

Jeder Spieler hat vor sich liegen:

- 1 Piraten-Stapel: Dort liegen ggf. Karten (verdeckt), die nur er kaufen darf.
- 1 Fracht-Stapel: Dort liegen Karten (offen), die später gewertet werden.

Es wird immer im Uhrzeigersinn gespielt. Ist man am Zug, handelt man die 4 Phasen der Reihe nach ab. Der Startspieler ändert sich nicht.

1) Seefahrts-Machtphase: PFLICHT

- ◆ Schau auf die oberste Karte Deines Fracht-Stapels. Die Zahl am Löwen (3 - 6) nennt Dein Handkarten-Limit. Hast Du zu viele Karten, MUSST Du so viele beliebige Deiner Handkarten verdeckt auf Deinen Piraten-Stapel legen, bis das Limit eingehalten wird.

2) Handels-Phase: OPTIONAL - Die Aktionen unterliegen keiner Reihenfolge.

- ◆ Du darfst mit Karten und/oder mit Ducati mit anderen Spielern handeln.
- ◆ HANDEL: Die Mitspieler dürfen jetzt NUR MIT DIR handeln. Es darf nach Warensorte und Symbolen auf den Karten gefragt werden. ... Bei den Symbolen darf man schummeln.* Wer mit Dir einen Handel macht, erhält 1 Prestige-Plättchen. ... Egal, wie viele Geschäfte ein Mitspieler mit Dir macht, er erhält in diesem Zug max. 1 Prestige-Plättchen. Auch das Verschenken einer Karte ist ein Handel.
- ◆ KAUFEN darfst Du Karten vom Waren-Stapel / Deinem Piraten-Stapel. Jede Karte wird einzeln bezahlt. Kosten: je 3 Ducati. Hast Du aber 0 / < 0 Ducati, kostet jede Karte 4 Ducati. LIMIT: Du darfst max. 4 Karten kaufen.
- ◆ Du darfst Schulden machen, d.h., Dein Geldmarker läuft dann rückwärts. Rutscht Du ins Minus, erhältst Du einen Minus-Marker, den Du wieder abgibst, sobald Du wieder im Plus ankommst (mind. 1 Geld).

3) Aktions-Phase: PFLICHT

- ◆ Du MUSST so viele Karten offen auf den Tisch legen, wie Deine oberste FRACHT-Karte Symbole (1 - 4) anzeigt (siehe ganz unten auf der Karte). Auf jeder Karte sind 2 der 4 möglichen Aktions-Symbole abgebildet. Ducato / Piratenflagge / Kartenstapel / Schiff.
- ◆ Aktionen MÜSSEN in Reihenfolge von oben nach unten erledigt werden.

Die Aktionen:

- ➔ DUCATI: Schau auf Deine ausgespielten Karten. Bei insges. 1 / 2 / 3 ... abgebildeten Ducato-Symbolen erhältst Du 1 / 3 / 6 Ducati.
- ➔ PIRATEN: Schau auf Deine ausgespielten Karten. Bei insges. 1 / 2 / 3 ... abgebildeten Piratenflaggen-Symbolen MUSST Du vom Waren-Stapel verdeckt 1 / 3 / 6 Karten auf Deinen Piraten-Stapel legen. Anschauen der Karten darin ist verboten.
- ➔ KARTEN: Schau auf Deine ausgespielten Karten. Bei insges. 1 / 2 / 3 ... abgebildeten Kartenstapel-Symbolen MUSST Du vom Waren-Stapel 1 / 3 / 6 Karten auf Deine Hand nehmen.
- ➔ SEGEL: BEWEGE Dein Schiff entlang der Seerouten. Du MUSST um genau so viele Häfen weiterziehen, wie SCHIFFE auf den von Dir gerade ausgespielten Karten zu sehen sind. ... Jede Seeroute kannst Du nur 1-mal in diesem Zug befahren. Im Zielhafen bleibst Du stehen (mehrere Schiffe dort sind OK). Liegt dort ein Bonus-Marker, nimmst Du diesen. Er ist nun baw. Dein AKTIVER Marker und liegt solange offen vor Dir.

4) Fracht-Phase: PFLICHT

- ◆ LEGE die ausgespielten Karten offen auf Deinen Fracht-Stapel. Du bestimmst jedoch die Reihenfolge dieser Karten (siehe Wertung). Die danach oberste Karte ist relevant für Phase 1 Deines Folgezuges.
- ◆ Deinen Fracht-Stapel darfst Du nicht mehr verändern bzw. durchschauen.
- ◆ Der nächste Spieler zu Deiner Linken wird neuer aktiver Spieler.

Wurde die **VENEDIG-KARTE** (geflügelter Löwe auf beiden Seiten) gezogen?

