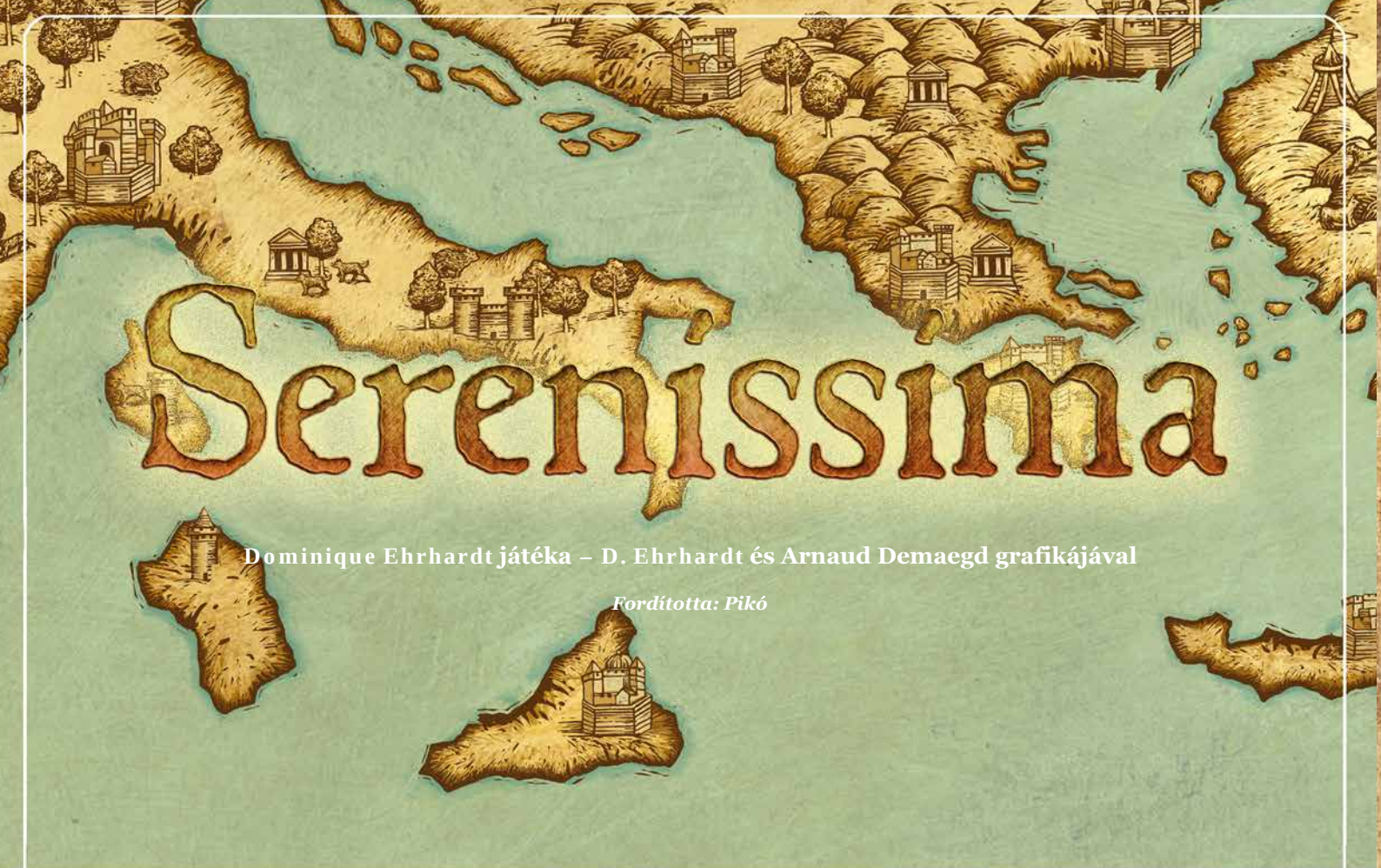




Játékszabály

Vedd át az irányítást a 15. századi Földközi-tenger térsége felett.

Küldd gályáidat árukkal megrakodva, harcosokkal a fedélzeten, hogy meghódítsák a hullámokat. Felügyeld a legfontosabb stratégiai pontokat, töltsd meg raktáraidat, és halmozz fel vagyont, így biztosítva, hogy birodalmad a legvirágzóbb és egyben a legrettegettebb legyen.

A játék célja

A játékosok a Földközi-tenger legnagyobb városainak kereskedőivé válnak a 15. században. Kereskedelemmel és konfliktusok árán próbálják meg kiterjeszteni hatalmukat a világ ezen részére. A játék végén a leghatékosabb, legnagyobb vagyonnal rendelkező játékos lesz a győztes.

