

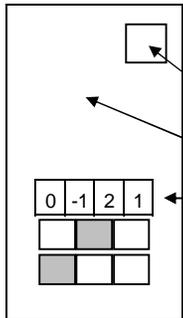
The Doge Ship - KSR (Seite 1 von 2)

Die Spieler bauen gemeinsam über mehrere Runden an einer Galeere.

Ablauf einer Runde (zu je 3 Phasen):

Phase 1) Beginn der Spielrunde:

- ◆ Der Startspieler würfelt mit allen Würfeln und setzt sie entsprechend der jeweiligen Augenzahl auf das farblich passende Feld des Spielplanes.

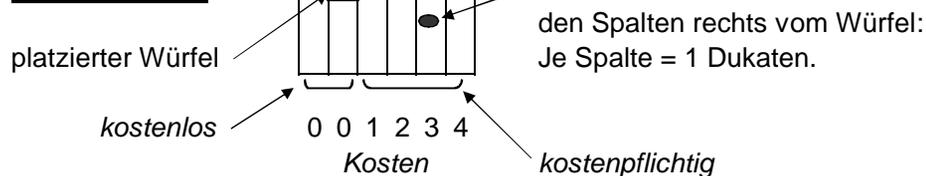


- ◆ Das oberste Dogen-Plättchen wird aufgedeckt und gut sichtbar ausgelegt.
- Ereignis: Hochwasser
Portrait = Doge oder Bild der Galeerenbaustelle
- Werte für 2.3.1
- Zonen des Schiffsrumpfs (violett), die der Doge inspizieren möchte (siehe Rundenende).
Wird dort 1 Galeerenteil gebaut, gibt es einen Abnahme-Marker.

Phase 2) Aktionen:

- ◆ Es beginnt der Startspieler, danach gilt die aktuelle Spielerreihenfolge.
- ◆ Jeder Spieler führt direkt genau 1 Aktion aus und setzt dafür 1 seiner max. 5 Aktionsmarker auf ein freies Aktionsfeld auf dem Spielplan.
- ◆ Liegt mind. 1 Würfel auf einer Würfeltafel (6 Spalten), darf jede Aktion dort gewählt werden. Würfeltafeln ohne Würfel sind tabu.
- ◆ Es geht solange reihum, bis alle Aktionsmarker platziert wurden.

Aktionskosten:



Im o.a. Beispiel liegt der Aktions-Marker 3 Spalten rechts vom Würfel. Daher fallen 3 Dukaten als Kosten an.

Material kaufen (Symbol = Sack):

- ◆ Hiermit kauft man Material für den Bau einer Gondel, Barriere oder Galeere. Kosten = sichtbar auf Seite "im Bau" des jeweil. Plättchens.
- ◆ Wer kaufen möchte, nimmt stets oberste 3 Plättchen des entsprech. Materialstapels (ggf. weniger), wählt 1 Plättchen aus, Rest unter Stapel.
- ◆ Das neue Plättchen legt man mit Seite "im Bau" nach oben vor sich ab. LIMIT: max. 5 Plättchen dürfen je Spieler "im Bau" sein, davon max. 2 Galeeren-Plättchen. Bei Limit-Erreichung muss man vor weiteren Käufen erst 1 Plättchen unter den entsprechenden Stapel legen.
- 2 Symbole unter dem Sack ohne Pluszeichen: Man hat die Wahl.
- 2 Symbole unter dem Sack mit Pluszeichen: Beides ist machbar.
- ◆ Man darf auch eine Aktion nur teilweise oder gar nicht ausführen.

Fertigstellung (Symbol = Hammer):

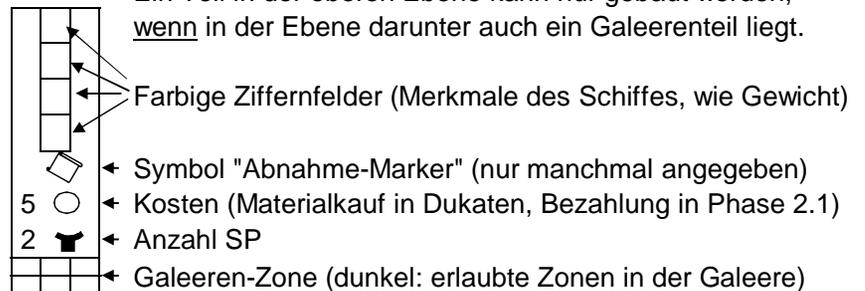
- ◆ Hiermit baut man eine Gondel, eine Barriere oder an der Galeere. Der Spieler nimmt das entsprech. vor ihm "im Bau" liegende Plättchen und dreht es um. Ggf. (Pluszeichen) kann man 2 Plättchen fertigstellen.
- ◆ Man darf auch eine Aktion nur teilweise oder gar nicht ausführen.

Fertigstellung einer Gondel:

- ◆ Der Spieler erhält die angegebenen Dukaten auf der "Fertig"-Seite und legt die Gondel unter den entsprechenden Stapel zurück.

Fertigstellung eines Galeerenteils:

- ◆ Die Galeere wird von links (Heck) nach rechts (Bug) lückenlos gebaut. Ein Teil in der oberen Ebene kann nur gebaut werden, wenn in der Ebene darunter auch ein Galeerenteil liegt.



