

Spielziel: Häfen kontrollieren, Handelsgeschäfte machen. Eigene Hauptstadt halten.

Spielvorbereitung

- 1) Völker auswählen. (2 Spieler: Venezianer/Genuesen oder Spanier/Türken, 3 Spieler: Venezianer/Genuesen/Spanier), bekommen: Fahnen, 2 Galeeren und 10 Seeleute in Stadt, 10, 2000 Dukaten
- 2) Rundenmarker auf Feld 1

Spielablauf

A. Spielrundenzeiger und Spielerreihenfolge

- 1) Spielrundenzeiger um 1 vorwärtssetzen (nicht in 1. Runde)
- 2) jeder nimmt Dukaten in Faust, gleichzeitig aufdecken, in Betragshöhe Spielerposition aussuchen und markieren, bei Gleichheit würfeln. Die Dukaten gehen an die Bank
- 3) weitere Phasen jeweils in Spielerreihenfolge

B. Warenkauf, Bau, anheuern, Reihenfolge der Handlungen beliebig

- 1) Waren können jederzeit von Galeeren entfernt werden, Seeleute nur in Häfen
- 2) Waren kaufen: 100 Dukaten, Fremder Besitzer: bis zu 300 Dukaten. Bei Monopol (alle Häfen der Ware vom gleichen Spieler kontrolliert) bis zu 1000 Dukaten, Geld geht an Besitzer bzw. die Bank, Waren auf Galeere setzen
- 3) Waren können zwischen Galeeren auf gleichem Seefeld verkauft werden
- 4) für 500 Dukaten Bau von einer Festungen oder einer Galeere pro eigenen Hafen, für Galeere muß der Hafen Holz und Eisen besitzen (Lagerhaus oder Angebot), für Festung Holz und Gold
- 5) für 100 Dukaten pro neuem Seemann in eigenen Häfen, max. Anzahl der Waren in Lagerhaus
- 6) Innerhalb eines Seefeldes: Seeleute zwischen Galeeren und Stadt. austauschen, Waren zwischen Galeeren austauschen. Galeeren ohne Seemann gehen unter .

C. Galeeren bewegen

Galeeren max. um Anzahl der Seeleute bewegen. Bei Verlassen eines neu betretenen Seefeldes Zustimmung aller Gegner im Seefeld nötig, vorherige Zusagen müssen nicht gehalten werden

D. Gefechte

- 1) Galeeren können Galeeren im gleichen Seefeld angreifen
 - a. der Angreifer bestimmt welche Galeere welche andere angreift
 - b. beide würfeln, Würfel plus Anzahl Seeleute dividiert durch 3 = Anzahl getöteter Seeleute
 - c. beliebig wiederholen, leere Galeeren übernehmen, danach leere Galeeren sinken
- 2) Galeeren können Häfen angreifen
 - a. der Angreifer bestimmt, welche Galeere den Hafen angreift
 - b. Kampf wie zwischen Galeeren, bei befestigtem Hafen: Divisor des Angreifers 4 anstatt 3
 - c. der Angreifer kann den Angriff mit beliebigen Galeeren wiederholen
 - d. leere Galeeren sinken

E. Häfen ohne Seeleute können durch Anlanden von Seeleuten übernommen werden, Fahne des Übernehmers im Hafen aufstellen

F. Handelswaren von Galeere im Hafen verkaufen

- 1) Beliebig viele Waren verkaufen, Ware darf weder vorhanden noch angebooten sein.
- 2) Preis ist kleinste noch freie Zahl in Lagerhaus *100, Ware auf diese Zahl legen
- 3) Ware in keinem Hafen des fremden Hafenbesitzers vorhanden: 500 Dukaten Bonus, bei Hauptstadt: 1000 Dukaten
- 4) jeder Spieler erhält ein Grundeinkommen von 300 Dukaten

Spielende

- das Spiel endet bei 4 Spielern nach 8 Runden (3: 10, 2: 12)
- Punktvergabe : 10 Punkte für die Kontrolle der eigenen Hauptstadt, 1 Punkt pro 500 Dukaten. Hafen mit nicht gefülltem Lagerhaus: 1 Punkt, Hafen mit gefülltem Lagerhaus: klein=2, mittet=5, Hauptstadt=10
- der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000

Autor: Mario Boller-Olfert

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de