A játék előkészületei

(4 játékos)

Megjegyzés: Az első játék előtt, helyezzük óvatosan a számozott matricákat a 15 gályára.



A játéktábla az asztal közepére kerül. A gályák, az erőd és a bazilika jelölők, az áru kockák, a dukátok és a kikötő kártyák a tábla mellé kerülnek.

A fehér jelölő a körjelző sáv 4-es mezőjére kerül, 4 játékos esetén innen indul a játék (A).

A gályá kockák a Dózse kerék közelébe kerülnek. A fekete jelölő a Dózse kerék kiindulópontjára kerül (B).

Az 5 Dózse kártyát megkeverjük, és képpel lefelé a Velencei oroszlán bal oldalára helyezjük (C). A kártyák felhúzását követően képpel felfelé a Velencei oroszlán jobb oldalára kerülnek.

Az első játékost véletlenszerűen választjuk. Minden játékos - az óramutató járásával megegyezően haladva - választ egy színt, és kap 22 db tengerészt, valamint 5 dukátot. Minden játékos választ egy kezdeti kikötőt - az 5 (G) lehetséges közül - a gályája számára. Egy gályá kiválasztása után, a Dózse kerék megfelelő száma alá helyezünk egy a játékos színével megegyező gályá kockát. Minden játékos kap 3 tengerészt a kezdeti kikötőjébe és 3-at saját gályájába. A gályát a játékos által választott kikötőhöz tartozó tengeri zónára helyezzük.

Miután minden játékos elhelyezte gályáját, a gályá választás második köre következik. A második fordulóra az óramutató járásával ellentétes irányban kerül sor, az előző kör utolsó játékosával kezdve. Minden egyes játékos 3 tengerészt kap az új gályája fedélzetére.

Megjegyzés: A dukátok egyik oldala egységes kinézetű. A játékosoknak együtt kell eldönteniük, hogy mindenki számára látható, vagy mások számára titkolt pénzzel akarnak-e játszani. A választástól függően tegyék le az érmeiket felfelé vagy lefelé fordítva.

A doboz tartalma



15 gályá



1 matricialap



120 tengerész
(30/játékos)



24 gályá kocka
(6/játékos)



14 fa
kocka



12 kő
kocka



12 márvány
kocka



12 bor
kocka



10 arany
kocka



10 fűszer
kocka



54 érme
(1, 5, 10 és 50 Dukát)



19 kikötő
kártya



5 Dózse
kártya



4 sűgő
kártya



4 zárva
kártya



5 bazilika
jelölő



5 erőd
jelölő



5 dobókocka



1 fehér és 1
fekete jelölő

1 játéktábla



- A) Körjelző sáv (indulópont 4 játékos esetén)
- B) Dózse kerék (Dózse tér)
- C) Dózse kártyák helye
- D) Kikötő
- E) A kikötő által termelt áru (márvány)
- F) Kikötők raktárhelyei
- G) Kezdeti kikötők



A játék áttekintése

(4 játékos)

A játék 5 és 11 közötti kör elteltével ér véget (4 játékos esetén). Egy kör az összes játékban lévő gálya aktiválásával, majd egy Dózse kártya húzásával - néhány esetben értékeléssel - ér véget.

Játékmenet

A fekete jelölő jobbra mozog az első gálya kockával ellátott helyre. Ez a gálya aktívvá válik, és tulajdonosának két lehetősége lesz: **cselekvés**, vagy **beruházás**.

A) Cselekvés

Cselekvéskor a játékos a gályáját használja. A cselekvés fázis 3 lépésre van osztva (feltöltés/mozgás/értékesítés vagy csata). Ezek a lépések szabadon választhatóak, a játékos végrehajthatja az első, a második, vagy akár mindhárom lépést, de csak a megadott sorrendben (feltöltés, majd mozgás, legvégül értékesítés vagy csata).

1) Feltöltés: ebben a lépésben, amennyiben a gálya a kikötőben van, tengerészek, vagy áruk kerülhetnek a fedélzetre. Minden gályának 5 tere van, amelyekre a **tengerészek**, vagy az **áruk** kerülhetnek.

Tengerészek: a gálya tulajdonosának lehetősége van átirányítani a legénységét a kikötőbe, ahol a gályája tartózkodik.

Ha a kikötő az **ellenőrzése alatt áll** - a kikötőben állomásozó matrózok hozzá tartoznak - tengerészeket irányíthat át a kikötőbe, vagy egy másik hozzá tartozó az adott kikötőben tartózkodó gályájára, és töltheti fel az aktív gályája üres helyeit matrózokkal a kikötőből, vagy egy másik az adott kikötőben tartózkodó gályájáról.

