

VENETIA



Aufstieg und Fall der Serenissima

Ein Strategiespiel von Marco Maggi & Francesco Nepitello

EINLEITUNG

In dem Spiel **Venetia** wetteifern 2 bis 4 Spieler darum, die reichste und einflussreichste Adelsfamilie in der Serenissima Repubblica di San Marco zu werden.

Von ihrem Aufstieg im neunten Jahrhundert bis zu ihrem Niedergang im achtzehnten Jahrhundert nehmen die Spieler am Goldenen Zeitalter der Stadt teil, die einst die Herrscherin des Mittelmeeres war.

DAS SPIELZIEL

Jeder Spieler ist Anführer eines Patrizierhaushaltes in Venedig und strebt nach Macht, im Wettstreit mit anderen einflussreichen Familien. Um Schlagkraft und Reichtum (Siegpunkte) zu erlangen, dehnen die Familien ihren Einflussbereich über die Stadt hinaus aus, indem sie ihre Bevollmächtigten zu fremden Märkten schicken.

Mit zunehmender Autorität wächst auch die Macht Venedigs, und ferne Städte und Häfen fallen unter den Einfluss der Serenissima. Gleichzeitig konkurrieren die Spieler in der Stadt selbst um den begehrten Titel des Dogen, also des Regierungsoberhauptes, und geben ihre Dukaten aus, um sich beliebt zu machen.

VIELE BEDROHUNGEN

Aber die Vorherrschaft Venedigs über den Mittelmeerraum wird von vielen Feinden bedroht. Die Republik muss sich den Herausforderungen gegnerischer Mächte stellen, wie der rivalisierenden und ebenfalls see-fahrenden Republik Genua und dem Königreich Aragon im Westen, oder dem byzantinischen Reich und später den osmanischen Türken im Osten.

Jahrhundert folgt auf Jahrhundert, und die Spieler nehmen teil am Kampf um Aufstieg und Fall der Republik Venedig.

NEUSCHREIBUNG DER GESCHICHTE

Das Spiel geht über drei Epochen: Aufstieg, Höhepunkt und Überlebenskampf. Auf einer Machtleiste des Spielplans werden die Übergänge der einzelnen Epochen ausgelöst und ein Epochenfeld und –marker dienen dazu, die aktuelle Epoche anzuzeigen.

Das Spiel beginnt mit dem Aufstieg und endet, wenn die Epoche des Überlebenskampfes beendet ist.

Zum Ende jeder Epoche erhalten die Spieler Siegpunkte (SP).

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten zum Ende des Spiels ist der Spielsieger!

SPIELMATERIAL

Für ein Spiel mit den Standardregeln wird das folgende Spielmaterial benötigt:

- 1 Spielplan
- 7 Aktionswürfel
- 160 Einflussmarker in 4 Farben
- 32 Podestàmarker in 4 Farben
- 24 Familienkarten, 6 für jede Familie
- 45 Aktionskarten
- 20 Drohkarten
- 10 Kampfplättchen
- 18 SP Marker (Siegpunkte)
- 18 Dogenmarker
- 12 Venedig Kontroll-/Feindflottenmarker
- 42 Königreichsmarker (Schilde)
- 1 Schandemarker
- 1 Venedigmarker
- 1 Feindmächtemarker
- 3 Epochenmarker, 1 für jede Epoche



Für ein Spiel mit den optionalen Regeln auf Seite 15 wird das folgende zusätzliche Material benötigt:

- 60 Dukatenplättchen in 4 Farben
- 24 Monumentplättchen in 4 Farben
- 7 Wahlbezirksplättchen

STANDARDREGELN

Die meisten Partien *Venetia* werden sicher mit den Standardregeln gespielt werden, die in diesem Kapitel erklärt werden.

Spieler, die höheren Anspruch an historische Korrektheit und Strategie stellen, können die optionalen Regeln hinzunehmen, die auf Seite 15 erklärt werden.

SPIELMATERIAL (STANDARDSPIEL)

Wenn mit den Standardregeln gespielt wird, wird einiges Spielmaterial nicht benutzt (Dukaten- und Monumentplättchen, Wahlbezirksplättchen). Außerdem brauchen die Spieler die Namen der Bezirke der Stadt Venedig (*Sestieri*) nicht zu beachten, die auf dem Spielplan um die Abbildung der Stadt herum angegeben sind.

SPIELERMATERIAL

Zu Spielbeginn wählt jeder Spieler seine Spielerfarbe (weiß, rot, blau oder gelb) und nimmt alles dazugehörige Spielmaterial in dieser Farbe.

Familienkarten

Die Spieler gebrauchen die Familienkarten, um ihren Kandidaten für das Amt des Dogen zu wählen, wenn neue Wahlen anstehen.



Spieler Weiß:
die *Dandolo*



Spieler Rot:
die *Gradenigo*



Spieler Gelb:
die *Morosini*



Spieler Blau:
die *Venier*

Einflussmarker

Jeder Spieler erhält 40 Einflussmarker (Holzquader) seiner gewählten Farbe.



Die Spieler setzen ihre Einflussmarker in Seegebiete und Kolonien, wobei sie mit den anderen Spielern um die Vorherrschaft wetteifern.

Podestàmarker

Jeder Spieler erhält 8 Podestàmarker (Holzfiguren), welche die Stadtvögte oder Bürgermeister (= *Podestà*) darstellen, die eine Kolonie im Namen der Serenissima regieren.



Podestàmarker werden auf den Spielplan gesetzt, um zu markieren, wenn ein Spieler die Kontrolle über eine Kolonie errungen hat.

AKTIONSWÜRFEL

Das Spiel enthält sieben besondere Würfel, in drei Sätzen mit verschiedenen Farben. Die Farbe gibt die Art der Aktion an, die ein Spieler damit ausführen kann: Militär (silberfarben), Politik (bronzefarben) und Handel (goldfarben). Auf allen Würfeln sind die gleichen Symbole zu sehen, unabhängig von ihrer Farbe:



Mit den Würfeln wird ein Fundus von Aktionswürfeln geschaffen, d. h., ein Satz von Würfelresultaten, den die Spieler nutzen, um ihre Aktionen auszuführen. Zu Beginn des eigenen Spielzuges wählt jeder Spieler eins der verfügbaren Würfelresultate.

AKTIONSKARTEN

Im Spiel gibt es 45 Aktionskarten. Jede Karte bedeutet eine starke, besondere Spielmöglichkeit, inspiriert durch historische Begebenheiten, und zeigt eine bestimmte Anzahl Dukaten, die bei den Wahlen eines neuen Dogen zum Einsatz kommen.



Die Spieler ziehen Karten, wenn sie ein Würfelresultat wählen, das ein Kartensymbol zeigt. Benutzte oder abgeworfene Karten bilden einen Abwurfstapel. Falls der Aktionskartensapel erschöpft ist, wird der Abwurfstapel gemischt und als neuer Zugstapel benutzt.

DROHKARTEN

Drohkarten stellen Ereignisse dar, die in der Lage sind, die politische, wirtschaftliche und militärische Landschaft des Mittelmeerraumes zu ändern (ein Abschnitt am Ende dieses Regelheftes nennt die historischen Umstände, die jede Karte repräsentiert – siehe Seite 18). Die Spieler ziehen Drohkarten zu bestimmten Momenten – immer, wenn der Aktionswürfel Fundus erschöpft ist und wenn ein Spieler, der eine militärische Aktion unternimmt, damit einen Casus Belli auslöst, ein Vorfall, der die Reaktion feindlicher Mächte provoziert.



KAMPFPLÄTTCHEN

Die Kämpfe in *Venetia* werden mittels eines Satzes aus zehn Kampfplättchen durchgeführt. Diese großen Pappplättchen werden beiseite gelegt, bis sie gebraucht werden. Sie werden jedes Mal, wenn sie benutzt werden, gemischt.



SP MARKER

Die Spieler erhalten SP Marker, indem sie feindliche Flotten beseitigen und Aktionskarten spielen, welche sie ausdrücklich anweisen, diese Marker zu ziehen. Die SP Marker sind unterschiedlich viele Siegpunkte wert – von 1 bis 3. Die SP Marker werden zum Ende jeder Epoche gewertet und danach abgeworfen (siehe *Wertungen* auf Seite 13).



