

The Doge Ship

Von Marco Canetta
& Stefania Niccolini

Der Doge war mehr als tausend Jahre lang Oberhaupt und Anführer der „Durchlauchtigsten Republik von Venedig“ („La Serenissima“). Die Dogen von Venedig wurden von den Aristokraten des Stadtstaates auf Lebenszeit gewählt.

Um den Ruhm Venedigs gebührend zu feiern, befahl der Doge im frühen 16. Jahrhundert den Bau eines Staatsschiffes.

In diesem Spiel ist jeder Spieler der Chefkonstrukteur einer der bedeutendsten Werften Venedigs. Er muss dem Befehl des Dogen Genüge tun und mit den anderen Spielern zusammenarbeiten, um das neue Dogenschiff zu bauen. Die Spieler versuchen, das Vertrauen und die Zustimmung des Dogen zu gewinnen und der Beste wird schließlich Spielsieger sein.

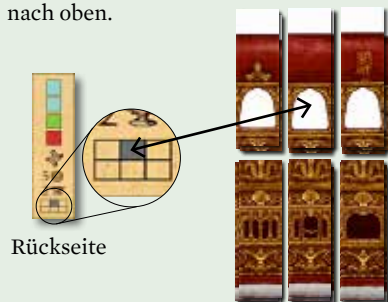
SPIELVORBEREITUNG

① Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe und nimmt seine 8 Spielmarker. Jeder Spieler setzt 1 seiner Marker auf das Feld „0“ der Siegpunktleiste (SP) und einen weiteren auf das Feld „12“ der Geldleiste.

② Auf beliebige Weise wird ein Startspieler bestimmt. Mit ihm beginnend und weiter reihum im Uhrzeigersinn setzen die Spieler je einen Marker auf die Reihenfolgeleiste, von oben nach unten. Die jeweils 5 übrigen Marker sind die Aktionsmarker jedes Spielers.

③ Das Galeerenheckplättchen wird unterhalb des Spielplans ausgelegt.

④ Die 36 Galeerenplättchen werden nach Typ sortiert, erkenntlich durch das kleine Raster auf der Rückseite. Anschließend wird jeder Stapel separat gemischt und die sechs Stapel werden in der Nähe des Spielplans ausgelegt, mit der Vorderseite (fertiggestellt) nach oben.



⑤ Die Barriereplättchen werden gemischt und mit der Seite „im Bau“ nach oben in der Nähe des Spielplans gestapelt.



Platz für fertiggestellte Galeerenteile

⑥ Die Gondelplättchen werden gemischt und mit der Seite „im Bau“ nach oben in der Nähe des Spielplans gestapelt.

⑦ Die Dogenplättchen werden gemischt und mit der Rückseite nach oben in der Nähe des Spielplans gestapelt.

⑧ Je nach Anzahl der Spieler werden nur bestimmte Aktionswürfel (W6) gebraucht:

- 2 Spieler: rot, grün, weiß
- 3 Spieler: rot, grün, weiß, gelb
- 4 Spieler: rot, grün, weiß, gelb, blau
- 5 Spieler: rot, grün, weiß, gelb, blau, schwarz

Eventuell übrige Würfel bleiben in der Spielschachtel und werden in diesem Spiel nicht benutzt. Die entsprechenden Würfeltafeln des Spielplans stehen in diesem Spiel nicht zur Verfügung.



Spielübersicht

Jeder Spieler steht dem Dogen zu Diensten und sollte zur Zusammenarbeit beim Bau einer Galeere bereit sein.

In jeder Spielrunde führt jeder Spieler 5 Aktionen von den zur Verfügung stehenden aus:

- **BAUMATERIAL KAUFEN**, um die Galeere, Gondeln und Barrieren zu bauen.
- **FERTIGSTELLUNG** eines Teils DER GALEERE, um Siegpunkte und Abnahmen zu erhalten (die Abnahmen bringen Siegpunkte im Laufe des Spiels).
- **FERTIGSTELLUNG EINER GONDEL**, um Geld zu erhalten (Dukaten).
- **FERTIGSTELLUNG EINER BARRIERE**, um die Werft vor dem Hochwasser der Lagune zu schützen (die Barrieren sollen Wassereinbruch verhindern) und um gewisse Vergünstigungen zu erhalten.
- **Anzetteln EINER INTRIGE**, um sich Vorteile zu verschaffen.
- **DUKATEN** durch Dienste für die Aristokratie verdienen.