Ha a kikötő **semleges**, - nincs matróz a kikötőben - vagy **másik játékos ellenőrzése alatt áll**, akkor a matrózok átcsoportosítása csak az aktív, és egy másik saját gálya között lehetséges (mindkét irányba), de a matrózok nem helyezhetők a kikötőbe.

Korlátozások: A gályán legfeljebb 5 tengerész lehet, de legalább 1-nek mindig lennie kell. A gálya tengerész nélkül elsüllyed, és nem lesz elérhető a játékos számára. Visszakerül közvetlenül a tábla mellé, és a megfelelő gálya kockát is eltávolítjuk a Dózse kerékről. A játékosoknak megengedett, hogy önként elsüllyesszék gályájukat. A kikötőkben állomásozó matrózok maximális száma egyenlő a kikötők raktereinek számával. Például, Valencia kikötőjének 5 raktere van, ezért legfeljebb 5 tengerész állomásozhat ott. A kikötőből sem lehet átirányítani az összes tengerészt a kikötőben állomásozó gályára, a kikötőben legalább 1 tengerésznek maradnia kell.



Példa: a 4-es gálya jelenleg Valenciában állomásozik 1 tengerésszel a fedélzetén. A kék játékos a tulajdonosa, aki a cselekvést választja. Áthelyez 2 tengerészt a 6-os gályáról (amely hozzá tartozik, és jelenleg szintén Valenciában állomásozik). Tengerészt áthelyezni Valencia kikötőjéből a 4-es gályára nem tud, mivel a kikötőben csak egyetlen matróz van jelen. A 4-es gályáról ugyan áthelyezhet matrózokat Valencia kikötőjébe, vagy a 6-os gályára, de mindkét esetben a 4-es gálya elsüllyed.

Áruk: a gálya tulajdonosa feltöltheti szabad helyeit a kikötő által termelt áruval.

Ha a kikötő az **ellenőrzése alatt áll**, akkor a kikötő által termelt áruból 1 ingyenesen a gályára helyezhető. Ha többet szeretne elhelyezni a fedélzeten, akkor fizetnie kell a banknak, minden további mennyiség egységára 1 dukát.

Ha a kikötő **semleges** (nincs matróz a kikötőben), akkor feltöltheti gályáját a kikötő által termelt áruból a bank részére történő fizetéssel, amelynek egységára 1 dukát.

Ha a kikötő **másik játékos fennhatósága alá tartozik**, akkor az áru vásárlásakor annak a játékosnak fizet, aki a kikötőt birtokolja, ennek egységára 1 dukát.

Az aktív játékos két gályája között is mozgathat árut, ha van egy másik gályája ugyanazon a tengeri zónán, mint az éppen aktív gályája. Ez a művelet ingyenes.

Limitations: Egy gályára maximum 4 áru helyezhető (mivel legalább 1 tengerésznek a fedélzeten kell lennie). A játékos dönthet úgy, hogy a fedélzeten lévő árut vízbe dobja, ezáltal helyet csinál további árunak vagy matróznak.



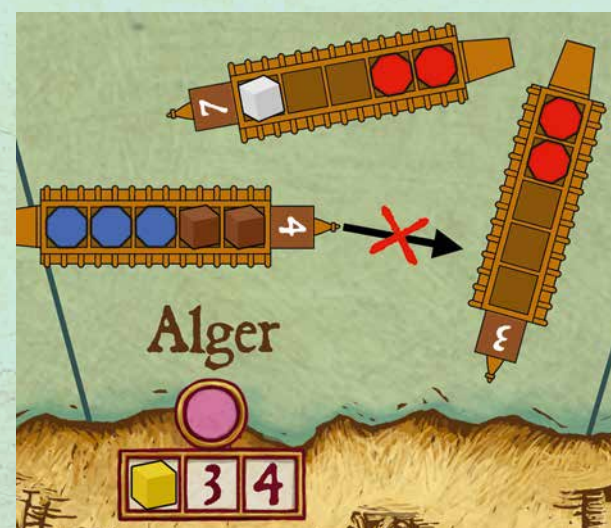
Példa (folytatás): A kék játékos feltölti áruval a 4-es gályáját. Valencia fát termel, úgy dönt, hogy 2 fát vásárol, amiért 1 dukátot fizet a banknak (az első kocka ingyenes, azáltal, hogy a kikötő a fennhatósága alatt áll).

2) Mozgás: ebben a lépésben mozgathatja a játékos az éppen aktív gályáját a játéktáblán. A mozgás összegét a gálya fedélzetén szolgáló matrózok száma határozza meg. Minden tengerész után, a játékos gályája egy tengeri zónát haladhat.