DER SPIELPLAN

Der Spielplan zeigt das Mittelmeer mit seinen Küsten – der Schwerpunkt der Ausbreitung der Republik Serenissima im Laufe ihrer Geschichte.

Die Karte ist in zehn Regionen und acht Seegebiete unterteilt.

Regionen

Regionen unterscheiden sich durch eine bestimmte Farbe und ihren Namen (die Buchstaben sind Schlüssel für die Spielplanabbildung unten auf dieser Seite).

Ponente (a), **Tirreno** (b), **Italia** (c), **Dalmatia** (d), **Grecia** (e), **Romania** (f), **Arcipelago** (g), **Tartaria** (h), **Levante** (i), **Africa** (l).

Jede Region besteht aus drei kleinen Kolonien und einer großen Kolonie (kleine Kreise mit einer „3“ bzw. größere Kreise mit einer „4“).

Unterhalb des jeweiligen Namens einer Region ist ein kleines Feld in Schildform, das einen Königreichsmarker aufnehmen kann, falls er ins Spiel kommt.

Schließlich sind noch ein oder mehrere Punkte oberhalb jedes Regionennamens zu sehen – das ist der Siegpunktbonus für Spieler, die Einflussmarker in einer großen Kolonie haben (siehe *Wertungen*, Seite 13).

Seegebiete


Acht Seegebiete sind kenntlich durch ihre Namen und große weiße Zahlenkreise. Die Seegebiete sind durch gestrichelte Linien voneinander getrennt.



Verschiedene Felder und Leisten dienen dazu, den Verlauf verschiedener Aktivitäten zu verfolgen.

- (m) Die **Machtleiste**: Hier wird die aufstrebende Macht der Serenissima angezeigt und die Bedrohung durch ihre Feinde (mit dem Venedigmarker bzw. Feindmächtemarkern).
- (n) Die **Aktionswürfel**felder: Auf diese Felder werden die Aktionswürfel gelegt, nachdem sie geworfen wurden.
- (o) Die **Familienfelder**: Hierhin legen die Spieler ihre Aktionskarten, wenn sie sich dafür entscheiden, für die nächste Dogenwahl zu kandidieren.
- (p) Das **Dogenfeld**: Hier liegt die Familienkarte des derzeitigen Dogen, zusammen mit den verfügbaren Dogenmarkern.
- (q) Das **Drohfeld**: Hierher wird der Drohkartenstapel zu Spielbeginn gelegt.
- (r) Das **Epochenfeld**: Hier liegt der Epochenmarker der aktuellen Epoche.

SPIELAUFBAU

1. Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe und nimmt alles dazu gehörige Material (ein Satz **Familienkarten**, **Einfluss-** und **Podestàmarker**).
2. Der Stapel der **Drohkarten** wird gemischt und verdeckt auf das Drohfeld des Spielplans gelegt.
3. Der **Epochenmarker** „I“ wird auf das Epochenfeld rechts vom Drohfeld des Spielplans gelegt. 
4. Die **Aktionskarten** werden gemischt und an jeden Spieler werden 3 Karten verdeckt ausgeteilt. Der restliche Stapel wird verdeckt neben den Spielplan gelegt.
5. Der **Venedigmarker** wird auf das äußerst linke Feld der Machtleiste gelegt (weißer Kreis). Der Feindmächtmarker wird auf das entgegengesetzte Ende gelegt (schwarzer Kreis).
6. Alle **Kampfplättchen** werden verdeckt gemischt und bereit gelegt.
7. Alle **SP Marker** werden in einem Behälter (große Tasse o. ä.) bereit gehalten.
8. Der erste **Doge** wird gewählt.

DER ERSTE DOGE

Der erste Doge des Spiels wird nun gewählt: Alle Spieler nehmen an der Wahl teil und wählen jeweils eine Familienkarte und eine Aktionskarte. Nachdem alle Spieler ihre Karten verdeckt vor sich abgelegt haben, werden die Karten aufgedeckt und miteinander verglichen.

Es werden jeweils der Wert der Familienkarte und die Anzahl der auf der Aktionskarte abgebildeten Dukaten addiert: Der Spieler mit dem höchsten Gesamtwert ist der neue Doge.

Bei Gleichstand für den höchsten Gesamtwert wird derjenige der daran beteiligten Spieler zum neuen Dogen gewählt, der die Familienkarte mit dem höchsten Wert gespielt hat (ein dann eventuell immer noch bestehender Gleichstand wird auf zufällige Weise entschieden).

Der gewählte Spieler legt seine gespielte Familienkarte auf das Dogenfeld des Spielplans. Die Familienkarten der anderen Spieler werden abgeworfen (außer Familienkarten mit Wert 1 – siehe *Wahl des Dogen* auf Seite 11), ebenso alle für die Wahl gespielten Aktionskarten.

Der neue Doge nimmt eine bestimmte Anzahl **Dogenmarker**, je nach Spieleranzahl: 3 Marker bei 3 oder 4 Spielern, 4 Marker bei 2 Spielern (diese Marker dienen dazu, nachzuhalten, wann die nächste Dogenwahl stattfinden wird).



DER ERSTE SPIELZUG

Der Doge wirft nun die Aktionswürfel, um den ersten Aktionswürfel Fundus zu schaffen (die Würfel werden auf ihre entsprechenden Felder des Spielplans gelegt. Dann führt der Doge die erste Aktion des Spiels aus. Das Spiel wird fortgesetzt, indem die anderen Spieler reihum im Uhrzeigersinn einen Würfel wählen und die entsprechende Aktion ausführen.

ABLAUF EINES SPIELZUGES

Das Spiel wird in Spielzügen gespielt, reihum im Uhrzeigersinn wechseln sich die Spieler als aktiver Spieler ab. Während seines Spielzuges führt jeder Spieler die folgenden Phasen in dieser Reihenfolge aus. Wenn er diese Phasen beendet hat, beginnt sein linker Nachbar erneut mit diesen Phasen.

Alle Phasen werden in jedem Spielzug gespielt, mit Ausnahme der ersten und letzten Phase dieses Ablaufs (Drohphase und Wahlphase, deshalb im Folgenden *kursiv* gedruckt).

1. DROHKARTEN ZIEHEN

Falls der Aktionswürfel Fundus leer ist, zieht der Doge eine Anzahl Drohkarten. Diese Phase entfällt, wenn der Aktionswürfel Fundus nicht leer ist. Die Anzahl der Karten hängt von der aktuellen Epoche ab:

Der Doge zieht eine Drohkarte während des Aufstiegs, 2 Drohkarten während des Höhepunkts und 3 Drohkarten während des Überlebenskampfes.

Der Doge zieht die Karten einzeln nacheinander und wendet den Effekt jeder einzelnen Karte erst an, bevor er die nächste Karte zieht (siehe auch *Drohkarten*, Seite 10).

Nachdem die Auswirkung aller Drohkarten abgewickelt ist, wirft der aktive Spieler alle Aktionswürfel, um einen neuen Aktionswürfel Fundus zu schaffen.

2. AUSWAHL EINES AKTIONSWÜRFELS

Der aktive Spieler wählt das Ergebnis eines der im Aktionswürfel Fundus vorhandenen Würfels. Falls das Ergebnis verlangt, eine oder mehrere Karten zu ziehen, verfährt er folgendermaßen:

Aktionskarten ziehen

Falls der aktive Spieler ein Würfelergbnis (**2 Karte**) gewählt hat, zieht er nun eine Aktionskarte. Falls er ein Würfelergbnis (**4 Karte**) gewählt hat, ziehen alle anderen Spieler in Reihenfolge je eine Aktionskarte, aber nicht der aktive Spieler selbst.

Die Spieler ziehen Karten reihum im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem linken Nachbarn des aktiven Spielers.

Wer eine Karte zieht, sieht sie sich an und entscheidet, ob er:

- a. **Die Karte behält und auf seine Hand nimmt** (um später ihre besondere Fähigkeit zu nutzen);

ODER

- b. **Die Karte verdeckt auf sein Familienfeld auf dem Spielfeld legt** (auf andere dort eventuell vorher schon gespielte Karten). Die Anzahl der Dukaten auf der Karte zählt dann bei der nächsten Dogenwahl mit.