Die zur Verfügung stehenden Aktionen werden auf den 6 Tafeln des Spielplans angezeigt. Jede nutzbare Tafel ist durch die Farbe des zugehörigen Würfels definiert. Alle möglichen Aktionen sind jeweils unterhalb der Würfelsymbole aufgeführt.

Zu Beginn jeder Spielrunde wirft der Startspieler die verfügbaren Würfel und das jeweilige Ergebnis bestimmt, welche Aktionen kostenlos sind und für welche bezahlt werden muss.

Unter diesen sich ständig ändernden Gegebenheiten müssen die Spieler versuchen, sich die besten Aktionen zu sichern und den anderen Spielern Schwierigkei-

ten zu bereiten.

Zum Spielende ist der Spieler mit den meisten Siegpunkten Spielsieger. Bei Gleichstand für den Spielsieg gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der die meisten Dukaten besitzt.

Falls dann immer noch Gleichstand (Siegpunkte und Dukaten) herrschen sollte, was selten passieren wird, gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, dessen oberste Barriere auf seinem Barrierenstapel die niedrigste Prioritätsnummer aufweist.

Spielablauf

Das Spiel läuft über mehrere Spielrunden. Jede Runde ist in 3 Phasen in dieser Reihenfolge unterteilt:

1. Beginn der Spielrunde
2. Aktionsphase
3. Besondere Ereignisse und Ende der Spielrunde.

1. BEGINN DER SPIELRUNDE

Der Startspieler würfelt mit allen in diesem Spiel verfügbaren W6 und setzt sie auf die jeweils entsprechenden Würfelsymbole (Farbe und Wert) der Tafeln auf dem Spielplan.

Falls beispielsweise der grüne Würfel das Ergebnis „4“ zeigt, wird er auf das vierte Würfelfeld (von links) der grünen Würfeltafel gesetzt.

1.1 Das neue Dogenplättchen

Das oberste Dogenplättchen wird vom Stapel gezogen und gut sichtbar neben den Spielplan gelegt (auf das dort liegende, falls vorhanden).



Ein Dogenplättchen

Besonderes Ereignis
Hochwasserr

Farbige Kennziffern

Violette Zonen

Auf jedem Dogenplättchen können die folgenden Symbole zu sehen sein:

- Die Werte der 4 farbigen Kennziffern für die aktuelle Spielrunde; diese farbigen Ziffernfelder geben die von den Ingenieuren und Baumeistern des Schiffes verlangten Änderungen an.
- Die „violetten Zonen“; dies sind die Zonen, die der Doge inspizieren möchte.
- Ein Zeichen für das besondere Ereignis „Hochwasser“.
- Das Portrait des Dogen anstelle der Zeichnung des Galeerenbaus als Zeichen für das besondere Ereignis „Inspektion durch den Dogen“.

2. AKTIONSPHASE

Beginnend mit dem Startspieler und weiter in aktueller Spielerreihenfolge (laut Reihenfolgeleiste) führt jeder Spieler 1 Aktion aus, indem er einen seiner Aktionsmarker dafür benutzt. Dafür wählt er eine der möglichen Aktionen aus, die auf den Würfeltafeln angezeigt werden, auf denen ein W 6 liegt. Würfeltafeln ohne Würfel stehen nicht zur Verfügung.

Dieser Vorgang wird so oft wiederholt, bis jeder Spieler alle seine 5 Aktionsmarker eingesetzt hat; damit ist die Phase 2 beendet.

