontrolle von Häfen.

Phase 6 : Verkauf von Handelsware und Einkünfte.

Bei drei Spielern übernimmt der erste Spieler die Venezianer, der zweite Spieler die Genuesen und der dritte Spieler die Spanier.

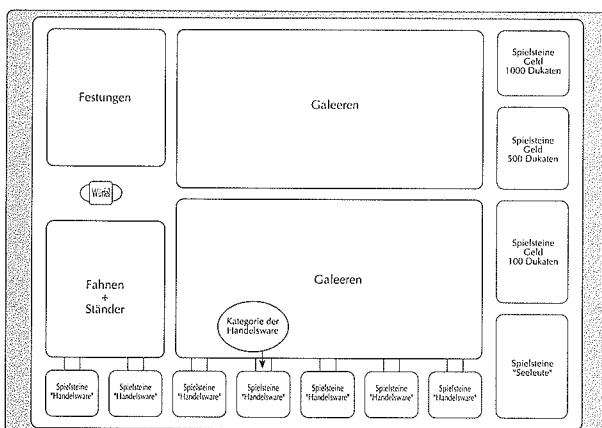
Bei vier Spielern übernimmt jeder der Spieler eine der Seehandelsmächte : Venezianer, Genuesen, Spanier und Türken.

Vor Spielbeginn, erhält jeder Spieler zwei Galeeren, 10 Seeleute und 2000 Dukaten. Die Galeeren erhalten die entsprechenden Fahnen und werden in das Meerfeld angrenzend zur Hauptstadt der jeweiligen Nation plaziert. Die Seeleute werden nach Wahl der Spieler entweder auf den Galeeren oder der Hauptstadt zu deren Verteidigung plaziert (Siehe Abbildung).



Der Spielrundenmarker wird auf das Feld 1 gelegt. Jeder Spieler erhält ein paar Fahnen seiner Nationalität, die dazu dienen, zukünftige eigene Galeeren und Häfen zu kennzeichnen.

Ein Spieler wird zum Schatzmeister für die Dauer des Spiels erklärt : Er teilt Dukaten, Galeeren, Seeleute und Handelsware an die Spieler aus, wenn diese von den Spielern erworben werden. Zur Vereinfachung kann der Schatzmeister die Spielbestandteile wie in dem folgenden Schema abgebildet ablegen.



Phase 1 : Spielrundenanzeiger und Ermittlung der Zugreihenfolge

Zu Beginn jeder Spielrunde wird der Spielrundenanzeiger um ein Feld nach Vorne bewegt. Danach nimmt jeder Spieler verdeckt eine bestimmte Summe Dukaten in seine Hand. Sobald sich jeder Spieler entschieden hat wieviel er setzen will, werden die Einsätze offengelegt. Der Spieler, der am meisten Geld gesetzt hat, kann sich aussuchen, ob er als erster, zweiter, dritter oder letzter die einzelnen Spielphasen durchführen will und setzt seinen Staatsspielstein auf das entsprechende Feld : I, II, III oder IV. Danach bestimmen die anderen Spieler in der Reihenfolge der Höhe ihrer Einsätze, an welcher Stelle sie die Spielphasen durchführen wollen und setzen dementsprechend Ihren Staatsspielstein. Wenn zwei oder mehr Spieler die gleiche Summe Geld gesetzt haben, dann entscheidet ein Würfelwurf darüber (das höhere Ergebnis gewinnt), wer zuerst bestimmen darf, in welcher Reihenfolge der Spieler seine Spielphasen durchführt. Wenn die Zugreihenfolge der Spieler, die Geld gesetzt haben ermittelt wurde, ermitteln die Spieler, die kein Geld gesetzt haben, die Reihenfolge der übrigen Plätze mit einem Würfelwurf. Der Spieler mit dem höchsten Würfelergebnis darf zuerst bestimmen.

Alle gesetzten Einsätze werden dem Schatzmeister übergeben.

Beispiel : Der Venezianer setzt 300 Dukaten, der Türke setzt 500 Dukaten und die beiden anderen Spieler setzen nichts. Der Türke hat die größte Summe gesetzt und will als letzter spielen. Er setzt seinen Staatsspielstein auf das Feld "IV". Der Venezianer will als erster spielen und setzt seinen Staatsspielstein auf das Feld "I". Der Genuese und der Spanier müssen würfeln. Der Genuese würfelt eine "6" und der Spanier eine "2". Der Genuese will als zweiter spielen und der Spanier ist also dritter Spieler. Sie setzten ihre Staatsspielsteine dementsprechend auf die Felder "II" und "III".

Die Zugreihenfolge gibt die Reihenfolge an, in welcher die Spieler die einzelnen Phase durchführen. Das heißt, daß der erste Spieler als erster Handelsware kauft, seine Galeeren als erster bewegt und bei eventuellen Gefechten als erster angreift.