Példa (folytatás): A kék játékos a 4-es gályával mozog. Mivel 3 matróz van a fedélzetén, ezért 3 tengeri zónát is meg tud tenni, ezért úgy határoz, hogy elindul Tripoli felé.

Blokád mozgás közben: ha az aktív gálya belép egy olyan tengeri zónába, ahol egy másik játékosnak több tengerésze van, mint az aktív gályán, (a kikötőben lévő matrózok nem számítanak) a másik játékos blokádot hirdethet. Ha így tesz, akkor az aktív gálya befejezi mozgását, és megkezd a cselekvés fázisának 3. lehetséges lépését (értékesítés vagy csata). Blokád **nem lehetséges a gálya kiindulási helyén**. Ha egy játékos olyan területre érkezik, ahol több játékos is blokádot hirdethet, akkor az a játékos dönt először arról, hogy blokádot hirdet-e, vagy sem, akinek a legtöbb matróza van az adott területen (döntetlen esetén, akinek kevesebb a gályája). Egy játékos kikérheti egy másik játékos blokáddal kapcsolatos szándékát, mielőtt belépne egy tengeri zónába, de az nem köteles szavát adni! A kereskedelmi áruk játékosok közötti cseréje, adás-vétele nem engedélyezett.



Példa (folytatás): Tripoli felé haladva a kék játékos gályája találkozik Algéria partjainál a piros játékos két gályájával. Mivel a piros játékoshoz tartozó gályák fedélzetén összesen 4 matróz van, (ami több a kék játékos 3 tengerészénél) bejelenti a blokádot. A kék játékos gályája befejezi mozgását, és megáll ezen a területen.

3) Értékesítés, vagy csata: ebben a lépésben dönthet a játékos, hogy eladja gályáján szállított áruit, vagy harcol. A csata során meghódíthat egy kikötőt, (semleges, vagy másik játékos tulajdonában lévő) vagy megtámadhat egy vagy több gályát.

a) Értékesítés: a játékos el tudja adni egy vagy több áruját a kikötőben tartózkodó aktív gályájáról. Az értékesített áru **nem lehet azonos a kikötő által termelt áruval, továbbá nem lehet már a kikötő egyik raktárhelységében sem**. Minden termékből csak egyet lehet értékesíteni a kikötőkben. Minden eladáskor, a játékos az áru kockát a raktár legkisebb értékű helységére helyezi, majd a játékos pénzt kap a banktól.

Ha a kikötő a **sajátja**, akkor nem kap semmit.

Ha a kikötő **semleges, vagy egy másik játékoshoz tartozik**, akkor a játékos a raktárhely értékével megegyező összegű dukátot kap (2 és 6).

Fűszer: ha a játékos fűszert (lila) ad el, akkor 2 bónusz dukátot kap érte (a fűszert tehát érdemes saját kikötőben is értékesíteni 2 dukátért, vagy máshol 4-8 dukátért).

Bor: A kikötő kártyáknak 2 oldala van. Alap esetben a semleges oldal látható. Amint a kikötőbe bort szállítanak, **a kártyát a bor oldalára fordítjuk**, amelynek az egyes fordulók végén lehet jelentősége. **Megjegyzés:** A bortermelő kikötők kártyáinak nincs semleges oldala.

Blokád, értékesítéskor: a blokád szabályai az értékesítésre is vonatkoznak. Így, ha egy játékosnak több matróza van az adott zónán elhelyezkedő gályáin, mint ahány az aktív gályán, blokádot jelenthet be. A blokáddal súlytott játékos dönthet, hogy támadást indít a blokádot hirdető játékos gályája ellen, vagy befejezi körét.



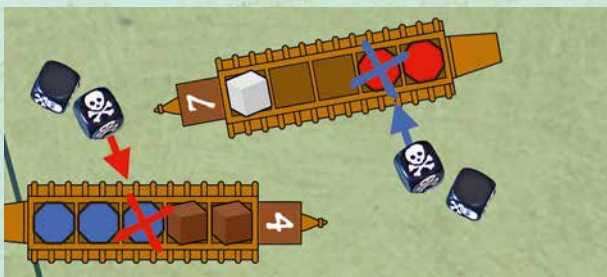
Példa (folytatás): A kék játékos, mivel nem haladhat tovább Tripoli irányába, úgy dönt, hogy elad 1 kocka fát Algériában. Ekkor megint a piros játékos nyilatkozik, és életbe lépteti a blokádot, ezért az értékesítést nem lehet végrehajtani. A kék játékosnak döntenie kell, hogy befejezi körét, vagy csatát kezdeményez.

b) Csata: a játékos megtámadhat egy vagy több gályát az adott területen, ahol az aktív gályája tartózkodik, vagy ahová éppen megérkezett, és meghódíthatja az adott zóna kikötőjét, ahol az aktív gályája tartózkodik/érkezett.

