

**Spielziel:** Meistes Geld durch Hafenkontrolle, Basiliken, Verkauf von Waren.

### Spielvorbereitung

- 1) Spieler: Seeleute 4SP=22, 3SP=26, 2SP=30, 5 Dukaten, Startspieler bestimmen, Hauptstadt je SP bestimmen, 3 Seeleute in Stadt, 2 Galeeren aussuchen und mit 3 Seeleuten auf Seefeld stellen, erst in Spielerreihenfolge, dann rückwärts, auf Rad die gewählten Nummern markieren.
- 2) Weißer Pöppel auf Rundenleiste gemäß Spieleranzahl, schwarzer auf Dogenfeld auf Rad. Dogenkarten mischen und auf venezianischen Löwen.
- 3) 2SP/3SP je 1 Holz/Stein/Wein/Marmor-Hafen schließen, Galeeren 1-12, 2 SP: Start: 3 Galeeren.

### Spielablauf

Pöppel auf Rad weiterrücken. Spieler macht entweder A oder B

#### A. Aktion – 1-3 nacheinander in angegebener Reihenfolge für die aktive Galeere

- 1) **Beladen:** Seeleute/Waren von/auf andere Galeeren versetzen. Seeleute von/in eigenen Hafen versetzen: Seeleute im Hafen: Max. Anzahl Lagerplätze, Min.: 1. Galeeren ohne Seeleute in Vorrat. Eigener Hafen: 1 angebotene Ware kostenlos laden / neutraler/eigener Hafen: für je 1 Dukate an Bank kaufen / fremder Hafen: für je 1 Dukate an Hafenbesitzer kaufen.
- 2) **Bewegung:** Galeere maximal so viele Seefelder wie Anzahl Seeleute bewegen. Spieler mit mehr Seeleuten in einem Feld kann Verlassen eines neu betretenen Seefeldes verbieten.
- 3) **a) Verkauf:** Waren die nicht im Hafen angeboten oder vorhanden an Hafen verkaufen auf niedrigste Felder. Wenn nicht eigener Hafen, dann Bezahlung gemäß Preis auf Feld von Bank. Gewürze(violett): + 2 Dukaten, Wein: Hafenkarte auf Weinseite drehen. Spieler mit mehr Seeleuten im Feld kann Verkauf verbieten, dann Gefecht möglich.  
**oder b) Gefecht:** Fremde Galeere oder Hafen angreifen. Letzter Hafen eines Spielers darf nicht angegriffen werden. Hafen mit Festung: Besitzer des Hafens wirft 2 Würfel vor 1. Kampfrunde. Blockierende Galeeren zuerst angreifen. Galeeren des Hafenbesitzers vor Hafen angreifen. Mehrere Gefechtsrunden. Gefechtswert Angreifer: Anzahl Seeleute minus durchquerte Seefelder oder Anzahl Seeleute wenn bereits Seeleute getötet wurden. Gefechtswert des Verteidigers = Anzahl Seeleute. Beide werfen gleichzeitig Anzahl Würfel wie Gefechtswert. Anzahl Totenköpfe=getötete gegnerische Seeleute entfernen. Ende wenn eine Partei keine Seeleute mehr hat. Angreifer kann Angriff nach jeder Runde abbrechen. Galeere ohne Seeleute: Sieger kann deren Waren übernehmen, Galeere zurück in Vorrat. Sieg gegen Hafen: Angreifer kann Seeleute im Hafen absetzen und bekommt dann die Hafenkarte. Spieler mit mehr Seeleuten im Feld kann die Übernahme eines neutralen Hafens verbieten, dann kann die aktive Galeere den Blockierer angreifen und bei Sieg den Hafen übernehmen.

#### B. Investition in beliebiger Reihenfolge

- Anheuern Seeleute: 1 Dukaten/Seemann an Bank in allen eigenen Häfen und Galeeren dort.
- Maximal 1 Galeere für 1 Dukaten pro bereits besessene Galeere an Bank in Hafen stellen. Am Rundenende muß mindestens ein Seeleut darauf sein!
- Festungen für 2 Dukaten kaufen für Hafen der Holz(braun) und Stein(grau) besitzt.
- Basiliken für 2 Dukaten kaufen für Hafen, der Gold (gelb) und Marmor (weiß) besitzt.

#### C. Rundenende

- 1) Die Runde endet wenn der schwarze Pöppel wieder auf dem Dogenfeld ankommt.
- 2) 1 Karte aufdecken. Wein: 3 Dukaten für jeden Hafen mit Wein. Je Sanduhr: Rundenanzeiger+1. Misch-Symbol: Karten neu mischen.
- 3) Überschreitet Rundenanzeiger gelbes (4SP) oder rotes (2SP/3SP) Feld: **Auszahlung:** Pro Hafen entsprechend Füllstand wie auf Hafenkarte angegeben. 5 Dukaten pro Basilika.
- 4) Spieler mit weniger als 2 Galeeren können jetzt Galeeren kaufen bis sie 2 haben

### Spielende

- das Spiel endet nach der 3. Auszahlung
- Der reichste Spieler gewinnt. Bei Gleichstand der Spieler mit den meisten Häfen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000

Autor: Mario Boller-Olfert

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)