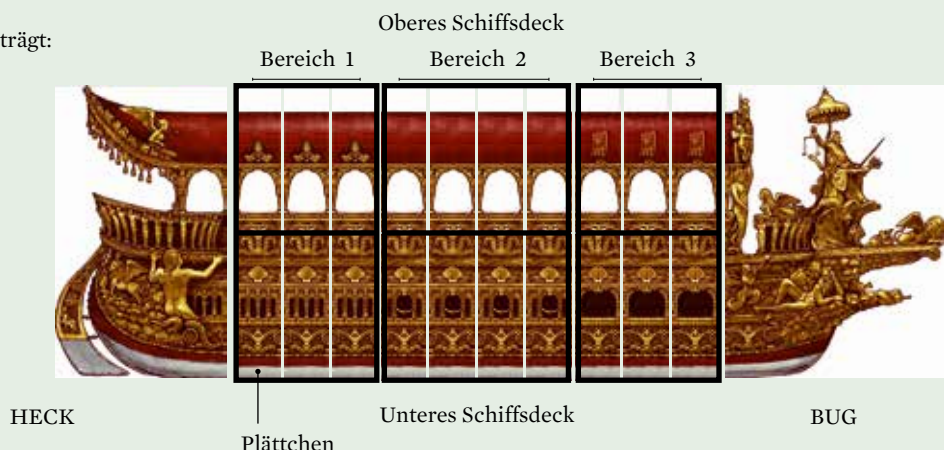
DIE GALEERENGROSSE

Die zu bauende Galeere ist in 2 horizontale Bereiche (oben und unten) und 3 vertikale Bereiche aufgeteilt. So ergeben sich 6 Zonen (je 3 Bereiche auf 2 Ebenen). Das Galeerenheckplättchen, links, und das Galeerenbugplättchen, rechts, vervollständigen das Bild. Die Zonen der Galeere werden durch Plättchen ausgefüllt. Die Anzahl der Plättchen variiert je nach Spieleranzahl; dadurch ändert sich auch jeweils die tatsächliche Länge der Galeere, während ihre Höhe immer gleich ist, nämlich 2 Plättchen hoch.

Die Länge der Galeerenbereiche beträgt:

2 Spieler	3 Spieler
2 2 2	3 2 3
2 2 2	3 2 3
4 Spieler	5 Spieler
3 4 3	4 3 4
3 4 3	4 3 4

Das Beispiel rechts zeigt die Galeere für 4 Spieler.



Hinweis: Als Folge eines „Hochwassers“ kann es vorkommen, dass einer oder mehrere Spieler nur 3 oder 4 Aktionsmarker einsetzen können, anstatt 5. Für diese Spieler ist die Phase 2 dann bereits nach 3 oder 4 Aktionen beendet, während die anderen Spieler so lange weiter spielen, bis sie ihre 5 Aktionsmarker eingesetzt haben.

2.1 Aktionskosten

Die Ausführung einer Aktion ist kostenlos, falls sie auf der Würfeltafel links vom dort liegenden Würfel angezeigt ist oder direkt unterhalb des Würfels. Andernfalls (rechts vom Würfel angezeigt) ist die Aktion kostenpflichtig. Die Kosten betragen jeweils die Differenz des oberhalb der Aktion angezeigten Würfelwertes zum tatsächlich für diese Tafel gewürfelten Wert des W6.

Wer eine Aktion ausführt, setzt seinen Aktionsmarker auf das gewählte Aktionsymbol und zahlt gegebenenfalls die anfallenden Kosten in den allgemeinen Vorrat.

Wichtig: Eine Aktion, auf der bereits ein Aktionsmarker liegt, **darf nicht** gewählt werden.



Kostenlose Aktionen 1 2

Beispiel: Das Würfelergebnis für die rote Tafel ist „4“. Falls der Spieler die Aktion „Galeerenteil ersetzen“ wählt (die letzte Aktion der Tafel, unterhalb des Würfelsymbols „6“), muss er 2 Dukaten zahlen. Für die Aktion „Material kaufen“ für Gondel oder Galeere (unterhalb der „5“) müsste er 1 Dukate zahlen. Alle anderen Aktionen sind kostenlos.

2.2 Material kaufen

Mit dieser Aktion kauft der Spieler das für den Bau einer Gondel, einer Barriere oder eines Galeerenteils benötigte Material. Die Kosten für das Material sind auf der Seite „im Bau“ des Plättchens angegeben: Die Materialkosten für eine Gondel betragen 0 oder 1 Dukate, für eine Barriere ebenfalls 0 oder 1 Dukate. Für Galeerenteile sind allerdings Materialkosten von 2 bis 7 Dukaten fällig.



Das Symbol „Material kaufen“

Wenn ein Spieler Material für eine **Gondel**, eine **Barriere** oder einen **Teil einer Galeere** kauft, nimmt er die 3 obersten Plättchen des entsprechenden Stapels. Er wählt eins dieser Plättchen aus und legt

die beiden anderen unter den entsprechenden Stapel zurück



In dem seltenen Fall, dass der gewählte Stapel weniger als 3 Plättchen enthält, wählt der Spieler eins der noch vorhandenen Plättchen aus.