- ◆ Wird die Venedig-Karte gezogen bzw. liegt diese zum Zugende oben, gibt es sofort eine Unterbrechung. Es folgen 2 Zwischen-Wertungen:
- ◆ 1) Die Spieler auf den Rängen 1 / 2 / 3 bei meisten PRESTIGE-Plättchen (auch 0 gilt), erhalten 6 / 3 / 1 Ducati. Patt: Beteiligte Spieler erhalten die vollen Ducati ihres Ranges.

- ◆ 2) FRACHT-Stapel: Alle Spieler nehmen die oberste Warensorte (mit allen identischen Karten darunter) von ihrem Fracht-Stapel und bilden damit einen neuen Stapel, der ab nun der gültige Fracht-Stapel wird.



Der alte Fracht-Stapel wird JETZT (wie bei Schlusswertung) GEWERTET. Danach kommen die Karten auf den offenen Ablagestapel (Warenkarten).

- ◆ Die VENEDIG-Karte geht aus dem Spiel. Der aktive Spieler führt seinen Zug fort, falls er noch nicht fertig war. Für die ggf. gezogene Venedig-Karte erhält der aktive Spieler nun 1 ERSATZ-Karte.

SPIELENDENDE:

- ◆ Sobald jemand die letzte Karte vom WAREN-Stapel zieht, wird nur noch die laufende Runde zu Ende gespielt. Ggf. ist noch das Mischen des Ablagestapels nötig = neuer Waren-Stapel.
- ◆ Die Schlusswertung folgt in 4 Schritten:

1) PRESTIGE-Plättchen (meiste):

⇒ Zählt Eure Prestige-Plättchen. Je nach Rang gibt es 6 / 3 / 1 Ducati.
Patt: Jeder Beteiligte erhält die vollen Ducati seines Ranges.

2) FRACHT-Stapel:

⇒ Jeder Spieler verkauft alle Waren seines Fracht-Stapels, d.h., von oben nach unten nimmt jeder Stück für Stück die Karten herunter.
⇒ Jede gleiche Ware kommt überlappend auf einen Stapel gleicher Ware.
⇒ Kommen zwischendurch andere Waren und später erneut eine schon mal ausgelegte Warensorte, MUSS für diese eine neuer Stapel eröffnet werden.
⇒ Je mehr Karten in einem Warenstapel liegen, umso mehr Ducati gibt es. Die Ducati-Werte unter der Warenabbildung gelten für 1 / 2 / 3 / 4 / 5 u.m. Karten einer Warensorte.

*Beispiel: Du hast 3 Oliven im Stapel. Auf den Karten steht "1 / 2 / 4 / 7 / 11".
Daher gilt die 3.Zahl der Reihe, also 4 Ducati.*

***Ob man in dieser Weise spielen will, sollte man vorab abstimmen.**

3) PIRATEN-Stapel:

⇒ Für jede Karte in Deinem Piraten-Stapel verlierst Du 1 Ducato.

4) HAFEN-Bonusmarker:

⇒ Für die meisten Bonus-Marker gibt es 6 / 3 / 1 Ducati.
Patt: Jeder Beteiligte erhält volle Ducati seines Ranges.

GEWINNER: Wer die meisten Ducati in Summe hat, gewinnt die Partie.
Patt: Der Beteiligte mit mehr Karten im Fracht-Stapel gewinnt.
Bei weiterem Patt siegt der Beteiligte, der im Uhrzeigersinn näher am Startspieler sitzt.

Hinweise zu den HAFEN-BONUSMARKERN:

- ◆ Alle Hafen-Bonusmarker, die man gesammelt hat, liegen vor einem. Nur der zuletzt erhaltene Marker liegt OFFEN aus = AKTIV. Er bleibt solange offen liegen, bis der Spieler einen neuen Marker nimmt oder das Schiff des Spielers einen Hafen ohne Marker erreicht.
Liegt kein Marker im Hafen, dreht der Spieler also seinen aktiven Marker um.

- ◆ Sein jeweils AKTIVER Marker wirkt sich für seinen Besitzer wie folgt aus:

SCHIFF: In der Aktions-Phase gibt es für jedes Schiffs-Symbol auf den ausgespielten Karten des Besitzers 1 Ducato.
KOMPASS: Ggf. sofort in beliebigen Hafen ziehen + Marker dort nehmen. Kompass ist aus dem Spiel. Keinen 2. Kompass anfahren!
PIRATEN: Im eigenen Zug (Aktions-Phase) Piratenflaggen ignorieren.
MÜNZE: In der Aktions-Phase (Teil: Ducati) zählt man 1 Ducato dazu.
LÖWE: Zum Zug-Beginn gibt es Extra-Ducati: Wert Seefahrtsmacht minus 3. Auf diese Weise kann man bis zu 3 Ducati erhalten.
STAPEL: In der Handels-Phase zahlt der Spieler für die 1. Karte vom Waren-/Piratenstapel nur 1 Ducato, 2 Ducati für die zweite, 3 Ducati für die dritte und 4 Ducati für die vierte Karte.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 30.08.18