Galeeren-Plättchen

The Doge Ship - KSR (Seite 2 von 2)

- ◆ Ein fertiggestelltes Galeerenteil legt man mit der fertigen Seite an der entsprech. Stelle der Galeere an ein bereits gelegtes Teil an.
- ◆ Diese Zone muss erlaubt sein (dunkel lt. Galeeren-Plättchen).
- ◆ Es gibt Siegpunkte:
 - a) wie auf Plättchen angegeben
 - b) durch Addition der Werte der Farben lt. Dogen-Plättchen.
- ◆ Falls auf dem Galeeren-Plättchen "im Bau" das Symbol "Abnahme" zu sehen ist, erhält der Spieler 1 Marker aus dem Vorrat.
- ◆ Liegt der neue Galeerenteil innerhalb der violetten Zone des Dogen-Plättchens erhält der Spieler auch 1 Abnahme-Marker.
- ◆ Man sollte seine Abnahme-Marker vor Mitspielern geheim halten.

Fertigstellung einer Barriere:

- ◆ Barrieren schützen vor dem Ereignis "Hochwasser".
- ◆ Eine fertiggestellte Barriere entsteht aus einer Barriere "im Bau" mittels Umdrehen des Plättchens. Damit ist ein Bonus verbunden, was durch die Symbole auf dem Plättchen ersichtlich ist.
- ◆ Die Barriere legt man auf seinen Stapel fertiger Barrieren.
- ◆ Jede Barriere hat eine Prioritäts-Nummer rechts oben.
- ◆ Nur jeweils der Bonus des obersten Plättchens gilt.
- ◆ Während seines Spielzuges darf man die Reihenfolge der Barrieren im eigenen Stapel ändern (Kosten: 2 Dukaten), bevor man eine Aktion ausführt.
Reihenfolge: Aktion wählen (ggf. bezahlen) - Bonus - Ausführung.

Galeerenteil ersetzen (Symbol = Galeerenteil ersetzen):

- ◆ Der Spieler kann 1 bereits fertiggestellten Teil der Galeere abreißen. Dann muss er diesen Teil sofort neu erstellen können. Bedingungen:
 - ➔ Der Teil muss der zuletzt fertiggestellte auf diesem Deck sein.
 - ➔ Nach Abriss darf kein fertiges Teil des Oberdecks freihängen.

Intrige (Symbol = Wappen Intrige):

a) Intrige-Symbol mit Dogen-Plättchen:

Der Spieler zieht die 2 obersten Dogen-Plättchen, wählt 1 aus und legt es auf das derzeit gültige. Das andere gezogene Plättchen legt er auf oder unter den Stapel der Dogen-Plättchen verdeckt zurück.

b) Intrige-Symbol mit Abnahme-Symbol: Man erhält 1 Abnahme-Marker.

c) Intrige-Symbol mit Abnahme-Symbol und Münze:

Der Spieler zahlt 2 Dukaten und erhält 2 Abnahme-Marker.

Dukaten (Symbol = Schatzkiste): Der Spieler erhält Dukaten.

Abwerfen: Kann/will ein Spieler eine Aktion nicht erfüllen, legt er 1 Aktions-Marker aufs Wasser und erhält 1 Dukaten.

Rundenende: Die Spieler nehmen alle Aktionsmarker zurück.

- ◆ Die neue **Spielerreihenfolge** wird ermittelt (niedrigere Prioritäts-Ziffer von den jeweils oben liegenden Barrieremarkern der Spieler geht vor)
Niedrigste Prioritätszahl = Neuer Startspieler
Keine Barriere = Letzter bzw. bei Patt in Bezug zu bisheriger Position

◆ **Das besondere Ereignis findet statt.**

➔ Hochwasser: Jeder Spieler zählt seine fertiggestellten Barrieren.

Anzahl Barrieren = Hochwasser-Wert, verliert man 1 Aktion.

Anzahl Barrieren < Hochwasser-Wert, verliert man 2 Aktionen in der Folgerunde.

Die betroffenen Aktions-Marker legt man auf die Wasserfläche.

➔ Inspektion durch den Dogen:

Jeder Spieler nimmt geheim 0 - x eigene Abnahme-Marker und bietet diese verdeckt. Gleichzeitig öffnen alle Spieler ihre Fäuste.

Höchstes Gebot (Anzahl Marker*) = 6 SP, Zweites = 3 SP, Drittes = 1 SP. Gebote mit "0" können nichts gewinnen.

Patt bei Geboten: Alle beteiligten Spieler profitieren gleich an der betroffenen Position. Es wird keine Position übersprungen. Alle gebotenen Marker kommen in den allgemeinen Vorrat zurück.

Spielende:

- ◆ Wurde der letzte Galeerenteil fertiggestellt, kommt der Bug dazu und das Spiel ist beendet.
- ◆ Jeder zählt Anzahl seiner Abnahme-Marker* und je nach Rang gibt es 9 - 5 - 2 - 1 - 0 SP. Patt: Alle Beteiligten** = volle SP.
- ◆ Meiste SP gewinnen. Patt: Beteiligter mit mehr Dukaten.
Weiter Patt: Beteiligter mit niedrigster Priorität gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 23.10.12
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

* 3er Abnahme-Marker sind nur zum Wechseln von 3 mal 1er-Marker.
** ohne Positions-Übersprung