

SERENISSIMA

Runde mit sechs Phasen - jeder Spieler führt jede Phase in Reihenfolge aus, dann nächste Phase usw. bis Rundenende, neue Runde usw.

1. Rundenanzeiger vorrücken - Reihenfolge ermitteln

- ☛ verdeckt Geld bieten - höchster Bieter bestimmt seine Position zuerst usw.
- ☛ kein Geld geboten - Reihenfolge der Positionsbestimmung auswürfeln

2. Ware kaufen, Schiffe u. Festungen bauen, Seeleute anheuern und Spielsteine versetzen in beliebiger Reihenfolge, auch wiederholt und durcheinander.

☛ Ware kaufen - nur Ware die Hafen (Farbe) selber anbietet kann gekauft werden, von Galeere im gleichen Feld.

→ Preis pro Ware -

■ falls Hafen neutral oder eigen - 100 D

■ Gegner gehört - zwischen 100 u. 300 D nach Wahl des Hafenbesitzers, Akzeptanz oder Gegen- vorschlag, Annahme des Gegenvorschlages oder Ablehnung, bei Ablehnung Akzeptanz des Erst- angebotenes oder Ende der Verhandlungen.

■ Gegner Monopol dieser Ware hat - zwischen 100 u. 1000 D, Verhandlung s.o.

Handel zwischen Galeeren im gleichen Feld außer auf hoher See beliebig.

☛ Galeeren bauen - in eigenen Häfen, Kosten 500 D / Galeere. Holz und Eisen muß vorhanden sein

☛ Festung bauen - in eigenen Häfen, Kosten 500 D / Hafen. Holz und Gold muß vorhanden sein

Man darf mehrere Galeeren u. Festungen / Runde bauen, aber jeweils nur ein Bauvorhaben / Hafen / Runde.

☛ Seeleute anheuern - in eigenen Häfen, 100 D / Mann. Max. so viele Leute / Runde wie vorhandene Steine Handelsware!

- Einsatz auf Galeere (in gleichem Hafen) oder als Garnison im Hafen.

- Seeleute und Ware im gleichen Feld eines Spielers dürfen beliebig reorganisiert werden.

Galeere muß immer mindestens einen Matrosen haben, max. 5 Spielsteine gesamt.

3. **Galeeren bewegen** - max. so viele Felder wie Seeleute, Durchfahrt durch Felder muß von dort befindlichen Gegnern genehmigt werden (Fahrziel muß nicht bzw. nicht unbedingt ehrlich genannt werden, erteilte Genehmigung kann nicht revidiert werden).

4. **Gefechte** - nur freiwillig jeweils seitens des aktiven Spielers, alle Kämpfe gleichzeitig

☛ Galeeren im gleichen Feld - eine gegen eine andere, beliebiger Wechsel zwischen Ausgangspunkt und Ziel. Abbruch jederzeit.

$1 \text{ W} + \text{Anzahl Seeleute} = \text{Verlust Seeleute des Gegners}$ 3 (abgerundet)
--

Galeere ohne Seeleute kann versenkt oder durch mind. einen Seemann der siegreichen Galeere übernommen werden, auf jeden Fall Übernahme der Ware. Im Prinzip beliebige Verteilung Leute u. Ware zwischen den beiden beteiligten Schiffen

☛ Angriff auf Hafen von Galeere im gleichen Meerfeld - im Grundsatz s.o., Seeleute entsprechen Garnison.

Falls Hafen befestigt Verlustquotient = 4.

Hafen kann nach Sieg nie direkt übernommen werden, Galeere ohne Leute sinkt sofort inkl. Waren.

Hafen kann nie angreifen, nur verteidigen.

5. **Übernahme von Häfen** - Seeleute aus gleichem Meerfeld in leere Häfen setzen.

6. **Verkauf von Ware** - von Galeere aus gleichem Meerfeld in Hafen, kann nicht verhindert werden.

Ware darf dort weder angeboten werden noch bereits vorhanden sein!

Immer auf niedrigstes freies Feld,

Erlös = Zahl des Feldes x 100 D

- **Bonus** 500 D falls diese Ware sich in keinem Hafen des den Hafen kontrollierenden Spielers befindet.

- **Bonus** 1000 D falls dieser Verkauf in gegnerischer Hauptstadt stattfindet.

Erlöse werden aus Bank gezahlt.

300 D Grunderlös / Runde falls eigene Hauptstadt unter Kontrolle.