Phase 2 : Kauf von Handelsware, Bau von Schiffen und Festungen, Anheuern von Seeleuten und Versetzen von Spielsteinen

Jeder Spieler führt diese Handlungen in einer beliebigen Reihenfolge so oft wie er wünscht durch... wenn er glaubt, es ist notwendig, und wenn er genügend Geld hat. Er kann zum Beispiel zuerst Handelsware kaufen, eine Galeere bauen, Spielsteine versetzen, noch einmal Handelsware kaufen, Seeleute anheuern, dann noch einmal Spielsteine versetzen und schließlich noch eine Festung bauen.

Kauf von Handelsware

1. Allgemein

Jeder Spieler kann in einem Hafen, in der sich eine seiner Galeeren befindet, Handelsware kaufen. In jedem Hafen kann nur die Handelsware gekauft werden, die durch das Farbsymbol in dem Kreis des Hafens angezeigt wird. Die Farben repräsentieren folgende Handelsware :

- | | |
|-----------------------|----------------|
| ■ orange : Edelsteine | ■ gelb : Gold |
| ■ grün : Gewürze | ■ rot : Wein |
| ■ schwarz : Stoff | ■ grau : Eisen |
| ■ braun : Holz | |

Um in einem Hafen Handelsware kaufen zu können, muß ein Spieler diesen Hafen nicht kontrollieren. Ein Spieler kann einem anderen Spieler nie verbieten, in einem von ihm kontrollierten Hafen Ware zu kaufen und zu verkaufen.

Eine Galeere wird dann als in einem Hafen befindlich betrachtet, wenn sie sich in dem zum Hafen dazugehörigen Meerfeld befindet.

Es ist auch möglich, daß Spieler Ware untereinander verkaufen, wenn sich mindestens eine Galeere pro Spieler im gleichen Meerfeld befindet (siehe Sonderregeln am Ende der Regeln).

2. Kaufpreise für Handelsware in einem Hafen

Der Kaufpreis für eine Handelsware hängt davon ab, ob der Hafen neutral ist, ob er von einem anderen Spieler kontrolliert wird oder ob der Hafen von dem Käufer kontrolliert wird.

Wenn der Hafen neutral ist oder von dem Spieler kontrolliert wird, der Handelsware erwirbt, dann ist der Kaufpreis für jeden Spielstein dieser Handelsware 100 Dukaten. Der Kaufpreis wird dem Schatzmeister übergeben.

Wenn der Hafen von einem anderen Spieler kontrolliert wird, gibt es zwei Möglichkeiten :

- *der kontrollierende Spieler hat nicht das Monopol über diese Handelsware :* Er kann einen Kaufpreis zwischen 100 und 300 Dukaten festsetzen. Der Käufer kann den Kaufpreis akzeptieren oder einen Gegenvorschlag machen. Der Verkäufer kann nun den Gegenvorschlag annehmen oder nicht darauf eingehen. Wenn der Gegenvorschlag nicht angenommen wird, dann kann der Käufer entweder das Angebot des Verkäufers akzeptieren oder von dem Kauf ablassen. Um der Spieldauer willen schlagen wir vor, den Ablauf von solchen Verhandlungen auf folgenden Verlauf zu beschränken : Vorschlag, Kauf oder Gegenvorschlag, Kauf oder Kaufweigerung.
- *der kontrollierende Spieler besitzt das Monopol über diese Handelsware.* Hierfür muß er alle Häfen, die diese Handelsware zum Verkauf anbieten, kontrollieren. Es gibt einen einzigen Hafen für Edelsteine, zwei Häfen für Gold und Gewürze, 4 Häfen für Wein, Tuch und Eisen und 6 Häfen für Holz. Ein Spieler, der ein Monopol über eine bestimmte Handelsware ausübt, kann den Kaufpreis für eine solche Handelsware zwischen 100 und 1000 Dukaten festsetzen. Der Ablauf für den Verkauf der Handelsware ist der gleiche wie oben beschrieben.

Wenn der Kauf einer Handelsware abgeschlossen wurde, erhält der Verkäufer die vereinbarte Summe und der Käufer die Handelsware, die er auf einer seiner Galeeren, die sich in dem entsprechenden Meerfeld befindet, plaziert. Ein Spieler kann so viel Handelsware kaufen wie er möchte, unter der Bedingung, daß er die Spielsteine auf seinen Galeeren in dem Meerfeld unterbringen kann. Auf einer Galeere muß sich mindestens ein Spielstein "Seeleute" befinden. Das heißt also, daß sich auf einer Galeere maximal vier Spielsteine "Handelsware" befinden können.

Die Anzahl der Spielsteine "Handelsware" ist durch den Inhalt der Spielschachtel begrenzt. Sollte kein Spielstein einer bestimmten Handelsware mehr verfügbar sein, kann diese auch nicht mehr gekauft werden, es sei denn ein Spieler hat diese Handelsware auf einer seiner Galeeren und möchte sie einem Spieler verkaufen, der eine Galeere im gleichem Meerfeld besitzt (siehe Sonderregeln).

Bau von Schiffen und Festungen

Um seine Flotte zu vergrößern und seine Häfen besser zu schützen, können die Spieler zusätzliche Galeeren und Festungen in den von ihnen kontrollierten Häfen bauen. In jedem Hafen darf pro Spielrunde nur eine Galeere oder eine Festung gebaut werden. Die Spieler können aber in mehreren Häfen gleichzeitig bauen. Der Bau einer Galeere oder Festung kostet 500 Dukaten, die dem Schatzmeister übergeben werden.