Wenn Spieler Karten ziehen dürfen, müssen sie das tun, bevor der aktive Spieler in seinem Spielzug beginnt, seine Aktionspunkte zu nutzen.



Hinweis: Karten können nur auf das Familienfeld gelegt werden, wenn sie gezogen werden. Handkarten können ausschließlich mit ihrer besonderen Fähigkeit eingesetzt werden.

3. EINE AKTION AUSFÜHREN

Der aktive Spieler führt nun eine Aktion aus, je nach gewählter Art (Militär, Politik, Handel).

Aktionen werden ausgeführt, indem dafür so viele Aktionspunkte verbraucht werden, wie das gewählte Würfelerggebnis anzeigt (siehe *Aktionen ausführen*, nächste Spalte).

Falls der aktive Spieler der derzeitige Doge ist, muss er zuerst einen Dogenmarker abgeben (siehe *Die Macht des Dogen*, Seite 12).

Aktionskarten spielen

Wenn der aktive Spieler seine Aktion ausführt, kann er eine (und nur genau eine) seiner Handkarten spielen. Die Karten unterscheiden sich nach Art in gleicher Weise wie die Aktionen (es gibt Militär-, Politik- und Handelskarten).

Um eine Karte spielen zu können, muss der Spieler eine Karte derselben Art wählen wie seine Aktion.

Beispielsweise kann ein Spieler die Karte "Einmaliger Handel" (eine goldfarbene Karte) nur spielen, wenn er auch eine Handelsaktion ausführt.

Eine Karte, die das Schlüsselwort ♦ *Kostenlos* führt, kann zusätzlich zu verbrauchten Aktionspunkten gespielt werden. Andernfalls ersetzt die Karte auf der Karte genannte Aktion die Ausgabe von Aktionspunkten. Der Kartentext muss sorgfältig gelesen werden, um seine Wirkung anzuwenden.

4. WAHL EINES NEUEN DOGEN

Falls der aktuelle Dogenspieler keine Dogenmarker mehr hat, wird ein neuer Doge gewählt. Diese Phase entfällt, wenn der Doge noch Dogenmarker besitzt.

AKTIONEN AUSFÜHREN

Der aktive Spieler hat so viele Aktionspunkte zu seiner Verfügung, wie es seinem für diesen Spielzug gewählten Würfelerggebnis entspricht.

Falls das gewählte Würfelerggebnis zum Beispiel eine 3 ist, kann der aktive Spieler bis zu 3 Aktionspunkte benutzen.

Aktionspunkte werden vornehmlich benutzt, um Seerouten einzurichten und Einflussmarker in die Kolonien auf dem Spielplan zu setzen.

Die Spieler dürfen Einflussmarker nur in solche Kolonien setzen, die mit einer eingerichteten Seeroute mit der Stadt Venedig verbunden sind; falls eine Kolonie nicht mit Venedig verbunden ist, kann der aktive Spieler mit Aktionspunkten eine Seeroute einrichten.

1. EINE SEEROUTE EINRICHTEN

Um Einflussmarker in Kolonien setzen zu können, muss der aktive Spieler eine Seeroute einrichten, welche diese Kolonien mit Venedig verbindet. Der aktive Spieler schaut sich den Spielplan an, um zu sehen, welche Seegebiete Venedig von den Kolonien trennen, auf die er Einfluss nehmen möchte.

Für jedes Seegebiet, das noch keinen Venedig Kontrollmarker enthält (unkontrollierte Seegebiete) muss der aktive Spieler einen Aktionspunkt verbrauchen und einen Einflussmarker in das Gebiet setzen.

Wenn der aktive Spieler einen Einflussmarker in ein Seegebiet setzt, hat er die Kontrolle über dieses Seegebiet während seines gesamten Spielzuges (und ist daher befugt, eine bestehende Seeroute um dieses Gebiet zu ergänzen).

Hinweis: Ein Spieler darf während seines Spielzuges nicht mehr als einen Einflussmarker in dasselbe Seegebiet setzen.



Beispiel: Spieler Blau legt einen Einflussmarker auf Corphu (Korfu). Diese Kolonie ist von Venedig durch drei Seegebiete getrennt (Golfo di Venetia, Mare Adriatico und Mare Libico). Golfo di Venetia und Mare Adriatico enthalten einen Venedig Kontrollmarker. Um Corphu zu erreichen, muss der aktive Spieler 1 Aktionspunkt verbrauchen und einen Einflussmarker in das Mare Libico setzen. (Falls alle drei Seegebiete bereits kontrolliert wären, müsste der aktive Spieler keinen Aktionspunkt verbrauchen, um eine Seeroute einzurichten.)

Venedigs Vorherrschaft über die Meere

Ein Seegebiet mit einem Venedig Kontrollmarker gehört zum Herrschaftsbereich Venedig und kann in jede Seeroute eingebunden werden, ohne dafür Aktionspunkte verbrauchen zu müssen.

Ein Venedig Kontrollmarker wird in ein Seegebiet gelegt, sobald die Anzahl der Einflussmarker in dem Seegebiet gleich der im Kreis angegebenen Zahl ist.

Sobald ein unkontrolliertes Seegebiet kontrolliert wird, erhalten die jeweiligen Besitzer ihre Einflussmarker aus diesem Seegebiet zurück.

2. EINFLUSS IN KOLONIEN SETZEN

Der aktive Spieler kann Aktionspunkte verbrauchen, um Einflussmarker in Kolonien zu setzen, die durch eine Seeroute mit Venedig verbunden sind.

Je nach Anzahl der für den Kauf von Einfluss zur Verfügung stehenden Aktionspunkte und je nach Würfelart ist es möglich, eine oder mehrere Kolonie zu beeinflussen.

Hinweis: Die Regeln für Handels- und Politikaktionen sind sehr ähnlich, während sich die Militäraktionen am meisten davon unterscheiden, da sie den Gebrauch der Kampfplättchen erfordern.

Handelsaktion (goldfarbener Würfel)

Es kostet 1 Aktionspunkt, um 1 Einflussmarker einzusetzen. Es ist nicht möglich, mehr als einen Einflussmarker in dieselbe Kolonie zu setzen (d. h., der aktive Spieler kann in seinem Spielzug nicht mehr als einen Einflussmarker in dieselbe Kolonie setzen).

Im vorübergehenden Beispiel wählt Spieler Rot ein Handelswürfelergebnis für 3 Aktionspunkte. Er richtet eine Seeroute in das Mare Libico ein und hat danach noch 2 Aktionspunkte. Da er höchstens einen Einflussmarker in dieselbe Kolonie setzen darf, setzt er einen nach Corphu und einen nach Sicilia (Sizilien).

Politikaktion (bronzefarbener Würfel)

Es kostet 1 Aktionspunkt, um 1 Einflussmarker einzusetzen. Alle Einflussmarker müssen in dieselbe Kolonie gesetzt werden (d. h., der aktive Spieler kann in seinem Spielzug Einflussmarker nicht in verschiedene Kolonien setzen).

In unserem Beispiel wählt Spieler Weiß ein Handelswürfelergebnis für 3 Aktionspunkte. Er richtet eine Seeroute in das Mare Libico ein und hat danach noch 2 Aktionspunkte. Da er alle Einflusspunkte in dieselbe Kolonie setzen muss, beschließt er, zwei Einflussmarker auf Malta zu setzen.

Militäraktion (silberfarbener Würfel)

Anstatt Einflussmarker direkt in Kolonien zu setzen, benutzt der aktive Spieler Aktionspunkte, um Kampfplättchen zu ziehen.

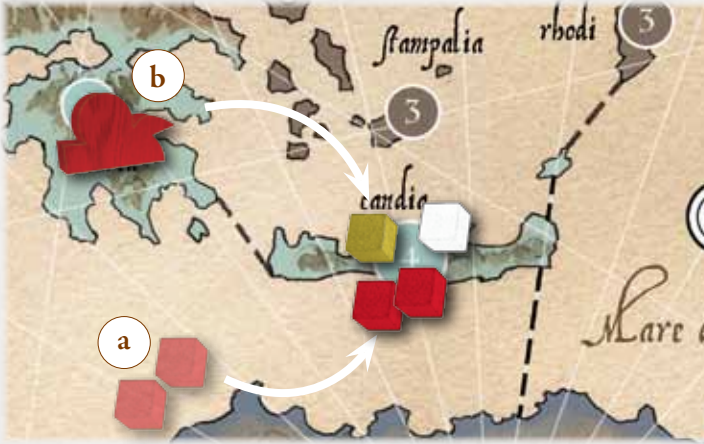
Für jeden Aktionspunkt wählt der aktive Spieler eine Kolonie und zieht ein Kampfplättchen, anschließend setzt er so viele seiner Einflussmarker in die angegriffene Kolonie, wie es dem Zahlenwert des gezogenen Plättchens entspricht (Einzelheiten siehe *Kampfplättchen* auf der nächsten Seite).