Der Spieler legt das gekaufte Plättchen mit der Seite „im Bau“ nach oben vor sich ab.

Achtung: Jeder Spieler darf **maximal 5 Plättchen** „im Bau“ vor sich ausliegen haben (davon **maximal 2 Galeerenplättchen** „im Bau“), da der Platz auf der Werft begrenzt ist. Wer bereits 5 Plättchen vor sich ausliegen hat und ein weiteres kaufen möchte, muss erst eins seiner Plättchen „im Bau“ wieder ablegen; er legt es zurück unter den entsprechenden Stapel.

Hinweis: Wenn auf der Tafel zwei Symbole abgebildet sind, muss der Spieler sich für eins davon entscheiden, außer wenn die beiden Symbole durch „+“ verbunden sind; in diesem Falle kann der Spieler bei-
de Plättchen kaufen.



Beispiel: Die links abgebildete Aktion erlaubt dem Spieler, Material für eine Barriere ODER einen Galeerenteil zu kaufen. Die rechts abgebildete Aktion erlaubt dem Spieler, eine Barriere UND einen Galeerenteil fertigzustellen (s. nächster Abschnitt).

Die Aktion kann auch nur teilweise ausgeführt werden. Falls die Aktion dem Spieler erlaubt, 2 Plättchen zu kaufen, kann er auch nur 1 Plättchen kaufen oder auch gar keins.

2.3 Fertigstellung

Mit dieser Aktion baut der Spieler eine **Gondel**, eine **Barriere** oder einen **Teil einer Galeere**. Der Spieler nimmt das entsprechende, vor ihm ausliegende „im Bau“ befindliche Plättchen und dreht es um, wodurch er die Gondel, die Barriere oder den Teil der Galeere fertig stellt.



Das Symbol „Fertigstellung“

Ähnlich wie schon oben erklärt, kann auch die Aktion „Fertigstellung“ die Fertigstellung von 2 Plättchen bedeuten (Gondel, Barriere und/oder Galeerenteil), falls Symbole auf der Tafel mit einem „+“ verbunden sind.

Die Aktion kann auch nur teilweise ausgeführt werden. Falls die Aktion dem Spieler erlaubt, 2 Plättchen fertigzustellen, kann er auch nur 1 Plättchen fertigstellen oder auch gar keins.

2.3.1 Fertigstellung einer Gondel

Die Fertigstellung einer Gondel dient dazu, Dukaten oder Abnahmen zu erhalten.



Das Symbol „Abnahme“

Wenn ein Spieler eine Gondel fertigstellt, nimmt er eins seiner „im Bau“ befindlichen Gondelplättchen und dreht es um.



Seite „im Bau“ eines Gondelplättchens.

Der Spieler erhält anschließend so viele Dukaten (oder Abnahmen) wie auf der fertigen Seite des Plättchens abgebildet. Schließlich legt er das fertige Gondelplättchen unter den entsprechenden Stapel zurück.



„Fertige“ Seite eines Gondelplättchens. Für die Fertigstellung dieser Gondel erhält der Spieler 6 Dukaten.

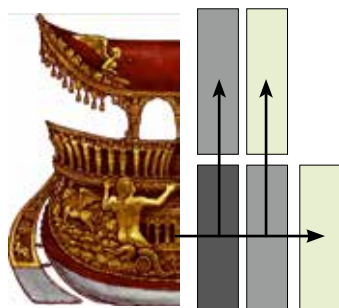
2.3.2 Fertigstellung eines Galeerenteils

Die Länge der Galeere variiert je nach Spieleranzahl (s. o. „Die Galeerengröße“).

Die Galeere wird gebaut, indem die Spieler Galeerenplättchen erwerben und fertigstellen, links am Heckteil beginnend und nach rechts fortfahrend bis zum Bugteil, dabei jeweils vom unteren Schiffsdeck zum oberen bauend.