Harc gálya ellen: az aktív gálya tulajdonosa (támadó) meghatározza a harci értékét, ami egyenlő az aktív gályája fedélzetén lévő matrózok számával, mínusz az aktív gálya által - az adott körben - átszelt zónák számával. A megtámadott gálya tulajdonosának (védekező), harci értéke megegyezik a gályája fedélzetén szolgáló matrózok számával. A csata kimenetele a kockák segítségével dől el.

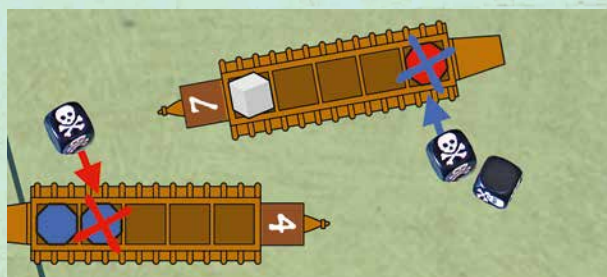
A csata első körében: Minden játékos dob a harci értékének megfelelő számú dobókockával, és okoz az ellenfelének annyi halálos áldozatot, mint ahány koponyát dob a kockákkal.

A megölt matrózok lekerülnek a tábláról, és visszatérnek a játékosok tartalékába.



Példa (folytatás): A kék játékos csatát kezdeményez. A piros játékos két gályája közül a 7-es gályát támadja meg. A kék játékos harci értéke 2 (3 matróz, mínusz 1, mert a gálya egy zónát tett meg a körben). A piros játékos harci értéke 2 (2 matróz). Mindkét játékos dob a kockákkal (2-2), és mindketten dobnak 1-1 koponyát. Így mindkét játékos elveszít egy matrózt a legénységéből.

A csata további fordulóiban: a támadó dönthet úgy, hogy befejezi a csatát. Ebben az esetben, a csata, és a játékos köre is véget ér. Ha a támadó folytatja a támadást, a játékosok ismét meghatározzák harci értékeiket, és ugyanúgy járnak el, mint az első körben. Ha a támadó még nem vesztett matrózt, a harci értéke nem változik. Ha már vesztett, akkor a harci értéke megegyezik, a gályáján megmaradt matrózok számával, de soha sem lehet magasabb, az eredeti harci értékénél. A védő harci értéke mindig a gályáján lévő matrózok számával egyenlő.



Példa (folytatás): A kék játékos úgy dönt, hogy folytatja a harcot. A harci értéke még mindig 2 (2 matróz a fedélzetén). A piros játékos harci értéke 1. Mindkét játékos 1 koponyát dob. A kék játékos ismét veszít 1 tengerészt, a piros gálya pedig elsüllyed.

A csata végén: Amint a két oldal egyikén már nincsenek matrózok, a csata véget ér. Ha ez a támadó oldalát jelenti, akkor a gályája elsüllyed, és a játéktábla mellé kerül (a megfelelő gálya kockát pedig eltávolítjuk a Dózse kerékről). Ha a védő gályájáról fogynak el a matrózok, ugyanaz történik. A csatát túlélő gálya tulajdonosa az elsüllyedt gálya áruit megtarthatja, ha van elég helye a gályáján. (matrózokat kidobni - hogy így szabadítsunk fel helyet az áruknak - a hajóból nem lehet.

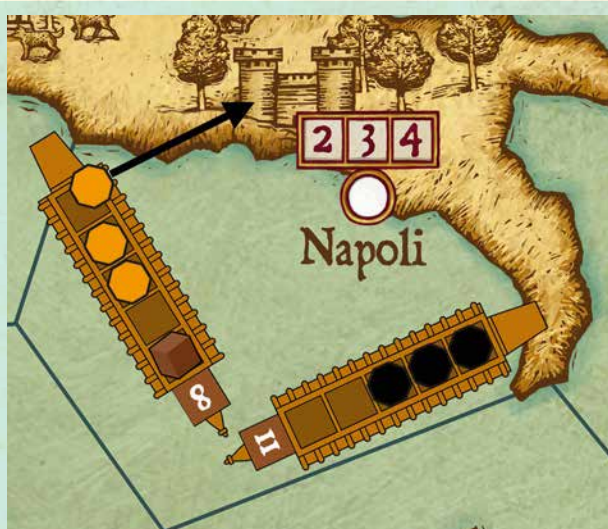
Példa (vége): A piros játékos gályája elsüllyed. A kék játékos igényli a piros gályáján szállított márványt, ezért elhelyezi azt a saját gályáján. Ha akarja, folytathatja a csatát a másik ellenséges gálya ellen, majd megtámadhatja a kikötőt, de a harci értéke már csak 1, ezért úgy dönt, hogy befejezi a támadást, ezzel a körét is.