Der Bau von Galeeren und Festungen unterliegt einigen Einschränkungen :

Bau von Galeeren

Der Bau von neuen Galeeren ermöglicht es den Spielern, aktiven Handel zu betreiben. Er ermöglicht den Spielern aber auch gleichzeitig, die strategische Schlagkraft ihrer Flotte zu vergrößern. Um in einem Hafen eine Galeere bauen zu können, muß sich in diesem Hafen sowohl die Handelsware Holz als auch Eisen befinden.

Beispiel : In Tunis oder Alexandria muß ein Spieler Holz und Eisen verkauft haben, um eine Galeere bauen zu können. In Ragusa muß lediglich Eisen verkauft worden sein, da Ragusa selbst Holz zum Verkauf anbietet.

Sobald dem Schatzmeister 500 Dukaten übergeben worden sind, wird die neue Galeere auf das entsprechende Meerfeld des Hafens gelegt. Der Besitzer der neuen Galeere postiert mindestens einen Spielstein "Seeleute" auf der Galeere - frisch angeheuert oder

versetzt von der Garnison des Hafens - und eine seiner Fahnen. Die Galeere kann sofort mit Handelsware beladen werden, entweder mit Handelsware, die in dem Hafen gekauft wurde oder von einer anderen Galeere versetzt wird, die sich im gleichen Meerfeld befindet.

Bau von Festungen

Der Bau einer Festung in einem Hafen dient der besseren Verteidigung gegen einen Angriff (siehe Angriff/Verteidigung eines Hafens). Um eine Festung in einem Hafen bauen zu können, muß sich in dem Hafen Holz und Gold befinden.

Beispiel : Um in Sicilia oder Istanbul eine Festung zu bauen, muß ein Spieler Holz und Gold in diesen Häfen verkauft haben. Um eine Festung in Tunis zu bauen, reicht es, wenn ein Spieler Holz in diesem Hafen verkauft hat, da Tunis Gold zum Verkauf anbietet.

Sobald der Schatzmeister die 500 Dukaten entgegengenommen hat, plaziert der Spieler einen Spielstein Festung neben dem entsprechenden Hafen.

Anheuern von Seeleuten

Um die Besatzung einer Galeere oder die Garnison eines Hafens zu verstärken, können die Spieler zusätzliche Spielsteine "Seeleute" in den von ihnen kontrollierten Häfen erwerben. Das Anheuern der Seeleute ist unmittelbar mit der wirtschaftlichen Aktivität des Hafens verbunden : Je dynamischer der Handel in einem Hafen, desto mehr Seeleute können angeheuert werden. Die Anzahl der Spielsteine "Handelsware" in einem Hafen entspricht der Anzahl der Spielsteine "Seeleute", die in einem Hafen in einer Spielrunde erworben werden können.

Beispiel : Im Hafen von Smyrna befinden sich drei Spielsteine "Handelsware". Der Spieler, der Smyrna kontrolliert, kann dort einen, zwei oder drei Spielsteine "Seeleute" erwerben.

Für jeden erworbenen Spielstein "Seeleute" muß der Spieler 100 Dukaten bezahlen, die er dem Schatzmeister übergibt. Die angeheuerten Seeleute können entweder als Garnison neben den Hafen postiert werden oder auf einer Galeere, die sich in dem Meerfeld des Hafens befindet.

Versetzen von Spielsteinen

Die Spieler können ihre Spielsteine "Seeleute" und "Handelsware", die sich im gleichen Meerfeld/Hafen

befinden reorganisieren. Seeleute können beliebig von Galeere zu Galeere oder Hafen (wenn in diesem Feld vorhanden) zu Galeere oder Galeere zu Hafen versetzt werden. Handelsware kann beliebig von Galeere zu Galeere versetzt werden.

Für das Versetzen von Spielsteinen gibt es nur zwei Regeln, die unbedingt beachtet werden müssen :

1. Auf einer Galeere dürfen sich nie mehr als 5 Spielsteine "Seeleute" und "Handelsware" befinden.
2. Auf einer Galeere muß sich immer mindestens 1 Spielstein "Seeleute" befinden. Eine Galeere sinkt sofort und wird vom Spiel entfernt, wenn ein Spieler nicht in der Lage ist, mindestens einen Spielstein "Seeleute" auf dieser Galeere zu plazieren.

Wenn diese beiden Regeln beachtet werden, können die Spieler beliebig viel in einem Meerfeld versetzen.

Wenn alle Spieler alle gewünschten Handlungen in der Phase 2 durchgeführt haben, folgt Phase 3.