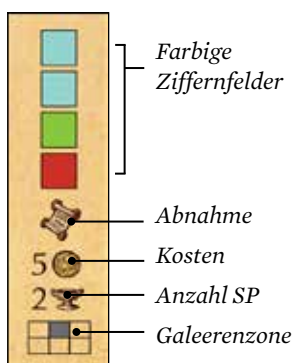
Während der Fertigstellung der Galeere dürfen keine Lücken entstehen, weder nach links noch im unteren Schiffsdeck. Das heißt mit anderen Worten, dass ein

Galeerenteil nur dann fertiggestellt werden kann, wenn das Teil links davon (auf gleichem Schiffsdeck) und das Teil auf dem darunter liegenden Schiffsdeck bereits fertiggestellt ist.



Heck

Die Galeerenplättchen stellen die einzelnen Teile der Galeere dar.



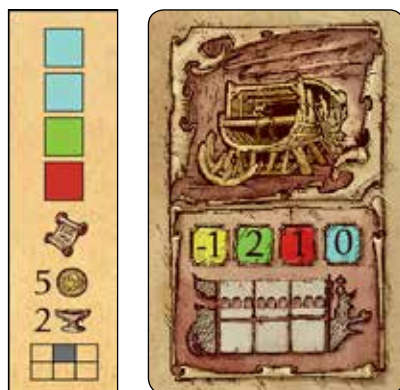
Die Seite „im Bau“ der Galeerenplättchen zeigt:

- Die **Kosten** für den Materialkauf.
- Die **Zone** der Galeere, in der das Plättchen eingebaut wird (horizontales Schiffsdeck und vertikaler Bereich).
- Die **Anzahl der Siegpunkte**, die der Spieler für die Fertigstellung dieses Galeerenteils erhält.
- Das **Symbol „Abnahme“** (nur auf manchen Plättchen).
- Die **Kennziffern** (farbige Ziffernfelder von 2 bis 4); sie stellen wichtige Merkmale des Schiffes dar (Gewicht, Ausstattung, Geschwindigkeit, Manövrierfähigkeit).

Wenn ein Spieler ein Galeerenteil fertigstellt, nimmt er eins seiner „im Bau“ befindlichen Galeerenplättchen und legt es mit der fertiggestellten Seite nach oben an der entsprechenden Stelle der Galeere an ein bereits fertiggestelltes Teil an. Der gewählte und angelegte Teil muss der Größe der Galeere und der Zone entsprechen. Immer, wenn ein Spieler einen Galeerenteil fertigstellt, erhält er dafür Siegpunkte und in manchen Fällen auch Abnahmemarken.

Siegpunkte (SP): Wenn ein Spieler einen Galeerenteil fertigstellt, erhält er dafür auf zweifache Weise Siegpunkte: 1) eine festgelegte Anzahl SP, wie auf dem Plättchen angegeben; 2) eine unterschiedliche

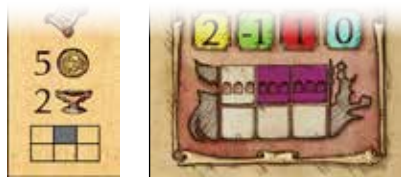
Anzahl SP, je nach farbigen Ziffernfeldern auf der Seite „im Bau“ des Galeerenplättchens. Jedes farbige Feld bringt Siegpunkte entsprechend den Angaben des aktuellen Dogenplättchens. Das können positive, negative oder auch null Siegpunkte sein.



Beispiel: Für die Fertigstellung des links abgebildeten Galeerenteils erhält der Spieler 5 SP; für das Plättchen selbst 2 SP; für die Kennzifferfelder insgesamt 3 (0+0 für blau, 2 für grün, 1 für rot = 3).

Abnahmemarken: Wenn ein Spieler einen Galeerenteil fertigstellt, erhält er dafür auf zweifache Weise Abnahmemarken:

- 1) Falls auf der Seite „im Bau“ des Plättchens ein Abnahmesymbol ist, erhält er dafür 1 Abnahmemarken aus dem Vorrat. Im oben gezeigten Beispiel erhält der Spieler 1 Abnahmemarken, weil er auf der Seite „im Bau“ des Plättchens abgebildet ist.
- 2) Falls der Galeerenteil innerhalb der auf dem aktuellen Dogenplättchen angezeigten violetten Zonen liegt, erhält der Spieler 1 Abnahmemarken (d. h., ein Spieler erhält im schlechtesten Fall 0 Abnahmemarken für einen Galeerenteil, im besten Fall 2 Abnahmemarken).