Több gálya elleni küzdelem: amikor egy játékos gályája olyan területre lép, ahol több ellenséges gálya tartózkodik, egyesével harcol ellenük akkor is, ha azonos játékoshoz tartoznak.

A játékos a területen lévő gályák közül támadhat meg egyet. A támadás végén dönthet, hogy véget vet a csatának, vagy folytatja azt és megtámad egy másik ellenséges gályát.

Csata egy kikötőért: a sorrend a csatában a kikötő tulajdonosától függ.

Ha a kikötő **semleges** (nincs matróz), az aktív gálya egyszerűen igényelheti a kikötőt úgy, hogy átcsoportosít 1 vagy több tengerészt a gályájáról a kikötőbe. Ha csak egy tengerész van a gályáján, a tengerész akkor is partra szállhat, de gályája elsüllyed. A kikötő tulajdonosa megkapja a kikötő kártyáját. A semleges kikötő igénylése akkor is lehetséges, ha egy másik játékos gályája tartózkodik az adott zónában (hacsak nincs blokádnak).



Példa: a 8-as gálya az aktív gálya. A narancssárga játékos elfoglalja Nápolyt. Van egy kocka fája, de ő az értékesítés helyett inkább igényt tart a kikötőre.

Mivel a kikötő semleges, annyit kell csak tennie, hogy egy tengerészt állít a kikötőbe. A fekete játékos, aki Nápolynál állomásozik, nem tudja megállítani a narancssárga játékos hódítását blokáddal, mert a gályáján nincs több matróz, mint a 8-as gályán. A narancssárga játékos megkapja Nápoly kikötő kártyáját.

Ha a kikötő már **tartozik valakihez**, akkor az ellen kell harcolni. Ha a kikötő tulajdonosához tartozó gálya is tartózkodik a területen, akkor először a gályával kell megküzdeni (nem kell harcolni azon gályák ellen, amelyek bár az adott területen állomásoznak, de más játékoshoz tartoznak, ezek a játékosok nem jelenthetnek be blokádot). A kikötőért folytatott küzdelem szabálya megegyezik, a gályák egymás elleni csatájára vonatkozó szabállyal, hacsak a kikötő nem tartalmaz erődöt (lásd lent). A csata végén, az aktív gálya tulajdonosa tengerészeket csoportosíthat át gályájáról a kikötőbe, hogy átvegye annak irányítását, a játékos átveszi a védőtől a kikötő kártyát, és most már ő a kikötő tulajdonosa. Előfordulhat, hogy mindkét fél elveszíti az összes tengerészét az adott területen, ekkor a kikötő ismét semlegessé válik (a kikötő kártya visszakérül a tartalékba a tábla mellé).

Erődök: Ha a megtámadott kikötő rendelkezik erőddel (lásd beruházás), akkor az építmény is hatással van a csata kimenetelére. Mielőtt megkezdődne a küzdelem a kikötőért, az erőd tulajdonosa két kockával dob, és ezzel annyi áldozatot szed az aktív gálya fedélzetén, mint amennyi koponyát dobott. Az erődöt a harc során már nem lehet újra használni, (csak egyszer, a kikötőért folytatott csata elején)

de a helyén marad, azt lerombolni, vagy eladni nem lehet.

Blokád és csata: egy játékos blokádot jelenthet be, hogy megakadályozzon egy játékos egy semleges kikötő meghódításában. A blokádnak álló játékos, vagy befejezi körét, vagy csatát kezdeményez, mielőtt meghódítaná a semleges kikötőt. Ezután mindkettőjük köre véget ér (így egyikőjük sem tud értékesíteni vagy mozogni).

Játékos utolsó kikötője: ha egy játékosnak csak egy kikötője maradt, akkor a többi játékosnak nincs lehetősége meghódítani azt.

B) Beruházás

Az aktív gálya használata helyett, a játékosoknak lehetőségük van beruházásokat végrehajtani birodalmukban.

Újonc tengerészek: minden felvett tengerész 1 dukátba kerül. A játékosok szabadon helyezhetik el újoncaikat kikötőikben, amennyiben betartják a kikötő kapacitásának határát. A matrózok a saját kikötőikben állomásozó gályáikra is kerülhetnek.

Gálya: egy játékos egy új gályát vásárolhat a beruházási szakaszban. Az új gálya beszerzési költsége 1 dukát minden már saját tulajdonban lévő gálya után. Az új gályát a játékoshoz tartozó kikötőikben lehet elhelyezni.