Der aktive Spieler kann dieselbe Kolonie mehrmals angreifen oder seinen plan ändern und verschiedenen Kolonien angreifen, solange er genügend Aktionspunkte zur Verfügung hat.

Ein Podestàmarker wird ins Spiel gebracht, wenn zum Ende eines Spielzuges in einer Kolonie gleich viele oder mehr Einflussmarker beliebiger Farbe sind als die Zahl ihrer Klasse.

Der Spieler, der dort die Mehrheit an Einflussmarkern hat, setzt einen seiner Podestàmarker in diese Kolonie.

Falls kein Spieler mehr Einflussmarker als seine Widersacher hat, wird kein Podestà eingesetzt.



Beispiel: In Candia sind zwei Einflussmarker, einer von Spieler Gelb und einer von Spieler Weiß. Spieler rot setzt zwei Einflussmarker in die Kolonie (a). Dort sind nun 4 Einflussmarker, gleich viele wie die Klasse der Kolonie und damit genug, um einen Podestà zu bestellen. Spieler Rot setzt diesen ein, denn er hat mehr Einfluss in Candia als Spieler Gelb oder Spieler Weiß.

Falls irgendwann die Anzahl Einflussmarker in einer Kolonie unter den Wert ihrer Klasse sinkt, wird der Podestàmarker sofort entfernt und seinem Besitzer zurück gegeben.

Einen Podestà verdrängen

Indem ein Spieler weitere Einflussmarker in eine Kolonie setzt, um eine neue Mehrheit zu schaffen (ein Gleichstand reicht nicht), ist es möglich, den Podestàmarker eines anderen Spielers zu verdrängen.

Falls ein Spieler eine neue Mehrheit erreicht, ersetzt er den vorhandenen Podestàmarker durch einen eigenen.

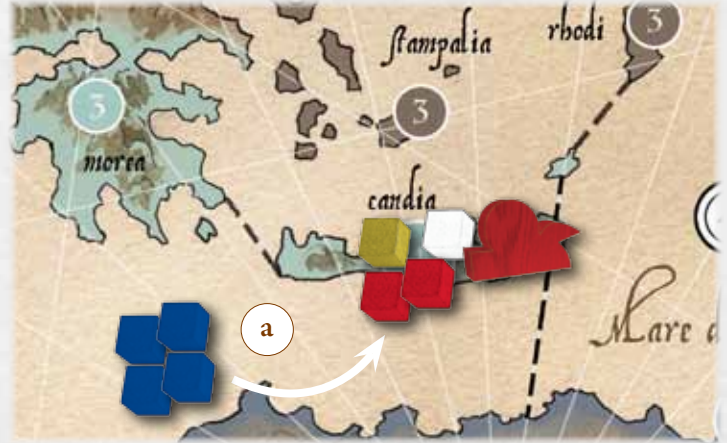
Beispiel: In Corphu ist ein Podestà des Spielers Rot - in der Kolonie sind ein gelber und zwei rote Einflussmarker. In seinem Spielzug setzt Spieler Gelb zwei Einflussmarker nach Corphu, sodass er dort nun insgesamt drei hat. Es gibt nun eine neue Mehrheit (3 gelbe gegen 2 rote) und Spieler Gelb ersetzt den roten Podestà durch einen seiner eigenen.

Aufstände

Falls irgendwann in einer (kleinen oder großen) Kolonie mindestens 6 Einflussmarker liegen, findet ein Aufstand statt.

Bei einem Aufstand wird sofort ein Einflussmarker jeder dort vorhandenen Farbe entfernt (anders ausgedrückt, jedes dort einflussreichen Spielers) und seinem Besitzer zurück gegeben.

Falls die Anzahl Einflussmarker dadurch nicht unter 6 sinkt, wird dieser Vorgang wiederholt, und zwar so oft wie nötig, bis die Anzahl Einflussmarker unter die Aufstandsschwelle sinkt.



Beispiel: Spieler Rot hat die Mehrheit in Candia (und daher dort einen Podestà). Während seines Spielzuges setzt Spieler Blau dort 4 Einflussmarker ein (a): Nun sind dort 8 Einflussmarker und die Aufstandsschwelle ist deutlich überschritten.



Alle dort einflussreichen Spieler entfernen je einen ihrer Einflussmarker (b), wodurch der gesamte Einfluss auf 4 reduziert wird: 1 roter und 3 blaue Marker – eine neue Mehrheit! Spieler Blau ersetzt den roten Podestà durch einen seiner eigenen (c).

DROHKARTEN

Drohkarten stellen historische Begebenheiten großer Bedeutung dar, verbunden mit den politischen, wirtschaftlichen und militärischen Umbrüchen des Mittelmeerraumes. Es gibt nur einen Stapel Drohkarten, aber jede Karte enthält Informationen zu den drei verschiedenen Epochen des Spiels.

Wenn eine Drohkarte ins Spiel kommt, beachten die Spieler nur die Information, welche die aktuelle Epoche betrifft.

Wenn eine Epoche endet und eine neue beginnt, werden alle zuvor ins Spiel gebrachten Drohkarten wieder mit dem Rest des Stapels gemischt.

DROHKARTEN ZIEHEN

Drohkarten werden bei folgenden Gelegenheiten gezogen:

- Wenn der Aktionswürfel Fundus zu Beginn eines Spielzuges leer ist (*Phase Drohkarten ziehen*), zieht der Doge eine Anzahl Drohkarten (eine Karte in Epoche I, zwei in Epoche II, drei in Epoche III).
- Immer, wenn ein Spieler Casus Belli Plättchen zieht, zieht der Doge zum Ende des Spielzuges eine Drohkarte für jedes gezogene Casus Belli Plättchen (ungeachtet der aktuellen Epoche).

Drohkarten werden einzeln nacheinander gezogen; das heißt, dass der Doge jede Karte lesen und vollständig anwenden muss, bevor er die nächste Drohkarte zieht.

AUSWIRKUNGEN DER DROHKARTEN

Jede Drohkarte schildert die Folgen des Aufstiegs einer feindlich gesinnten fremden Macht in einer bestimmten Region des Spielplans.

Der Name der betreffenden Region ist im Titelstreifen der Karte genannt, und die spezifische Farbe der Region ist im Kartenhintergrund zu sehen.

Eine Drohkarte kann venezianischen Einfluss in einer Region beeinflussen (*Königreiche*), Seerouten (*Feindflotten*) und schließlich auch die Beziehungen Venedigs mit anderen großen Nationen des Mittelmeerraumes beeinträchtigen (*Fortschritt der Feindmächte*).

Königreiche

Die untere Hälfte jeder Karte zeigt drei Einträge in vertikaler Anordnung, und zwar Name und Flagge dreier Königreiche. Wenn eine Drohkarte ins Spiel kommt, löst sie den Auftritt des der aktuellen Epoche entsprechenden Königreichs aus.



- Betroffene Region
- Betroffenes Seegebiet (Feindflotte)
- Epoche I Königreich
- Epoche II Königreich
- Epoche II Königreich
- Fortschritt der Feindmächte

Von oben nach unten, gilt der erste Eintrag für **Epoche I** (*Aufstieg*), der zweite Eintrag für **Epoche II** (*Höhepunkt*) und der letzte Eintrag für **Epoche III** (*Überlebenskampf*).

Um ein Königreich ins Spiel zu bringen, wird der entsprechende Königreichsmarker (*Schild*) auf das „Schildfeld“ unter bzw. neben dem Namen der Region gelegt.