Beispiel: Bei einer Kombination der beiden oben gezeigten Plättchen erhält der Spieler insgesamt 2 Abnahmemarken, weil der Galeerenteil auch zu einer violetten Zone des Dogenplättchens gehört

Hinweis: Die Spieler sollten ihre Abnahmemarken geheim halten, damit niemand sehen kann, wie viele Marker die anderen Spieler haben. Es kann nützlich sein, zu „wechseln“ (drei „1“ Marker gegen einen „3“ Marker). Abnahmemarken, welche die Spieler erhalten, haben immer den Wert „1“.

2.3.3 Fertigstellung einer Barriere

Die Barrieren schützen die Werften vor den sogenannten „Hochwassern“ der

Lagune, die den Fortschritt der Schiffsbauarbeiten behindern können, wenn sie auftreten. Je größer die Anzahl fertiger Barrieren, umso geringer ist das Risiko der Überflutung. Eine fertiggestellte Barriere bringt außerdem einige weitere Vorteile.

Die Barriereplättchen nennen die Materialkosten (0 oder 1 Dukate), eine Bonusaktion (verbessert die Wirkung einer bestimmten Aktion, wie gleich noch beschrieben wird), und eine Prioritätsnummer. Diese Prioritätsnummer (von 1 bis 26) ist maßgebend für die Spielerreihenfolge (der Spieler mit der niedrigsten Nummer auf der obersten fertigen Barriere seines Stapels wird Startspieler, usw.)



Seite „im Bau“ eines Barriereplättchens. Das Material für diese Barriere kostet 1 Dukate.

Wenn ein Spieler eine Barriere fertigstellt, nimmt er eins seiner „im Bau“ befindlichen Barriereplättchen und dreht es um; dann legt er es oben auf den Stapel seiner fertiggestellten Barrieren.



„Fertige“ Seite eines Barriereplättchens. Diese Barriere bringt dem Spieler als Bonus 1 Dukate, wenn er eine Aktion „Fertigstellung“ ausführt. Ihre Prioritätsnummer ist 10.

Der **Bonus** verbessert die Wirkung der Aktion, die auf der linken Seite der Barriere zu sehen ist. Das bedeutet, dass der Spieler jedes Mal, wenn er diese Aktion einer Würfeltabelle wählt, den auf der rechten Seite der Barriere angezeigten Bonus erhält.

Wenn die links angezeigte Aktion „Material kaufen“ ist, gestattet der Bonus dem Spieler, ein zusätzliches Plättchen zu kaufen, wie rechts angegeben ist (vorausgesetzt, der Spieler zahlt die Kosten dafür). Wenn die links angezeigte Aktion „Fertigstellung“ ist, gestattet der Bonus dem Spieler, ein zusätzliches Plättchen fertigzustellen, wie rechts angegeben ist (vorausgesetzt, der Spieler hat dieses Plättchen gerade „im Bau“ befindlich). In anderen Fällen gibt es als Bonus Dukaten, Abnahmemarken oder SP.

Hinweis: Der nutzbare Bonus eines Spielers ist immer der Bonus, der auf dem obersten Barriereplättchen seines Stapels fertiggestellter Barrieren zu sehen ist. Alle anderen fertiggestellten oder noch „im Bau“ befindlichen Barrieren gewähren keinen Bonus.

Beispiel: Der Spieler wählt die Aktion „Fertigstellung“ der roten Tafel, Feld „3“ (Pfeil):



Seine oberste fertige Barriere ist diese:



Der Spieler kann einen Galeerenteil ODER eine Gondel fertigstellen (also seine gewählte Aktion) UND als Bonus der Barriere eine weitere Gondel (falls er noch ein „im Bau“ befindliches Gondelplättchen hat!).

Wichtig: Während seines Spielzuges kann jeder Spieler die Reihenfolge der Barrieren in seinem Stapel ändern, bevor er eine Aktion ausführt. Dafür muss er jedes Mal 2 Dukaten zahlen.

Wichtig: Der Spieler wählt zuerst seine Aktion und zahlt gegebenenfalls die Kosten dafür, dann wird gegebenenfalls der Bonus berücksichtigt und schließlich führt der Spieler seine gewählte Aktion aus.

2.3.4 Galeerenteil ersetzen

Der Spieler kann einen bereits fertiggestellten Teil der Galeere abreißen, diesen Teil erneut fertigstellen und damit den abgerissenen Teil ersetzen.