Erőd: Az erőd megépítése 2 dukátba kerül. Erődöt csak olyan kikötőben lehet építeni, ahol az építéséhez szükséges nyersanyagok, fa és kő is rendelkezésre állnak (termelés útján vagy a raktárban). Az erőd megépítésekor a szükséges árukockák nem kerülnek eltávolításra. Minden kikötő csak egy erőddel rendelkezhet.

Bazilika: A bazilika felépítésének költsége 2 dukát. Bazilikát csak akkor lehet elhelyezni a kikötőben, ha az építéséhez szükséges nyersanyagok, arany és márvány is rendelkezésre állnak (termelés útján vagy a raktárban). Az építéshez szükséges árukockák nem kerülnek eltávolításra. Minden kikötő csak egy bazilikát építhet.

Példa: a 9-es gálya aktív, de a fekete játékos úgy dönt, hogy nem cselekszik gályáival, inkább beruházást hajt végre. Vásárol 5 matrózt, 1-et Konstantinápolyba, 1-et Antiókhia-ba, és 3-at a 12-es gályájára (amely az egyik kikötőjében állomásozik). A beruházást egy bazilika építésével folytatja, amelyet Antiókhia-ban állít fel, ahol az arany és a márvány is rendelkezésre áll. (Anthiokhia termeli az aranyat, a kikötő raktárában pedig megtalálható a márvány) Összességében, a beruházásaiért 7 dukátot fizet (1-et tengerészenként és 2-öt a bazilikáért). A játékosnak a beruházást követően a - az aktív gályájához tartozó - köre véget ér.

Kör vége

Miután mindegyik játékban lévő gálya sorra került, a fekete jelölő átkerül a Dózse térre, majd húzunk egy Dózse kártyát. A húzott kártyától függően fog előrehaladni a fehér jelölő a körjelző sávon.

"Bor" kártya: a fehér jelölő nem mozog. Minden játékos kap 3 dukátot minden olyan kikötőjéért, amely bortermelő, vagy raktárában fellelhető a bor.

"1 Homokóra" kártya (2 db): a fehér jelölő előre lép egy mezőt. Ha a fehér jelölő eléri az értékelési területet, (sárga) akkor értékelésre kerül sor (lásd lent).

"2 Homokóra" kártya: a fehér jelölő előre lép két mezőt. Ha a fehér jelölő eléri az értékelési területet, vagy áthalad azon, (sárga) akkor sor kerül az értékelésre (lásd lent).

"2 Homokóra + keverés" kártya: a fehér jelölő előre lép két helyet, ha eléri az értékelési területet, vagy áthalad azon, (sárga) akkor értékelésre kerül sor (lásd lent).

Az összes Dózse kártyát megkeverjük, és lefelé fordítva a Velencei oroslán bal oldalára helyezzzük.

Játékosok 2-nél kevesebb gályával: miután húztunk egy Dózse kártyát, és az alapján értékelésre került sor, (lásd lent) azon játékosok, akiknek 2-nél kevesebb gályája van, részt vehetnek a különleges beruházási szakaszban. Gályákat és matrózokat vásárolhatnak (a "Beruházási" fejezetben leírtak alapján).



Példa: a körnek vége, húzunk egy Dózse kártyát. A húzott kártya 2 homokórát tartalmaz. A fehér jelölő előrelép 2 mezőt. Amint a fehér jelölő eléri az értékelési területet, vagy áthalad azon, értékelésre kerül sor, mielőtt a következő kört megkezdzenénk. Ha értékeléskor egy játékosnak 2-nél kevesebb gályája van, akkor a különleges beruházási szakaszban vásárolhat.

Értékelés

Amikor a fehér jelölő eléri az értékelési területet, vagy áthalad azon, megkezdődhet az értékelés. Minden játékos az alábbiak alapján kap dukátot:

Minden kikötő a raktárhelyeinek telítettségétől függően hoz profitot (0-2-5-10-15-20 dukát), amely a kikötő tulajdonosának kerül kifizetésre.

Minden bazilika 5 dukát adományt gyűjt tulajdonosának.

Megjegyzés: akkor is nyilvános, hogy mennyi pénz kerestek a játékosok, ha rejtett pénzben játszanak.



Példa: Valencia kikötőjének 4 raktárhelye foglalt és a városban bazilika is található. Ezért a kikötőért a kék játékos 20 dukátot kap (15-öt a foglalt raktárhelyekért és 5-öt a bazilikáért). Mivel városai után eltérő mennyiségű dukátot kap, a végösszeget bejelenti a többi játékosnak.