Phase 3 : Bewegung der Galeeren

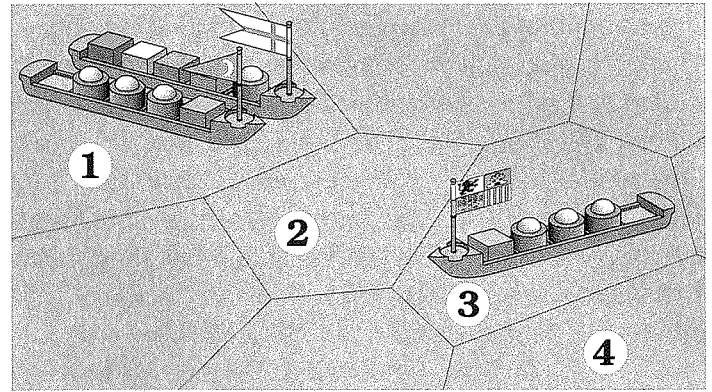
Jeder Spieler kann seine Galeeren um so viele Meerfelder bewegen, wie sich Seeleute auf seinen Galeeren befinden. Eine Galeere mit vier Seeleuten kann sich zwischen einem und vier Meerfeldern bewegen.

Die Spieler müssen ihre Galeeren nicht bewegen. Es ist also möglich, seine Galeeren mehrere Runden im gleichen Meerfeld zu lassen. Diese Galeeren liegen dann entweder vor Anker in einem Hafen oder navigieren in dem entsprechenden Gebiet.

Anwesenheit von Galeeren anderer Spieler

Eine Galeere kann immer ein Meerfeld verlassen oder betreten, in dem sich eine oder mehrere Galeeren von einem gegnerischen Spieler befindet. Allerdings kann eine Galeere ein Meerfeld, das von einem Gegner besetzt ist, nicht durchqueren, wenn der gegnerische Spieler nicht einverstanden ist. Wenn mehrere Spieler eine Galeere in diesem Meerfeld haben, dann müssen alle ihre Erlaubnis für die Durchquerung dieses Feld geben. Wenn die Erlaubnis nicht erteilt wird, dann muß die Galeere ihre Bewegung gezwungenermaßen in diesem Feld beenden und verliert ihre übrigen Bewegungspunkte. In der folgenden Runde kann sie das Meerfeld dann verlassen.

Beispiel für Bewegung



Mit drei Spielsteinen "Seeleuten" an Bord kann der Türke seine Galeere drei Felder weit bewegen. Er kann das Feld 1 ohne Genehmigung des Genuesen verlassen, da er seine Bewegung in diesem Feld beginnt. Das gleiche gilt für das Betreten von Feld 3. Wenn er allerdings seine Bewegung in das Feld 4 fortführen will, dann benötigt er die Erlaubnis des Spaniers. Wenn der Spanier diese nicht erteilt, dann ist die Bewegung der türkischen Galeere für diese Runde beendet.

Erlaubnis für das Passieren eines Feldes

Ganz unabhängig vom Verlauf der vorherigen Verhandlungen und Versprechungen der Spieler : Die Erlaubnis für das Passieren eines Feldes wird erst in dem Moment erteilt, in dem die Galeere das Feld betreten hat und wieder verlassen will. Wenn die Erlaubnis nicht erteilt wird, dann ist die Bewegung der Galeere für diese Runde beendet und kann nicht rückgängig gemacht werden. Wenn die Erlaubnis für das Passieren erteilt wurde, kann der Spieler eine beliebige Richtung wählen, selbst wenn er zuvor eine andere Richtung für die Fortführung seiner Bewegung angekündigt hat.

Anders gesagt, ein Spieler kann nicht gezwungen werden, seine wahren Absichten für das Passieren eines Feldes offen zu legen, wenn die Galeere das Feld noch nicht betreten hat. Er kann seine Erlaubnis auch nicht zurückziehen, wenn er merkt, daß sich die Galeere in eine andere Richtung bewegt, als dies vorher angekündigt wurde.

Sobald ein Spieler alle seine Galeeren bewegt hat, kann der nächste Spieler seine Galeeren bewegen. Wenn alle Spieler ihre Galeeren bewegt haben, folgt Phase 4.

Phase 4 : Gefechte

Es gibt zwei Gefechtsarten : Gefechte zwischen Galeeren und Angriffe auf einen Hafen. Es ist wichtig anzumerken, daß Gefechte immer freiwillig sind. Jeder Spieler kann sich zu einem oder mehreren Angriffen entschließen, wenn er an der Reihe ist.

Gefechte zwischen 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 erklärt, welche gegnerische Galeere er angreifen will - diese muß sich natürlich im gleichen Meerfeld befinden.

Danach würfeln beide Spieler und addieren zu ihrem Wurf Ergebnis die Anzahl ihrer Spielsteine "Seeleute" auf den beteiligten Galeeren. 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 Galeere entfernen muß. Beide Spieler entfernen eliminierte Spielsteine "Seeleute" gleichzeitig (siehe Beispiel weiter unten).

Nach dieser ersten Gefechtsrunde kann der Spieler, der an der Reihe ist, noch einmal mit der gleichen Galeere angreifen oder eine andere für einen Angriff bestimmen. Das gleiche gilt für das Ziel seines Angriffs - der Spieler kann die gleiche Galeere noch einmal angreifen oder eine neue Galeere als Ziel seines Angriffs bestimmen. Verluste bei Gefechten werden natürlich nur von den Galeeren entfernt, die an dem Gefecht teilgenommen haben. Die Verluste von Spielsteinen können unter keinen Umständen zwischen mehreren eigenen Galeeren aufgeteilt werden.