Dann treten folgende Konsequenzen ein:

- Falls das Schildfeld leer war (dort lag kein vorher eingesetzter Königreichsmarker), wird je ein Einflussmarker jeder Farbe aus der großen Kolonie der betroffenen Region entfernt.
- Falls auf dem Schildfeld bereits ein Königreichsmarker liegt, wird er durch den neuen ersetzt und anschließend wird je ein Einflussmarker jeder Farbe aus jeder Kolonie der Region entfernt (kleine und große).

Zum Beispiel ist ein Königreichsmarker des Sultanats Mamluk in Afrika im Spiel. Eine neue Drohkarte veranlasst den Einsatz eines Markers des Osmanischen Reiches in dieser Region. Der Marker des Sultanats Mamluk wird abgeworfen und durch den des Osmanischen Reiches ersetzt. Alle Spieler mit Einfluss in Afrika verlieren einen ihrer Marker aus jeder Kolonie dort.

Auswirkungen eines Königreichs

Ein Königreichsmarker in einer Region hindert die Spieler daran, Einflussmarker in Kolonien dieser Region zu setzen.

Ein Königreichsmarker kann auf Kosten von 1 Aktionspunkt einer beliebigen Würfelart entfernt werden, wofür der aktive Spieler aber auf jeden Fall eine Seeroute von Venedig zu irgendeiner Kolonie dieser Region nachweisen muss.

Während des eigenen Spielzuges kann der aktive Spieler beliebig viele Königreichsmarker entfernen unter der Voraussetzung, dass er Seeroute zu den entsprechenden Regionen nachweisen kann und entsprechend viele Aktionspunkte zur Verfügung hat.

Verträge

Die Spieler behalten die Königreichsmarker, welche sie vom Spielplan entfernt haben, als Verträge; Verträge sind zum Spielende Siegpunkte wert (siehe *Bonuswertung Spielende*, Seite 14).

Feindflotten

Wenn eine Drohkarte mit dem Symbol einer Feindflotte gezogen wird, hat das folgende Konsequenzen (unabhängig von der aktuellen Epoche):



- Falls in dem auf der Karte angezeigten Seegebiet kein Venedig Kontrollmarker liegt**, wird ein Feindflottenmarker in dieses Seegebiet gelegt. Eventuell dort vorhandene Einflussmarker werden entfernt (der Besitzer erhält sie zurück).
- Falls in dem Seegebiet ein Venedig Kontrollmarker liegt**, wird dieser einfach nur entfernt (es wird keine Feindflottenmarker eingesetzt).
- Falls in dem Seegebiet schon mindestens ein Feindflottenmarker liegt**, wird ein weiterer hinzugefügt.

Auswirkungen von Feindflotten

Die Anwesenheit von einem oder mehreren Feindflottenmarkern in einem Seegebiet verhindert, dass die Spieler dieses Seegebiet in eine Seeroute einbinden und dass sie dort Einflussmarker setzen können.

Die Spieler können Feindflottenmarker mit einem Militärwürfelergebnis entfernen. Der aktive Spieler wählt ein Seegebiet, das durch eine Seeroute mit Venedig verbunden ist und verbraucht 1 Aktionspunkt, um ein Kampfplättchen zu ziehen.

Dann werden so viele Feindflottenmarker aus dem Seegebiet entfernt, wie die Zahl auf dem Kampfplättchen angibt (weitere Effekte eines Kampfplättchens gelten wie üblich, siehe Seite 8).

Wenn ein angegriffenes Seegebiet anschließend leer ist, kann der aktive Spieler einen seiner Einflussmarker in dieses Seegebiet legen. Der aktive Spieler kann dasselbe Seegebiet mehrmals angreifen oder seine Pläne ändern und verschiedene Seegebiete angreifen, in denen sich Feindflotten befinden.

Seekrieg Siege

Wenn ein Spieler Feindflotten entfernt, zieht er sofort 1 SP Marker für jede Feindflotte, die er entfernt.

Beispiel: Im Mar Tirreno ist eine Feindflotte und der aktive Spieler möchte sie entfernen. Er hat ein Militärwürfelergebnis mit 3 Aktionspunkten gewählt und eine Seeroute zum Mar Tirreno eingerichtet, weshalb er nur noch 1 Aktionspunkt hat. Er zieht ein Kampfplättchen, es zeigt „2 Casus Belli“. Der aktive Spieler entfernt die Feindflotte, legt einen seiner Einflussmarker in das Mar Tirreno und zieht schließlich als Belohnung 1 SP Marker. Dann muss der Dogenspieler eine Drohkarte ziehen und alle Spieler sehen sich mit den Konsequenzen dieser waghalsigen venezianischen Militäraktion konfrontiert...

Fortschritt des Feindmächtemarkers

Hinter vielen Einträgen der Drohkarten für die Epochen II und III ist eine Anzahl „Kreuze“ zu sehen.

Wenn eine Drohkarte gezogen wird, muss der Doge den Feindmächtemarkers auf der Machtleiste um so viele Felder vorziehen, wie hinter dem der Epoche entsprechenden Eintrag Kreuze zu sehen sind.

Der Feindmächtemarkers steht zu Spielbeginn auf dem letzten Feld der Leiste (schwarzer Kreis ganz rechts) und wird nach links vorgerückt, in Richtung des weißen Kreises am linken Ende der Leiste (siehe *Die Machtleiste* auf Seite 12).

WAHL DES DOGEN

Alle Spieler konkurrieren um das Amt des Dogen und die besonderen Spielmöglichkeiten, die diese Stellung mit sich bringt. Zu Spielbeginn erhalten alle Spieler sechs Familienkarten, die renommierte Mitglieder ihrer Familie darstellen und für die Wahl des Dogen kandidieren werden.

Falls während der Phase 4: Wahl eines neuen Dogen der aktuelle Doge keine Dogenmarker mehr hat, ist die Zeit für einen neuen Dogen gekommen.

Die derzeit auf dem Dogenfeld des Spielplans liegende Familienkarte wird entfernt und alle Spieler nehmen an der Wahl teil, die auf der nächsten Seite genau erklärt wird.



ABLAUF DER WAHLEN

1. Jeder Spieler wählt eine seiner noch verbliebenen Familienkarten und legt sie verdeckt vor sich ab.
Der Besitzer des Schandemarkers (sofern es ihn gibt) muss seine Familienkarte mit dem Wert 1 wählen und offen vor sich ablegen.
2. Nun nehmen alle Spieler die Aktionskarten, die sie zuvor auf ihre Familienfelder gespielt hatten (falls überhaupt), wählen drei davon aus, die sie verdeckt zu ihrer Familienkarte legen, und werfen die übrigen ab.
3. Dann werden alle Karten (Familien- und Aktionskarten) aufgedeckt. Jeder Spieler summiert den Wert seiner Familienkarte und die Dukatenwerte seiner Aktionskarten.
4. Schließlich vergleichen die Spieler ihre Ergebnisse: Der Spieler mit der höchsten Summe ist zum neuen Doge gewählt! Bei Gleichstand für die höchste Summe ist derjenige der daran beteiligten Spieler neuer Doge, der die höchste Familienkarte gespielt hat. Falls auch dann noch ein Gleichstand besteht, wählt der bisherige Doge den neuen Doge unter den am letzten Gleichstand beteiligten Spielern aus.



DER NEUE DOGE

Der neue Doge legt seine gespielte Familienkarte auf das Dogenfeld.

Dann werden drei Dogenmarker auf diese Familienkarte gelegt (vier Marker in einem 2-Personen-Spiel).

Die Familienkarten der bei der Wahl unterlegenen Kandidaten werden abgeworfen, mit einer Ausnahme:

Die Familienkarte mit dem Wert 1 erhält ihr Besitzer immer zurück.

Hinweis: Die Tatsache, dass die Familienkarten mit den Werten 2 bis 6 nach einer Wahl abgeworfen werden, bedeutet, dass die Spieler ihre Chancen auf einen Wahlsieg gut kalkulieren müssen, je nach Anzahl und Wert der Karten in ihrem Familienfeld oder nach Qualität ihrer Fähigkeit zu bluffen.



DIE MACHT DES DOGEN

Der amtierende Dogenspieler muss zu Beginn jedes eigenen Spielzuges einen seiner Dogenmarker benutzen (wodurch nach und nach der Weg für Neuwahlen frei wird).