Das Symbol „Galeerenteil ersetzen“

Ein Galeerenteil kann nur abgerissen werden, falls

- er der zuletzt fertiggestellte Teil auf diesem Deck ist
- (gilt für das untere Deck) direkt darüber auf dem oberen Deck noch kein Teil fertiggestellt ist.

Wichtig: Die Aktion „Galeerenteil ersetzen“ kann nicht nur teilweise ausgeführt werden. Falls ein Spieler diese Aktion

wählt, muss er einen Teil der Galeere abreißen und ihn sofort durch einen neuen Teil ersetzen.

2.4 Intrige

Intrigen sind hinterhältige und unfaire Aktionen, die dem Spieler gewisse Vorteile bringen.



Das Symbol „Intrige“

Es gibt 3 verschiedene Arten der Intrige:



1) Der Spieler, der für seine Aktion diese Intrige wählt, zieht die 2 obersten Dogenplättchen vom Stapel. Er wählt eins davon aus und legt es auf das derzeit gültige, das damit durch das neue Dogenplättchen ersetzt wird. Das andere, nicht gewählte Dogenplättchen legt er nach eigenem Gutdünken verdeckt auf oder unter den Stapel der Dogenplättchen zurück.

Durch diese Aktion kann es vorkommen, dass der Stapel der Dogenplättchen leer wird. In dem Falle werden alle alten Dogenplättchen gemischt und als neuer Stapel verwendet.



2) Mit dieser Intrige erhält der Spieler kostenlos 1 Abnahmemarker.



3) Für diese Intrige zahlt der Spieler 2 Dukaten und erhält dafür 2 Abnahmemarker.

2.5 Dukaten

Die Werft erhält wirtschaftliche Unterstützung. Mit dieser Aktion erhält der Spieler 2 oder 3 Dukaten, wie angegeben.



The money icon

2.6 Abwerfen

Manchmal kann oder will ein Spieler keine Aktion der Würfeltafeln wählen. In diesem Fall legt er einfach 1 seiner Aktionsmarker wirkungslos auf die Wasserfläche des Spielplans unterhalb der Würfeltafeln und erhält dafür 1 Dukate.

Diese Aktion unterscheidet sich von den anderen dadurch, dass sie nicht auf den Tafeln angegeben ist und in jeder Spielrunde mehrfach und von mehreren Spielern ausgeführt werden kann.

3. BESONDERE EREIGNISSE UND ENDE DER SPIELRUNDE

Die Spielrunde ist beendet, nachdem alle Spieler ihre 5 Aktionsmarker benutzt haben. Die Spieler nehmen alle ihre Aktionsmarker zurück und die neue Spielerreihenfolge für die nächste Spielrunde wird festgestellt. Die neue Spielerreihenfolge richtet sich nach den Prioritätsnummern auf den jeweils oben liegenden fertigen Barrieren der Spieler.

Der Spieler mit der niedrigsten Prioritätsnummer ist neuer Startspieler. Wer (noch) keine Barriere fertiggestellt hat, wird Letzter der Spielerreihenfolge. Wenn mehrere Spieler keine Barriere fertiggestellt haben, rutschen sie alle in der Reihenfolge nach hinten, wobei sie ihre relativen Positionen beibehalten.

Beispiel: Stefanie hat noch keine Barriere gebaut, Alexandra hat 1 Barriere mit Prioritätsnummer 11 gebaut und Marco hat schon 2 Barrieren gebaut, von denen die oberste die Prioritätsnummer 7 hat. Die neue Spielerreihenfolge ist: Marco, Alexandra, Stefanie.

Anschließend findet ein besonderes Ereignis statt, falls auf dem aktuellen Dogenplättchen das Symbol „Hochwasser“ oder „Inspektion durch den Dogen“ abgebildet ist.

Hochwasser

Durch Hochwasser verlieren die Spieler in der nächsten Spielrunde 1 oder 2 ihrer Aktionen.



Hochwasser symbol eines Dogenplättchens

Zunächst prüft jeder Spieler die Anzahl seiner fertig gebauten Barrieren („im Bau“ befindliche Barrieren zählen nicht!). Die Zahl im Hochwassersymbol des Dogenplättchens gibt den „Wasserstand“ an. Falls ein Spieler mehr fertige Barrieren hat, als der Wasserstand angibt, passiert ihm nichts.