Wenn eine Galeere ihren letzten Spielstein "Seeleute" verliert, dann kann der Gewinner diese Galeere entweder versenken oder übernehmen. Wenn er sich dazu entscheidet, die Galeere zu versenken, dann wird sie sofort vom Spielfeld genommen. Wenn er die Galeere übernehmen will, dann muß er einen oder mehrere Spielsteine "Seeleute" der siegreichen - und nur von dieser - Galeere auf die besiegte Galeere setzen. Er kann sich sogar dafür entscheiden, alle seine Seeleute auf die besiegte Galeere zu setzen, wobei dann allerdings seine eigene Galeere sinken würde.

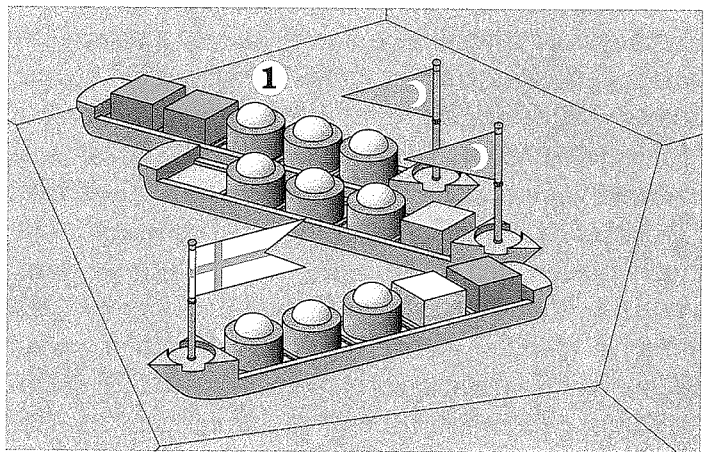
Auf jeden Fall kann der siegreiche Spieler eventuelle Handelsware und Seeleute beliebig zwischen den beiden Galeeren aufteilen, wobei das Stapellimit von 5 Spielsteinen pro Galeere nicht überschritten werden darf.

Anmerkung: Ein Spieler kann nicht freiwillig einen eigenen Spielstein "Seeleute" eliminieren, um Platz für eine Handelsware zu schaffen.

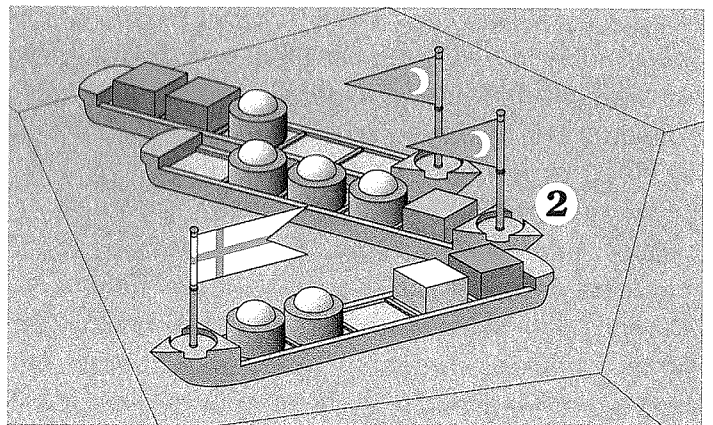
Wenn ein Spieler eine Galeere von einem Mitspieler übernimmt, dann ersetzt er dessen Fahne durch eine eigene: Die übernommene Galeere ist von nun an Teil seiner Flotte.

Ein Spieler kann sich jederzeit dazu entscheiden, ein Gefecht nach der ersten oder einer der folgenden Gefechtsrunden abubrechen.

Beispiel eines Gefechts zwischen Galeeren



Der türkische Spieler greift mit seiner Galeere N° 1 eine Galeere des Genuesen an. Er würfelt eine "2" und der Genuese verliert einen Spielstein "Seeleute" ($2 + 3$ "Seeleute", dividiert durch 3 und abgerundet). Der Genuese würfelt eine "3" und der Türke verliert 2 Spielsteine ($3 + 3$ "Seeleute", durch 3 geteilt ergibt 2).



Der türkische Spieler entscheidet sich dazu, erneut anzugreifen, diesmal allerdings mit der Gallere N° 2. Er würfelt eine "4". Mit seinen 3 "Seeleuten" hat er ein Gesamtergebnis von 7, was ihm erlaubt, die zwei verbleibenden Spielsteine "Seeleute" des Genuesen zu eliminieren. Dieser hat allerdings vorher noch die Möglichkeit, noch einmal zu würfeln, da die Gefechte simultan stattfinden. Er würfelt eine "3", was ihm zusammen mit seinen 2 Spielsteinen "Seeleute" erlaubt, dem türkischen Spieler 1 Spielstein "Seeleute" zu eliminieren. Das Gefecht ist nun beendet. Der türkische Spieler kann einen seiner Spielsteine "Seeleute" seiner Galeere N° 2 auf die genuesische Galeere setzen, um diese zu übernehmen. Er ersetzt die Fahne des Genuesen durch seine eigene. Wenn er die Galeere nicht übernehmen will, kann er die Handelsware Wein und Gold auf seine Galeere laden und die Galeere des Genuesen versenken, die damit vom Spielfeld entfernt wird.