Für die Nutzung eines Dogenmarkers hat der Doge die Wahl aus zwei Möglichkeiten:

1. **Der Doge wirft den Dogenmarker ab und erhält dafür 1 zusätzlichen Aktionspunkt für diesen Spielzug** (unabhängig von der Art des gewählten Würfels).

ODER

2. **Der Doge nimmt den Dogenmarker, um ihn später als 1 SP zu werten** (er legt den Dogenmarker zur Erinnerung beiseite).



Jeder Doge bleibt so lange im Amt, bis zum Ende seines Spielzuges keine Dogenmarker mehr auf dem Dogenfeld liegen.

DIE SPIELEPOCHEN

Wie eingangs erwähnt, läuft das Spiel über drei Epochen: **Aufstieg (Epoche I)**, **Höhepunkt (Epoche II)** und **Überlebenskampf (Epoche III)**.

Der entsprechende Epochenmarker wird jeweils auf das dafür vorgesehene Feld rechts vom Drohkartenstapel gelegt, damit immer klar erkenntlich ist, in welcher Epoche sich das Spiel gerade befindet.



Das Spiel beginnt mit dem Aufstieg Venedigs: Der Epochenmarker I wird zu Spielbeginn auf den Spielplan gelegt.

DIE MACHTLEISTE

Die Machtleiste und die darauf befindlichen Marker (der Venedigmarker und der Feindmächtemarker) dienen dazu, das jeweilige Epochenende auszulösen und den Beginn der neuen Epoche; das geht über drei Epochen bis zum Sturz der Republik und damit dem Spielende.

Die Venedig- und Feindmächtemarker

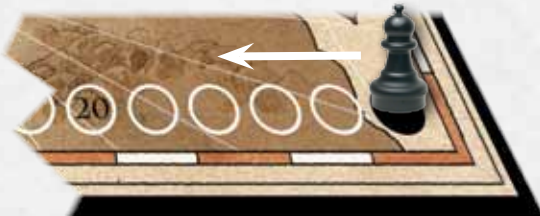
Zu Spielbeginn wird der Venedigmarker auf den weißen Kreis am linken Ende der Machtleiste, und der Feindmächtemarker auf den schwarzen Kreis am entgegengesetzten, rechten Ende der Machtleiste.



Der Venedigmarker wird nach rechts auf der Machtleiste bewegt.

Er rückt immer ein Feld vor, wenn ein Spieler einen Podestàmarker auf den Spielplan setzt und wenn ein Venedig Kontrollmarker in ein Seegebiet gesetzt wird.

Entsprechend wird der Venedigmarker ein Feld zurück gezogen, wenn ein Podestàmarker oder ein Venedig Kontrollmarker vom Spielplan entfernt wird.



Der Feindmächtmarker zieht grundsätzlich in die entgegengesetzte Richtung des Venedigmarkers; am rechten Ende beginnend, wird er nach links gezogen.

Er wird jedes Mal ein Feld vorgezogen, wenn eine Drohkarte diese Anweisung gibt (siehe *Drohkarten*, Seite 10).

Wenn der Feindmächtmarker auf den Venedigmarker trifft, wird letzterer von der Machtleiste genommen, unbeschadet davon, welcher Marker bewegt wurde (siehe unten *Epochenfortschritt*).

EPOCHENFortschritt

Der Fortschritt über die drei Epochen des Spiels ist besonders wichtig, da das Ende einer Epoche eine Wertung auslöst und das Ziehen und die Anwendung von Drohkarten ändert (siehe *Drohkarten*, Seite 10).

Ende des Aufstiegs, Beginn des Höhepunktes

Die Epoche des Aufstiegs endet zum Ende des Spielzuges, in dem der Venedigmarker erstmals das achte Feld der Machtleiste erreicht (weißer Kreis).

Es findet die erste Wertung statt. Die Epoche II (Höhepunkt) beginnt. Der Epochenmarker „I“ auf dem Spielplan wird durch Epochenmarker „II“ ersetzt. Anschließend wird das Spiel ganz normal fortgesetzt.

Ende des Höhepunktes, Beginn des Überlebenskampfes

Die Epoche des Höhepunktes endet zum Ende des Spielzuges oder der Drohphase, in dem bzw. der sich der Venedigmarker und der Feindmächtmarker auf demselben Feld der Machtleiste treffen. Der Venedigmarker wird dann von der Machtleiste entfernt.

Die zweite Wertung findet statt. Die Epoche III (Überlebenskampf) beginnt. Der Epochenmarker „II“ auf dem Spielplan wird durch Epochenmarker „III“ ersetzt. Anschließend wird das Spiel ganz normal fortgesetzt.

Ende des Überlebenskampfes, Beginn der Spielendphase

Schließlich beginnt die Spielendphase zum Ende des Spielzuges oder der Drohphase, in welchem bzw. welcher der Feindmächtmarker den weißen Kreis am linken Ende der Machtleiste betritt.

Die dritte Wertung findet statt, dann folgt die Spielendphase.

WERTUNGEN

Die Spieler erhalten Siegpunkte zum Ende jeder der drei Spielechochen, wofür eine Kopie des Wertungsbogens auf Seite 20 benutzt wird (es ist ausdrücklich erlaubt, den Bogen ausschließlich für private Zwecke zu kopieren und/oder zu drucken).

Siegpunktquellen

Die Siegpunkte werden anhand der Marker berechnet, die der einzelne Spieler auf den Spielplan gesetzt hat (*Einfluss* und *Podestà*). Außerdem werden die *SP Marker* berücksichtigt, die der Spieler bisher erhalten hat, sowie zu *wertende Dogenmarker* in seinem Besitz.

Siehe Epochenwertung auf Seite 14.

Bonuswertung Spielende

Zum Ende der dritten Epoche schließlich erhalten alle Spieler Bonussiegpunkte anhand der *Königreichsmarker*, die sie im Laufe des Spiels gesammelt haben (siehe *Verträge*, Seite 11) und als Folge einer letzten Dogenwahl.

Siehe Bonuswertung Spielende auf Seite 14.



EPOCHENWERTUNG

Für die Wertungen zum Ende einer Epoche werden die entsprechenden Kästen des Wertungsbogens benutzt.

Präsenz

Die Spieler erhalten Siegpunkte für jede Region, in der sie mindestens einen Einflussmarker haben.

Die Anzahl der Siegpunkte hängt davon ab, ob der/die Einflussmarker in einer großen Kolonie liegen oder nur in kleinen.

- Große Kolonie:** Falls der Spieler mindestens einen Einflussmarker in der großen Kolonie der Region besitzt, erhält er so viele Siegpunkte, wie es dem Wert der Region entspricht (das ist die Anzahl der Punkte oberhalb des Regionennamens).
- Kleine Kolonien:** Falls der Spieler Einflussmarker ausschließlich in einer oder mehreren kleinen Kolonien einer Region besitzt, erhält er 1 SP.

Podestàmarker

Die Spieler erhalten SP für jeden eigenen Podestà auf dem Spielplan.

Es gibt 2 SP für jeden Podestà in einer kleinen Kolonie und 3 SP für jeden Podestà in einer großen Kolonie.

SP Marker

Nun decken die Spieler aller SP Marker auf, die sie besitzen.

Jeder Spieler erhält so viele Siegpunkte wie die Summe der Werte seiner drei SP Marker mit den höchsten Werten.

Anschließend werden alle SP Marker in den Behälter zurück getan.

Zu wertende Dogenmarker

Die Spieler erhalten SP für jeden Dogenmarker, den sie während ihrer Amtszeit beiseite gelegt hatten (siehe *Die Macht des Dogen*, Seite 12).

Jeder beiseite gelegte Dogenmarker ist 1 Siegpunkt wert. Er wird anschließend in den allgemeinen Vorrat zurück gelegt.

BONUSWERTUNG SPIELENDENDE

Für die Wertungen zum Ende des Spiels werden die entsprechenden Kästen des Wertungsbogens benutzt.

Königreichsmarker

Die Spieler zählen nun die Anzahl ihrer während des gesamten Spiels geschlossenen Verträge, d. h., sie zählen die Königreichsmarker in ihrem Besitz.

Jeder Spieler erhält 1 Siegpunkt für jede Sorte Königreichsmarker in seinem Besitz (d. h., für jede verschiedene „Flagge“).