Falls ein Spieler genauso viele fertige Barrieren hat, wie der Wasserstand angibt, verliert er 1 Aktion für die nächste Spielrunde. Falls ein Spieler weniger fertige Barrieren hat, als der Wasserstand angibt, verliert er 2 Aktionen für die nächste Spielrunde.



Beispiel: Der Spieler hat 4 Barrieren fertiggestellt und 1 weitere noch „im Bau“. Das aktuelle Dogenplättchen zeigt Hochwasser mit Wasserstand „4“, also verliert der Spieler 1 Aktion. Hätte er nur 3 Barrieren fertiggestellt, hätte er sogar 2 Aktionen verloren.

Die betroffenen Spieler legen ihre verlorenen Aktionsmarker auf die Wasserfläche des Spielplans unterhalb der Würfeltafeln.

Inspektion durch den Dogen

Jeder Spieler nimmt heimlich so viele Abnahmemarken aus seinem Vorrat in seine Faust, wie er möchte, und bietet diese. Gleichzeitig öffnen alle Spieler ihre Fäuste und zeigen ihre Gebote. Der Spieler mit dem höchsten Gebot erhält 6 SP, der Spieler mit dem zweithöchsten Gebot erhält 3 SP und der Spieler mit dem dritthöchsten Gebot 1 SP. Wer gar nichts bietet (er muss aber mindestens so tun, als ob), wird nicht berücksichtigt und erhält 0 SP. Alle gebotenen Abnahmemarken werden in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt. Bei Gleichstand für eine Position erhalten alle daran beteiligten Spieler diese Anzahl Siegpunkte.

SP bei Inspektion durch den Dogen

1° Position	6 SP
2° Position	3 SP
3° Position	1 SP
4° Position	0 SP
5° Position	0 SP

Beispiel: Rey bietet 4 Abnahmen, Alexandra und Stefanie jeweils 3 und Marco 1. Rey erhält 6 SP, Alexandra und Stefanie jeweils 3 SP (beide besetzen die 2. Position) und Marco 1 SP (3. Position).

Spielende und Sieger

Sobald ein Spieler mit einer Aktion „Fertigstellung“ den letzten Galeerenteil fertigstellt, fügt er sofort den Bugteil der Galeere hinzu und das Spiel ist beendet.

Es erfolgt nun die Endabnahme, bei der die Abnahmen der Spieler gewertet werden.

Der Spieler mit der größten Anzahl Abnahmemarken erhält 9 SP, der Spieler mit der zweitgrößten Anzahl erhält 5 SP, der Spieler mit der drittgrößten Anzahl 2 SP und der Spieler mit der viertgrößten Anzahl 1 SP. Wer gar keine Abnahmemarken

besitzt, wird nicht berücksichtigt und erhält 0 SP.

Bei Gleichstand für eine Position erhalten alle daran beteiligten Spieler diese Anzahl Siegpunkte.

SP für Endabnahme

1° Position	9 SP
2° Position	5 SP
3° Position	2 SP
4° Position	1 SP
5° Position	0 SP

Nach der Endabnahme ist der Spieler mit den meisten **Siegpunkten** der Spielsieger. Bei Gleichstand für die meisten SP ist derjenige der daran beteiligten Spieler Spielsieger, der mehr Dukaten besitzt.

Falls dann immer noch Gleichstand besteht (meiste SP und Dukaten), ist derjenige der daran beteiligten Spieler Spielsieger, dessen oberstes Barriereplättchen die niedrigste Prioritätsnummer aufweist.

Spielmaterial

1 Spielplan
36 Galeerenplättchen
1 Galeerenheckplättchen
1 Galeerenbugplättchen
26 Barriereplättchen
14 Gondelplättchen
16 Dogenplättchen
6 Würfel (W6, in 6 Farben)
10 Abnahmemarken Wert 1
10 Abnahmemarken Wert 3
40 Aktionsmarker/Marker (je 8 pro Spielerfarbe)
Diese Regeln

Impressum

Autor: **Marco Canetta & Stefania Niccolini**
Illustrationen: **Lamberto Azzariti**
Redakteur/Produzent: **Michele Quondam**
Deutsche Regel: **Ferdinand Köther**

Vielen Dank an Alessandra und Iacopo Canetta, Stefano und Gabriele Avella, Valentina Mameli, Andrea Tarocchi und alle Leute, die mit uns gespielt haben.