Angriff auf einen Hafen.

Wenn ein Spieler während seiner Spielphase eine oder mehrere eigene Galeeren in einem Meerfeld mit einem vom Gegner kontrollierten Hafen hat, kann er diesen Hafen angreifen. Er bestimmt die Galeere, die den Angriff durchführt und die beiden Spieler würfeln. Die Ergebnisermittlung vollzieht sich exakt wie bei einem Gefecht zwischen Galeeren : Der eine Spieler addiert Würfelerggebnis und Anzahl der Spielsteine "Seeleute" auf der Galeere, der Verteidiger addiert sein Würfelerggebnis mit der Anzahl der Spielsteine "Seeleute", die als Garnison in dem Hafen sind. Die Ergebnisse werden durch 3 geteilt, um die Anzahl der Verluste, die dem Gegner zugefügt werden, zu ermitteln (wobei immer abgerundet werden muß). Wenn der Hafen jedoch befestigt ist (Spielstein "Festung" neben dem Hafen), dann muß der Angreifer sein Ergebnis durch 4 teilen und nicht durch 3. Dies repräsentiert die bessere Verteidigung der Stadt durch die Befestigungsanlagen.

Beispiel : Eine Galeere der Venezianer mit 5 Spielsteinen "Seeleute" greift den Hafen von Smyrna an, der von 4 türkischen Spielsteinen verteidigt wird. Der Venezianer würfelt eine "4" und der türkische Spieler eine "6". Wenn der Hafen nicht befestigt ist, hat das Gefecht folgende Ergebnisse :

- Summe Venezianer : $5 + 4 = 9$, geteilt durch $3 = 3$. Der Türke verliert 3 Spielsteine.
- Summe Türke : $4 + 6 = 10$, geteilt durch $3 = 3,33$, abgerundet auf 3. Der Venezianer verliert 3 Spielsteine seiner Galeere.

Wenn der Hafen befestigt ist, dann würde der Türke weniger Spielsteine verlieren. Summe des Venezianers = 9 durch 4 geteilt = $2,25$, was auf 2 abgerundet wird. Der Türke verliert anstelle von 3 Spielsteinen nur 2 Spielsteine seiner Garnison. Der Venezianer verliert 3 Spielsteine.

Die Regeln für Gefechte zwischen Galeeren sind auch für den Angriff auf Hafenstädte gültig. Mit drei Ausnahmen :

1. Die Garnison eines Hafens kann nie eine Galeere angreifen. Sie kann sich nur bei einem Angriff durch eine Galeere verteidigen.
2. Wenn nach einem oder mehreren Gefechtsrunden alle Spielsteine einer Garnison vom Spielfeld entfernt wurden, dann kann der siegreiche Spieler den Hafen nicht sofort durch einen oder mehrere seiner Spielsteine der Galeeren besetzen, sondern muß hierfür die folgende Phase abwarten (siehe Phase 5 : Übernahme und Kontrolle von Häfen).

Andere Spieler, auch der Spieler, der den Hafen momentan kontrolliert, können im gleichen Meerfeld Galeeren haben. Wenn diese Spieler noch nicht an der Reihe waren, können diese noch Gefechte erklären, auch gegen die siegreiche Galeere, die die Garnison des Hafens eliminiert hat.

3. Wenn die Garnison alle Spielsteine "Seeleute" der angreifenden Galeere eliminiert hat, dann können die Spielsteine der Garnison nicht die Galeere übernehmen - diese sinkt automatisch. Sie wird vom Spielfeld genommen und ebenso Handelsware, die sich eventuell auf der Galeere befindet.

Anmerkung : Ein Gefecht oder Einnahme des Hafens hat keine Auswirkung auf die Festung und Handelsware, die sich in dem Hafen befindet.

Wenn alle Spieler ihre Gefechte durchgeführt haben, folgt Phase 5.

Phase 5 : Übernahme und Kontrolle von Häfen

Wenn alle Gefechte beendet worden sind, können die Spieler der Reihe nach ihre Seeleute anlanden und Häfen übernehmen, die keine Garnison besitzen. Häfen haben entweder keine Garnison, weil sie im bisherigen Spielverlauf neutral gewesen sind oder weil die Garnison in einem Gefecht eliminiert wurde. Seeleute, die die Kontrolle über einen Hafen übernehmen, müssen sich natürlich auf einer Galeere befinden, die sich in dem gleichen Meerfeld befindet wie der Hafen.

Sobald ein Spielstein "Seeleute" angelandet wird, übernimmt der Spieler sofort die Kontrolle über diesen Hafen und kennzeichnet dies dadurch, daß er eine Fahne seiner Nationalität neben den Hafen stellt und die Fahne des vorherigen Besitzers (wenn es einen gibt) vom Spielfeld nimmt.

