

Oltramar – Spielzug des aktiven Spielers, genau in dieser Reihenfolge.

**I. Karten abwerfen** – Spieler behält so viele Karten, wie Seemachtssymbole (Löwe) oben auf oberster Karte seines Frachtstapels.

Abgeworfene Karten verdeckt auf eigenen Piratenstapel.

**II. Spieler kann** beliebig mit anderen Spielern Karten und/oder Dukaten **handeln**.

Nur Waren müssen wahrheitsgemäß angegeben werden.

Nichtaktive Spieler (können nicht miteinander handeln) erhalten für Handel genau 1 Prestigepunkt.

Vor / während / nach Handel kann Spieler max. 4 Karten vom Warenstapel und/oder eigenem Piratenstapel **kaufen**, für 3 Dukaten/Stück bzw. 4, falls Spieler 0 oder weniger Dukaten hat.

**III. Spieler muß** zunächst so viele **Karten offen ausspielen**, wie Frachtsymbole (Netze) unten auf oberster Karte seines Frachtstapels.

Nicht genügend Handkarten: Spieler muß vorher handeln/kaufen, bis er genügend hat.

Anschließend **müssen** abgebildete Aktionen (links auf Karte) *in dieser Reihenfolge* ausgeführt werden:

- 1.) **DUKATEN** – Spieler gewinnt 1 - 3 - 6 Dukaten, falls er insgesamt 1 – 2 – 3+ Dukatenymbole ausgelegt hat.
- 2.) **PIRATEN** - Spieler muß 1 - 3 - 6 Karten vom Warenstapel verdeckt auf seinen Piratenstapel legen (ohne sie anzusehen), falls er insgesamt 1 – 2 – 3+ Piratensymbole ausgelegt hat.
- 3.) **MÄRKTE** - Spieler muß 1 - 3 - 6 Karten vom Warenstapel ziehen, falls er insgesamt 1 – 2 – 3+ Marktsymbole ausgelegt hat.
- 4.) **SCHIFFE** – Spieler muß eigenes Schiff so viele Häfen weiter ziehen, wie er Schiffssymbole ausgelegt hat. Dabei darf pro Spielzug jede Route nur einmal befahren werden.  
Spieler nimmt Hafenmarker dort, wo sein Schiff stoppt, das ist sein aktiver Hafenmarker, voriger wird umgedreht.  
Falls kein Marker am Schlußpunkt der Bewegung, wird aktiver Hafenmarker umgedreht.

**IV. Spieler legt ausgespielte Karten** in beliebiger Reihenfolge **auf eigenen Frachtstapel**.

**Venedigkarte:** 1. – 2. – 3. Spieler (Prestige) bekommt 6 – 3 – 1 Dukaten, *alle* Spieler müssen Prestige auf 0 zurücksetzen.

- SPIELSIEG:**
- a) Dukatenpunkte für Warengruppen (wie auf Karten angegeben)
  - b) 6 – 3 – 1 Dukatenpunkte für Spieler mit meisten – zweit- - drittmeisten Hafenmarkern
  - c) 6 – 3 – 1 Dukatenpunkte für Spieler mit meisten – zweit- - drittmeisten Prestigepunkten
  - d) -1 Dukatenpunkt/Karte des eigenen Piratenstapels

Diese Dukatenpunkte zu vorhandenen (Dukatenleiste) addieren, Spieler mit insgesamt meisten Dukatenpunkte gewinnt.