Beispiel: Spieler Rot hat zum Spielende vier Königreichsmarker. Zwei davon gehören zum Osmanischen Reich, einer zum Byzantinischen Reich und zur Republik Genua. Der Spieler erhält 3 SP.



Letzte Dogenwahl

Die letzte Handlung des Spiels ist die Wahl des letzten Dogen, der das Ende der Serenissima Republik abwickeln wird.

Aber zunächst tritt der amtierende Doge zurück und wertet alle Dogenmarker in seinem Besitz (1 SP pro Marker).

Nun findet eine letzte Dogenwahl statt. Die Spieler addieren die Dukatenwerte der Aktionskarte auf ihrem Familienfeld zu dem Wert ihrer gewählten Familienkarte (wie bei jeder Wahl).

Der Spieler mit der größten Summe ist der letzte Doge in der Geschichte der Republik und erhält noch einmal Siegpunkte in Höhe des Wertes seiner für diese Wahl eingesetzten Familienkarte.

Nach dieser letzten Wahl folgt die Endabrechnung und der Spielsieger wird ermittelt.

Das Spiel endet und der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Spielsieger. Bei Gleichstand für den Spielsieger ist derjenige der daran beteiligten Spieler Spielsieger, der mehr Einflussmarker auf dem Spielplan hat.

OPTIONALE REGELN

Die Regeln in diesem Abschnitt bieten weitere Spielmöglichkeiten mit stärkerem Maß an Strategie und historischer Genauigkeit – dadurch ergibt sich ein komplexeres Spiel.

Wir raten den Spielern, nur dann mit diesen Regeln zu spielen, wenn sie mit den Standardregeln gut vertraut sind.

ZUSÄTZLICHES SPIELMATERIAL

Jeder Spieler erhält folgendes zusätzliches Spielmaterial: 20 Dukatenplättchen und 6 Monumentmarker in seiner Spielerfarbe.

Die sieben Wahlbezirksplättchen werden neben dem Spielplan bereit gelegt.

Die Familienfelder werden nicht benutzt, um bei einer Wahl darauf Karten zu spielen. Für das neue Wahlverfahren wird die auf dem Spielplan gezeichnete Abbildung Venedigs benutzt.

ERGÄNZENDER SPIELAUFBAU

Wenn mit den optionalen Regeln gespielt wird, sind schon bei Spielbeginn drei Königreiche im Spiel.

Bevor der erste Doge gewählt wird, werden folgende Marker in die in Klammern genannten Regionen des Spielplans gelegt.

KALIFAT ABBASID (LEVANTE)

Das Kalifat Abbasid war viele Jahrhunderte lang die bestimmende Macht des Islam und erreichte ihren Höhepunkt im 9. Jahrhundert.

Schließlich führten Verwaltungsprobleme zum Verlust ganzer Provinzen und Syrien und Palästina fielen unter die Herrschaft des Kalifats Fatimid.

BYZANTINISCHES REICH (ROMANIA)

Zwischen dem Ende des 9. und dem Beginn des 11. Jahrhunderts erreichte das Byzantinische Reich den Gipfel seiner Macht. Es umfasste ganz Anatolien, den gesamten Balkan und Teile Süditaliens.

Konstantinopel war die größte und reichste Stadt der in Europa bekannten Welt.

KALIFAT VON CORDOBA (PONENTE)

Im 9. und 10. Jahrhundert herrschten Mitglieder der Umayyad Dynastie von der Stadt Qurtuba aus über den größten Teil der iberischen Halbinsel.

Ihre Herrschaft war die Blütezeit arabischer Vorherrschaft in Spanien und sie hatten die größten Flotten, die das Mittelmeer befuhren.

Es wird auch eine Feindflottenmarker in das MAR DI PONENTE gesetzt.



GEÄNDERTE DOGENWAHLEN

Mit den Standardregeln werden die Wahlen eines neuen Dogen abgehalten, indem die Spieler Karten auf ihre Familienfelder spielen.

Die optionalen Regeln ersetzen die Familienfelder durch die Abbildung der Stadt auf dem Spielplan, den Einsatz von Dukatenplättchen und das Ziehen von Wahlbezirksplättchen.

DUKATEN AUF DIE STADT LEGEN

Die Abbildung der Stadt links oben auf dem Spielplan zeigt die Namen der sechs Bezirke Venedigs (*Sestieri* genannt), wobei der jeweilige Name innerhalb eines Zierrahmens geschrieben steht.



Jedes Sestiere ist mit einer der drei Farben der Aktionswürfel verbunden (Silber-, bronze- und goldfarben), entsprechend den drei Aktionsarten des Spiels (Militär, Politik, Handel).

San Polo und Santa Croce sind mit Silberfarbe verbunden, San Marco und Dorsoduro mit Bronzefarbe und Castello und Cannaregio mit Goldfarbe.

Wenn ein Spieler im Spiel mit den optionalen Regeln eine Aktionskarte zieht, sieht er sie sich an und entscheidet dann, ob er sie wie bei den Standardregeln behalten will oder ob er sie abwerfen will, um dafür so viele Dukatenplättchen seiner Spielerfarbe auf den Spielplan zu legen wie der Dukatenwert der Karte angibt.

Wenn ein Spieler eine Karte abwirft, um Dukaten auf den Spielplan zu legen, darf er die Dukatenplättchen seiner Spielerfarbe nur auf die beiden Sestieri legen, die zur Farbe der abgeworfenen Karte passen.

Dabei kann der Spieler seine Dukaten beliebig auf beide entsprechenden Sestieri verteilen oder sie nur auf eins dieser beiden Sestieri legen.



Beispiel: Spieler Rot zieht die Aktionskarte „Seemacht“. Das ist eine Handelskarte (goldfarben) mit Dukatenwert 3. Er wirft die Karte ab und legt 2 Dukaten auf Castello und 1 Dukate auf Cannaregio.

Die Anzahl Dukaten, die auf ein Sestiere gelegt werden können, ist nicht begrenzt.

Wenn Dukaten auf ein Sestiere gelegt werden spielt es keine Rolle, ob dort schon Dukaten anderer Farbe liegen oder nicht.

Sinn und Zweck der Dukaten ist es, Ansehen und mögliche Stimmen für die nächste Dogenwahl zu erhalten.

Monumente

Sobald in einem Sestiere vier Dukaten gleicher Farbe liegen, kann dieser Spieler sie durch eins seiner Monumente ersetzen.

Der Besitzer der Dukaten nimmt seine vier Dukaten zurück und ersetzt sie durch eins seiner Monumente, das er mit der farbigen Seite nach oben dort ablegt.

Monumentplättchen behalten während der nächsten Wahl den Wert der Dukaten, die sie ersetzen (4 Stimmen) und sind in allen folgenden Wahlen 1 Stimme wert (siehe *Wahlen abhalten*).

Außerdem erhält jeder Spieler für jedes seiner im Spiel befindlichen Monumente 1 SP bei jeder Wertung.

Jeder Spieler kann höchstens sechs Monumente ins Spiel bringen. Wenn ein Spieler schon alle seine sechs Monumente errichtet hat, kann er keine Dukaten mehr durch Monumente ersetzen, wie viele es auch immer sein mögen.



WAHLEN ABHALTEN

Neuwahlen finden statt, wie in den Standardregeln beschrieben (wenn der derzeitige Doge zum Ende eines beliebigen Spielzuges keine Dogenmarker mehr hat).

Die optionalen Regeln ändern die Art und Weise der Berechnung der Stimmen.

Wahlbezirksplättchen

Es gibt sieben Wahlbezirksplättchen im Spiel. Sechs Plättchen tragen die Namen der Sestieri der Stadt und eins ist *Quarantia* genannt (die Justizbehörde der Republik).



Wie schon erwähnt, setzen die Spieler Dukaten auf die Abbildung der Stadt, um Popularität zu gewinnen.

Wenn Neuwahlen stattfinden, wird die Popularität der einzelnen Familien überprüft, indem zwei Wahlbezirksplättchen gezogen werden.

Die beiden gezogenen Plättchen bestimmen die Sestieri, in denen die Wahl nun abgehalten wird. Dann werden diese beiden Plättchen beiseite gelegt und bei späteren Wahlen so lange nicht mehr gebraucht, bis das Quarantia Plättchen gezogen wird (siehe unten).