Sonderfall : Ein Spieler kann mit dem letzten verbliebenen Spielstein "Seeleute" einer Galeere einen Hafen übernehmen. Dann sinkt allerdings die Galeere mitsamt der Handelsware, die sich eventuell auf dieser Galeere befindet.

Wenn die Spieler alle Landungen durchgeführt haben, folgt Phase 6.

Phase 6 : Verkauf von Handelsware und Einkünfte

Verkauf von Handelsware

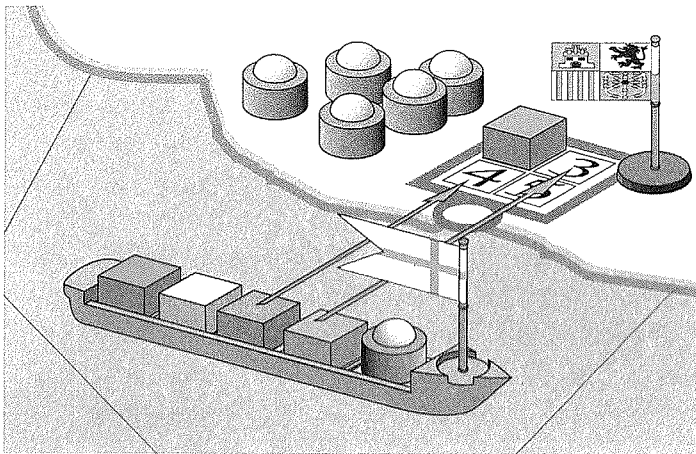
Die Spieler können nun der Reihe nach Handelsware verkaufen, die sich auf eigenen

Galeeren in Hafengebieten befinden. Der Verkauf von Handelsware kann nicht verhindert werden, d.h. der Hafen kann neutral sein, von einem Mitspieler oder von dem Verkäufer selbst kontrolliert werden - der Verkauf findet statt. Um die Handelsware allerdings verkaufen zu können, darf sich diese Handelsware noch nicht in diesem Hafen befinden und auch nicht von dem Hafen selbst verkauft werden.

Wenn diese Bedingungen erfüllt sind, dann wird die verkaufte Handelsware von der Galeere in den Hafen gelegt. Sie wird auf das Feld mit der niedrigsten freien Ziffer des Hafens gelegt. Der Spieler erhält dann vom Schatzmeister eine Anzahl von hundert mal der Ziffer des Feldes, auf das die Handelsware gelegt wurde. Die Dukaten werden dem Spieler auch dann ausgezahlt, wenn er den Hafen nicht kontrolliert. Ein Spieler kann in der gleichen Phase auch mehrere Handelswaren im gleichen Hafen verkaufen, wenn die oben genannten Bedingungen erfüllt sind.

Der Verkauf von Handelsware ist immer freiwillig.

Beispiel eines Verkaufs von Handelsware



Es ist die Phase des Genuesen, Handelsware zu verkaufen. Er erhält 300 Dukaten für den Verkauf von Gewürzen und 400 Dukaten für den Verkauf von Eisen. Er kann kein Gold und keinen Wein verkaufen, da sich in dem Hafen bereits Gold und Wein befindet. In der nächsten Runde kann er mit dem Spanier über den Verkauf eines oder mehrerer Spielsteine Gold verhandeln.

Öffnung neuer Märkte

In dieser Zeit konnte der Verkauf von sehr seltenen Handelswaren enormen Gewinn bringen. Wenn ein Spieler in einem von einem Gegner kontrollierten Hafen Handelsware verkauft, die sich dort und auch in keinem anderen Hafen dieses Spielers nicht befindet und dort auch nicht selbst verkauft wird, dann erhält er einen Bonus von 500 Dukaten.

Dieser Bonus wird auf 1000 Dukaten erhöht, wenn der Verkauf in der Hauptstadt eines Gegenspielers stattfindet : Valencia, Genova, Venecia oder Istanbul. Dieser Bonus wird zu dem Verkaufspreis addiert. Für die Berechtigung des Erhalts des Bonus werden die Handelswaren, die sich auf den Galeeren der Gegenspieler befinden, nicht berücksichtigt.

Anmerkung : Der Spieler erhält den Bonus nicht, wenn es sich um einen eigenen oder neutralen Hafen handelt.

Einkünfte

Jeder Spieler erhält zu den Einkünften aus dem Verkauf von Handelsware zusätzlich 300 Dukaten aus dem Staatstresor seines Landes. Der Schatzmeister teilt den Spielern ihre Einkünfte aus. Achtung ! Wenn eine Hauptstadt von einem gegnerischen Spieler eingenommen wurde, dann entfällt der Bonus von 300 Dukaten.

SPIELLENDE

Wenn Phase 6 der letzten Spielrunde von jedem Spieler durchgeführt wurde, dann endet die Partie und die Spieler berechnen 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 4 Feldern)
 - 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 Punkte für die Kontrolle addiert.

Jeder Spieler ermittelt die Summe seiner Wohlstandspunkte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

Sonderregeln

Diese Regeln klären Sonderfälle und sind im "Frage-Antwort" - Stil gehalten.