A játék vége

A játék a harmadik értékelést követően ér véget. A játékot a leggazdagabb játékos nyeri. Döntetlen esetén, a legtöbb kikötő kártyával rendelkező játékos nyer.

Változatok

Serenissima 3 játékosal

A játék menete megegyezik a 4 játékos változattal néhány alábbi változtatással kiegészítve:

- A játékosok 22 matróz helyett 26-ot használhatnak.
- A játékosok 15 gálya helyett 12-öt használhatnak (a 13-14-15-ös gályák a dobozban maradnak).
- A fehér jelölő a körjelző sáv elejére kerül (piros mező). Értékelésre akkor kerül sor, ha a fehér jelölő eléri a piros értékelési területet, vagy áthalad azon az utolsó mezőt is beleszámolva (összesen 3 értékelés).
- A játék elején, a játékosok 4 kikötőt lezárnak. Egy-egy fa, kő, bor és márványtermelő város kikötőjét. A lezárt kikötőkre a kikötő zárva kártyákat helyezik. A lezárt területeken át lehet hajózni, de kereskedelmre nem kerülhet sor.

Serenissima 2 játékosal

A játék menete megegyezik a 4 játékos változattal néhány alábbi változtatással kiegészítve:

- A játékosok 22 matróz helyett 30-at használhatnak.
- A játékosok 15 gálya helyett 12-öt használhatnak (a 13-14-15-ös gályák a dobozban maradnak).

- A fehér jelölő a körjelző sáv elejére kerül (piros mező). Értékelésre akkor kerül sor, ha a fehér jelölő eléri a piros értékelési területet, vagy áthalad azon az utolsó mezőt is beleszámolva (összesen 3 értékelés).
- A játék elején, a játékosok 4 kikötőt lezárnak. Egy-egy fa, kő, bor és márványtermelő város kikötőjét. A lezárt kikötőkre a kikötő zárva kártyákat helyezik. A lezárt területeken át lehet hajózni, de kereskedelmre nem kerülhet sor.
- A játékosok a játékot 2 helyett 3 gályával kezdik (szabadon dönthetnek más felosztásról is). Minden gályára, valamint a kiinduló kikötőkbe is 3-3 tengerész kerül.

Szerzői kiegészítés

- Serenissima dicső korszaka szorosan kötődik a kereskedelemhez, valamint a befolyásért folytatott küzdelemhez. Ezek a csaták semmi esetre sem nevezhetők hódító háborúknak, ahol az ellenség elpusztítása lett volna a cél, sokkal inkább a kiváltások és kereskedelmi monopóliumok kérdésének tisztázása. A mai ellenfélből könnyen válhat holnapra ügyfél. Sok esetben Velence továbbra is kereskedett városokkal, országokkal, amelyekkel máshol konfliktusa támadt.
- A széles körben elterjedt hiedelemmel ellentétben, az evezősök a velencei gályák fedélzetén sem rabszolgák, sem foglyok nem voltak. Szabad polgárok voltak, akik ha a szükség megkívánta nem csak matrózok, de katonák is voltak. Ez a velencei sajátosság magyarázza a gálya legénységének minőségét és motivációját. Csak a Köztársaság utolsó - a katonai és gazdasági hanyatlás - időszakára volt jellemző, hogy foglyokat és rabszolgákat dolgoztattak a gályák fedélzetén. Ez az oka annak, hogy a játékban tengerészeket használunk a gályák mozgatására és a csatára is, továbbá ezért fáradnak el, és lesznek kevésbé hatékonyak a harcban, ha a gálya egy hosszú útja után indít támadást.
- A játékosokat is meglephette, hogy a "bank" az, aki fizet az eladott áruk után, és nem a játékos, akihez a kikötő tartozik. A játékos, aki a kikötőt birtokolja nem is igazán tekintheti azt saját városának, hiszen csak kereskedelmi ügyleteinek monopóliumát biztosítja katonai jelenlétének segítségével. A város lakossága az, aki ténylegesen megvásárolja az árut.
- A kikötőkben lévő áru kockák nem egy rekesz árut jelölnek, hanem egy kereskedelmi útvonalat, amely ellátja a várost az adott nyersanyaggal. Ez az oka annak, hogy nem lehet eladni a kikötőben már jelen lévő árut, és hogy nem lehet vásárolni a kikötőben elérhető, de nem ott termelt áruból. Hasonló módon, az áru kockák nem kerülnek felhasználásra erő, vagy bazilika építéskor, csupán minden szükséges árunak elérhetőnek kell lennie a kikötőben, ami azt jelenti, hogy a kikötőnek kellően ellátottnak kell lennie az épületek építéséhez szükséges nyersanyagokban.