

Serenissima 2^a Edizione - Quick Reference v2

PREPARAZIONE

1 – Piazzare le **Galee** (navi), i **Forti** e le **Basiliche** (gettoni), i **Beni** (cubi), i **Ducati** e le **Carte dei Porti** accanto al tabellone.

2/3 giocatori: lascia le Galee 13,14 e 15 nella scatola.

2 – Piazzare il **Segnalino Bianco** sul '4' (oppure sul '2/3' con **2/3 giocatori**) nel **Tracciato del Turno**.

3 – Piazzare i **Cubi delle Galee** vicino la Ruota ed il **Segnalino Nero** sullo spazio Doge della Ruota.

4 – Le 5 **Carte Doge** sono mischiate e piazzate a faccia in giù sulla parte sinistra della sezione Carte Doge.

5 – Scegliere casualmente il primo giocatore.

6 – Ogni giocatore prende 22 **Marinai** di un colore (**30/26 con 2/3 giocatori**) e 5 **Ducati**.

NOTA: *decidete col gruppo se i Ducati saranno segreti (a faccia in giù) o visibili.*

2/3 giocatori: chiudere 4 **Porti** mettendo una **Carta Porto Chiuso** su 1 **Porto** che produce **Legno** (marrone), 1 che produce **Vino** (rosa), 1 che produce **Pietra** (grigio) ed 1 che produce **Marmo** (bianco).

Su questi Porti non si può commerciare.

7 – A partire dal **primo** giocatore e proseguendo in senso orario:

a) Scegli 1 Galea libera.

b) Piazza il Cubo della Galea del tuo colore sulla Ruota in corrispondenza del numero della Galea scelta.

c) Scegli un **Porto Iniziale** vuoto (uno qualunque che produce **Legno**).

d) Piazza la Galea nello spazio di mare accanto al tuo **Porto Iniziale**.

e) Piazza 3 dei tuoi **Marinai** sul tuo **Porto Iniziale**.

f) Piazza 3 dei tuoi **Marinai** sulla tua Galea.

g) Prendi la **Carta del Porto** (simbolo Uva a faccia in giù) corrispondente al tuo **Porto Iniziale**.

8 – A partire dall'**ultimo** giocatore e *proseguendo in senso anti-orario*, effettuare di nuovo i punti 7a, 7b, 7d e 7f.

2 giocatori: a partire dal **primo** giocatore e proseguendo in senso orario, effettuare 3 volte i punti 7a, 7b, 7d e 7f.

LIMITAZIONI

1) Una Galea può contenere da 1 a 5 **Marinai**.

2) Una Galea senza **Marinai** affonda e torna nella riserva. Il Cubo della Galea corrispondente è rimosso dalla Ruota.

3) Una Galea può essere affondata volontariamente dal suo proprietario.

4) Una Galea può contenere fino a 4 **Beni** (deve avere almeno 1 **Marinaio**). Puoi gettare **Beni** a mare per fare spazio sulla Galea.

5) Un **Porto** non può essere lasciato vuoto dal suo proprietario volontariamente. Deve rimanere almeno 1 **Marinaio**.

6) Un **Porto** può contenere massimo un numero di **Marinai** pari alla grandezza del suo **Magazzino** (3-5).

7) Un **Porto** senza **Marinai** è **neutrale** e la relativa **Carta del Porto** torna nella riserva.

8) Un giocatore possiede la **Carta del Porto** se il **Porto** corrispondente è di sua proprietà.

PUNTEGGIO

1) Il proprietario di un **Porto** guadagna **Ducati** (0-20) in base al carico del corrispondente **Magazzino**.

Esempio: con 3 **Beni** nel **Magazzino**, guadagni **Ducati** corrispondenti alla terza casella sulla **Carta del Porto**.

2) Il proprietario di un **Porto** con una **Basilica** guadagna 5 **Ducati**.

NOTA: *i giocatori devono annunciare quanto hanno guadagnato durante un PUNTEGGIO anche se i Ducati sono segreti.*

FINE DEL GIOCO

Vince chi ha più Ducati! In caso di parità: vince il giocatore con più **Carte dei Porti**.

Serenissima 2^a Edizione - Quick Reference v2

Il gioco dura **diversi TURNI**, fino al calcolo del **3° PUNTEGGIO Finale**.

PANORAMICA DEL TURNO: il Segnalino Nero si muove in senso orario sulla Ruota. Si ferma su ogni spazio contenente un Cubo della Galea. Il proprietario della Galea, detta attiva, ha 2 scelte (Azione, Investimenti):

1) AZIONE: La Galea attiva effettua queste azioni (opzionali) **in questo ordine:**

a) **Carico:** Caricare Marinai o Beni.

- I) Marinai: muovi i Marinai tra la Galea attiva e le altre Galee o Porti che controlli nello stesso spazio di mare.
- II) Beni/Galee: muovi i Beni tra la Galea attiva e le altre Galee che controlli nello stesso spazio di mare.
- III) Beni/Porto di proprietà: carica i Beni prodotti dal tuo Porto sulla Galea attiva. Il 1° è gratis, dal 2° in poi paga 1 Ducato alla banca per ogni Bene.
- IV) Beni/Porto Neutrale: carica i Beni prodotti da questo Porto sulla Galea attiva. Paga 1 Ducato alla banca per ogni Bene.
- V) Beni/Porto Avversario: carica i Beni prodotti da questo Porto sulla Galea attiva. Paga 1 Ducato al proprietario del Porto per ogni Bene.

NOTA: *il Porto dal quale ricevi i Beni deve trovarsi nello stesso spazio di mare della Galea attiva.*

b) **Movimento:** Muovere la Galea attiva fino ad un numero di spazi pari al numero dei Marinai imbarcati.