Können Spieler Ware untereinander austauschen oder verkaufen ?

Wenn beide Spieler mindestens eine Galeere im gleichen Meerfeld haben (außer den vier Meerfeldern "Hohe See", also Meerfelder ohne Küste) können sie sich Ware, die sich auf diesen Galeeren befindet, gegenseitig verkaufen. Die Spieler bestimmen den Verkaufs- und Kaufpreis, für die Abwicklung des Geschäfts müssen sie sich allerdings an weiter oben beschriebene Prozedur halten : Vorschlag, Kauf oder Gegenvorschlag, Kauf oder Kaufweigerung.

Der Verkauf von Handelsware auf einer Galeere ist immer freiwillig. Zur Erinnerung : Am Ende der Abwicklungen von Verkäufen/Käufen dürfen sich maximal 4 Spielsteine "Handelsware" auf einer Galeere befinden.

Kann unbenötigte Handelsware beseitigt werden und dafür andere Handelsware gekauft werden ?

Ja. Hierfür entfernt der Spieler die Handelsware, die er loswerden möchte von seiner Galeere, um für die neue Handelsware Platz zu machen (man nimmt an, daß die Handelsware sehr billig in einem unbedeutenden Hafen verkauft wurde). Diese Handelsware wird in die Schachtel zurückgelegt. Der Spieler erhält für diesen "Verkauf" kein Geld. Man kann auch überzählige Spielsteine "Seeleute" beseitigen, wenn sich die Galeere in einem Meerfeld mit Hafen befindet. Wenn der Hafen dem Spieler gehört, dann verstärken die Seeleute die Garnison des Hafens. Wenn der Hafen einem Gegenspieler gehört, dann werden die Seeleute in die Schachtel zurückgelegt. Der Spieler erhält für diese Handlung keine Entschädigung.

DIE AUTOREN UND DAS SPIEL

Die Idee für das Spiel "Serenissima" ist während langen Spaziergängen in den engen Gassen von Venedig entstanden und mit ihr die Lust und Neugier wenigstens für einige Stunden diese außergewöhnliche Zeit nachzuerleben. Diese Zeit als die "Serenissima" Herrscherin über das Mittelmeer war, ihre Galeeren bis in den Nahen Osten segelten und die Lagerhäuser am Rialto unglaubliche Reichtümer in sich bargen.

Das Spiel lehnt sich an wahre Begebenheiten dieser Zeit an, basiert aber hauptsächlich auf Zusammenhängen, die ich aus der Sicht Venedigs in dieser Zeit so dargestellt haben. Venedig konzentrierte sich auf den Handel und die Kunst der Diplomatie. Großangelegte militärische Aktionen wurden als teure Vorgehensweise nur im Notfall in Erwägung gezogen. Jede Handlung wurde in Venedig als ehrenvoll betrachtet, wenn sie nur Profit brachte. Die konstante Öffnung des berühmten "Fondaco dei Turchi" beweist, daß sogar mit den schlimmsten Feinden - zum Beispiel dem Osmanischen Reich - Handel betrieben wurde, selbst als der Konflikt an Intensität zunahm.

Das Spiel konzentriert sich nur auf den Seehandel. Auf hoher See gibt es nichts zu erobern. Ihrer schwachen demographischen Situation bewußt, konnten sowohl die Venezianer als auch die Genuesen immer der Versuchung widerstehen, ein territoriales Reich gründen zu wollen. Sie gaben sich damit zufrieden, im Mittelmeerraum Kontore zu eröffnen. Diese erlaubten ihnen, ihre Schiffe zu versorgen, sie vor Stürmen zu schützen und dem Handel nachzugehen. Im Gegensatz dazu verschrieb sich das Osmanische Reich der territorialen Ausdehnung und ihre Flotte hatte hauptsächlich die Aufgabe, die Eroberungen des Osmanischen Reiches zu schützen.

Ein Spiel von **Dominique Ehrhard** und **Duccio Vitale**

Illustration der Spielschachtel, des Spielfeldes und der Spielsteine : **Dominique Ehrhard**

Überarbeitung der Regeln : **Duccio Vitale**

Deutsche Übersetzung : **Uwe Walentin & Peter Dobler**

Graphische Umsetzung der Illustrationen : **Guillaume Rohmer/Studio InÉdit**

Die Autoren bedanken sich herzlich bei den Testspielgruppen und besonders bei :

Joëlle Amado, Dirk Bilgen, Giovanni Capobianco, Jean-Michel Clément, Marc et Myriam Delenne, Peter Dobler, Pascale, Thomas & Guillaume Ehrhard, Myriam Lemaire, Rosaria Masone, Dominique Moser, Michael Palm, Boris Pauly, Carl Pincemin, Francis Verrier, Uwe Walentin, Pierre et Annick Zumbiehl.

Die Editionsreihe wird betreut durch : **Duccio Vitale**

Ein Spiel von Eurogames herausgeben von

Eurogames Descartes Deutschland

Am Dachsberg 6 - 78479 Konstanz-Reichenau