- I) *Muovi in uno spazio dove l'avversario ha più Marinai (in totale) sulle Galee della tua Galea attiva?*
L'avversario può dichiarare un **Blocco** ed il tuo Movimento deve terminare lì.
- II) *Più di 1 avversario può chiamare un Blocco?*
Comincia chi ha più Marinai. *Parità?* Comincia il giocatore con il numero di Galea minore.

NOTE: *Tu puoi chiedere ai giocatori se hanno l'intenzione di Bloccare, ma la parola non è vincolante. Non è consentito corrompere. Un Blocco non può essere chiamato nello spazio di Movimento iniziale, a meno che non sia una Vendita.*

c) **Vendita o Battaglia**

I) **Vendita:** puoi vendere 1 o più Beni dalla Galea attiva al Porto nello stesso spazio.

- 1) Non puoi vendere Beni prodotti dal Porto o presenti nel suo Magazzino.
- 2) Piazza i Beni nel Magazzino a partire dallo spazio con numero minore e prendi il numero di Ducati (2-6) dalla banca.

NOTA: *Non ricevi Ducati se vendi in un Porto di tua proprietà.*

3) *Vendi 1 Spezia (cubo viola)?* Prendi 2 Ducati in più (2 nel tuo Porto, 4-8 negli altri Porti).

4) *Vendi 1 Vino?* Gira la Carta del Porto sul lato con l'Uva.

5) *Bloccato?* Come sopra, l'avversario previene questa Vendita. Puoi scegliere **Battaglia** e/o finire il tuo turno.

II) **Battaglia:** Combatti contro una o più Galea/e o un Porto nello stesso spazio di mare della tua Galea attiva.

1) Determinare il **Valore di Combattimento (VC)**, il proprietario della Galea attiva è l'attaccante:

- il VC della Galea attiva è il numero dei Marinai meno il numero di spazi attraversati dalla Galea.

- il VC della Galea/Porto avversari è il numero dei Marinai della Galea/Porto.

2) Ogni giocatore tira simultaneamente i **Dadi Neri** pari al proprio VC.

3) Ogni **Teschio** tirato è un Marinaio morto che ritorna nella riserva del proprio giocatore.

4) *L'attaccante ha ancora Marinai?* Può decidere di continuare **Battaglia** o finire il turno.

5) *Continui la Battaglia?* L'attaccante determina il nuovo VC e tira ancora. Se non ha perso Marinai, il suo VC è lo stesso dell'ultima volta altrimenti è il numero dei Marinai (*ma mai superiore al VC iniziale*!).

Ripeti i punti dal 2) al 5) come sopra.

6) *Uno dei due contendenti non ha più Marinai?* La **Battaglia finisce:**

i) *L'attaccante ha perso?* La Galea affonda e torna nella riserva. Il Cubo della Galea è rimosso dalla Ruota.

ii) *La Galea avversaria ha perso?* Affonda (come sopra).

NOTA: *Il sopravvissuto può reclamare i Beni della Galea affondata se c'è spazio sufficiente sulla Galea senza gettare a mare i Marinai.*

iii) *Più Galee?* L'attaccante può iniziare una nuova Battaglia con la prossima Galea avversaria.

7) *Battaglia -> Porto Neutrale?* Scarica 1 o più Marinai per reclamare un Porto e la sua Carta del Porto.

8) *Battaglia -> Porto con il Forte?* Il proprietario del Forte tira 2 Dadi Neri contro la Galea avversaria prima del combattimento ed una sola volta.

9) *Battaglia -> Porto avversario?* Devi prima affondare tutte le sue Galee. Sconfitto il suo Porto, puoi conquistarlo allo stesso modo del punto 7 (scaricare Marinai + Carta del Porto). Le altre Galee avversarie, non proprietarie del Porto, non possono Bloccare. Un Porto con tutti i Marinai morti ritorna neutrale.

10) Gli avversari possono bloccare la conquista di un Porto neutrale: combatti contro la/le Galea/e che ti hanno bloccato e/o finisci il tuo turno.

NOTA: *Nessuno può conquistare il tuo ultimo porto.*

2) INVESTIMENTI: invece di usare la Galea attiva, puoi effettuare 1 o più acquisti in uno qualunque dei tuoi Porti:

a) **Reclutare Marinai:** 1 Ducato ognuno, piazzalo in uno dei tuoi Porti.

Puoi allora piazzare i Marinai su una qualunque delle tue Galee nello stesso spazio di mare.

b) **Galea:** 1 Ducato per ogni Galea posseduta (solo una **volta per turno**). Piazzala accanto ad un Porto che controlli.

c) **Forte:** 2 Ducati. Solo 1 per Porto. Il Porto deve produrre/contenere Legno e Pietra. Non scartare i Beni.

d) **Basilica:** 2 Ducati. Solo 1 per Porto. Il Porto deve produrre/contenere Oro e Marmo. Non scartare i Beni.

FINE DEL TURNO *Quando tutte le Galee sono state attivate ed il Segnalino Nero è tornato sullo spazio Doge della Ruota:*

1) Gira 1 Carta Doge. Muovi il Segnalino Bianco di 1 spazio per ogni **Clessidra** sulla carta. Con l'**Uva** guadagni 3 Ducati per ogni tuo Porto che produce/contiene Vino. Il simbolo **Freccia** fa mischiare tutte le Carte Doge per un nuovo mazzo di pesca.

2) Quando il Segnalino Bianco raggiunge o sorpassa uno spazio punteggio "**giallo**" ("**red**", per **2/3** giocatori), calcola un **PUNTEGGIO**.

3) *Qualcuno ha meno di 2 Galee?* Può comprare Marinai e Galee (come in INVESTIMENTI) al fine di possedere 2 Galee.