Ablauf der Wahlen

Wenn mit den optionalen Regeln gespielt wird, müssen bei jeder Dogenwahl folgende Schritte befolgt werden:

- Kandidaten wählen.** Jeder Spieler kürt einen Kandidaten, indem er eine seiner Familienkarten wählt.
- Wahlbezirksplättchen ziehen.** Der amtierende Doge mischt die verdeckten Wahlbezirksplättchen und zieht dann zwei davon. Falls eins der Plättchen die Quarantia ist, wird nur in einem Bezirk abgestimmt werden.
- Stimmenzählung.** Die Plättchen in den gezogenen Sestieri werden für jeden Spieler gezählt:
Jede Dukate und jedes mit der grauen Seite nach oben liegende Monument ist eine Stimme für den jeweiligen Besitzer wert; jedes Monument mit nach oben liegender farbiger Seite ist 4 Stimmen wert.
- Wahlergebnis.** Zur Anzahl seiner Stimmen aus den Sestieri zählt jeder Spieler den Wert der Familienkarte seines Kandidaten hinzu.
Der Spieler mit den insgesamt meisten Stimmen ist der neue Doge. Für Gleichstände gelten die Standardregeln.

Zusätzlich zu den weiteren Aufräumarbeiten wie bei den Standardregeln finden noch folgende Wartungsschritte statt.

Dukaten- und Monumentplättchen

Alle Dukatenplättchen aus den an der Wahl beteiligten Sestieri werden entfernt und an ihre Besitzer zurück gegeben.

Monumentplättchen mit nach oben liegender farbiger Seite werden auf die graue Seite gedreht (mit grauer Seite nach oben liegende Monument bleiben einfach liegen).

Wahlbezirksplättchen

Falls das Quarantia Plättchen gezogen worden war, werden wieder alle sieben Wahlbezirksplättchen gemischt und stehen bei der nächsten Wahl zur Verfügung.

Falls das Quarantia Plättchen nicht gezogen worden war, werden die für die Wahl gezogenen Wahlbezirksplättchen beiseite gelegt und stehen bei der nächsten Wahl nicht zur Verfügung.

DIE VETOMACHT DES DOGEN

Mit den optionalen Regeln erhält der Doge eine neue besondere Fähigkeit.

Wann immer der Doge eine Drohkarte zieht, kann er sie sich ansehen und dann einen Dogenmarker abgeben, um sein Veto einzulegen und somit die Drohkarte wirkungslos zu machen.

Der Doge kann sein Vetorecht ein Mal bei jedem Anlass nutzen, wenn er Drohkarten zieht.

Beispiel: Zum Ende eines Spielzuges muss der Doge zwei Drohkarten ziehen, weil zwei Casus Belli Plättchen gezogen worden waren. Der Doge zieht die erste Karte, sieht sie sich an und führt sie aus. Dann zieht er die zweite Karte, sieht sie sich an und beschließt, nun sein Veto einzulegen. Er wirft einen seiner Dogenmarker zusammen mit der gezogenen Karte ab.

Eine wirkungslose Drohkarte wird abgeworfen und ihre Anweisungen werden nicht umgesetzt, *außer* Fortschrittsangaben des Feindmächtemarkers, die immer befolgt werden müssen.

CREDITS

Spielautoren

Marco Maggi & Francesco Nepitello

Illustrationen

Matteo Alemanno

Entwicklung

fm game studio

Historische Beratung

Davide Trivellato

Künstlerische Leitung und grafische Gestaltung

Francesco Nepitello

Produktionsmanager

Silvio Negri-Clementi

Deutsche Regel

Ferdinand Köther

Testspieler

Amado Angulo, Martino Castellani, Giuliano Nepitello, Davide Trivellato, Saverio Santarello, Roberta Montagna, Marco Molin, Irene, Marianna and Riccardo Maggi, Andrea 'Beretar' Costa, Filippo Vianello, Francesca Canel-la, Elisa Vianello, Tomaso Borzato, Damiano Mascolo, Patricio Barbirotto, Pietro Boscolo Zemelo, Filippo Merlo, Giacomo Farinati, Nicola Della Casa, David Zanutto.

Besonderer Dank an Mark Rein-Hagen

Playtest Play (Modena)

Pierluigi Colutta, Marco Signore
Piero Flaminio, Andrea Ranieri.

Playtest Compulsion (Edinburgh, Schottland)

Graeme Smith, Kieren Fortune, Sebastian Hickey.

Venetia è un © & ™ 2013 Giochi Uniti, realizzato da Stratelibri - www.stratelibri.it - info@stratelibri.it. Tutti i diritti sono riservati. Giochi Uniti srl - Via Sant'Anna dei Lombardi 36 - Napoli 80134 - www.giochiuniti.it. Qualsiasi produzione o traduzione anche parziale, se non autorizzata è severamente vietata. Non adatto ai bambini di età inferiore ai 36 mesi: contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite. Made in China.

Venetia ist © & ™ 2013 Giochi Uniti, lizenziert von Stratelibri srl. Alle Rechte vorbehalten. Stratelibri srl - Via Sant'Anna dei Lombardi, 36 - Napoli 80134 Italy - www.stratelibri.it - info@stratelibri.it. Jegliche Wiedergabe oder Übersetzung dieses Spiels - auch nur auszugsweise - ist strikt verboten. Warnung: Nicht geeignet für unter 36 Monate alte Kinder, verschluckbare Kleinteile! Made in China.

WICHTIGE BEGRIFFE

VENEZIANISCHE ADELIGE

Die venezianische Patrizierklasse war eine der drei gesellschaftlichen Gruppen – zusammen mit der Bürgerschaft und den *Foresti* (Fremden). Alle erwachsenen männlichen Adligen konnten sich für jede Regierungsposition bewerben und alle waren lebenslang Mitglieder des *Maggior Consiglio*, des höchsten politischen Organs der Republik (die Anzahl der Mitglieder des Rates wurde 1297 durch die Serrata begrenzt und durch ein Gesetz 1320 besiegelt, wodurch den neuen adeligen Emporkömmlingen der Zugang versagt blieb).



Der venezianische Adel war charakterisiert durch starken kaufmännischen Unternehmensgeist und seefahrerische Begabung. Daher basierte die Macht der Patrizier nicht auf Landbesitz, sondern auf Handelsunternehmungen (vor allem mit dem Orient), was sehr dynamische Familienzusammensetzungen zur Folge hatte (im Gegensatz zu den statischen Familienverhältnissen des Adels in anderen Ländern).

KOLONIE

Venezianische Siedlungen an den Mittelmeerküsten. Wenn eine Kolonie zu einer größeren Siedlung in einem fremden Land gehörte, wie einem Dorf oder einer Stadt, wurde sie von einem Konsul verwaltet. Falls die Kolonie der direkten politischen Kontrolle Venedigs unterlag, lag die Verwaltung in den Händen eines *Podestà*.

PODESTÀ

Ein Beamter adeliger Abstammung, der in den Hauptsiedlungen der Republik Serenissima mit der Justizverwaltung beauftragt und dafür zuständig, die öffentliche Ordnung aufrecht zu erhalten. Dieser Titel wurde im 13. Jahrhundert geschaffen.

SEEROUTE

Handelsstraße für den Gütertransport auf See. Auf diesen Routen segelten Schiffskonvois, *Mude* genannt, die aus regierungseigenen Schiffen bestanden, welche mittels Auktionen (*Incanto*) an die privaten Händler (die *Patroni*) vermietet wurden. Manche Routen erhielten ihren Namen durch ihr Ziel, wie die *Muda di Siria*, die *Muda d'Egitto*, die *Muda di Barbaria*, usw.

DOGE

Der höchste Beamte der Republik Serenissima. In ganz frühen Zeiten (7. Jahrhundert) war der Doge ein Offizier des Byzantinischen Reiches und unterstand dem Exarchen von Ravenna. Der Titel stammt von dem lateinischen Wort *dux* ab: Herzog, Gouverneur oder Kommandant. Der Doge konnte als *Dux Venetiarum*, *Serenissimo Principe* oder *Sua Serenità* angesprochen werden.

Seit der Wahl des Dogen Orso im Jahr 726 – 727 änderte sich der Titel von einer lokalen Ehrenbezeichnung zu einer Art Monarchie, die bis ins 11. Jahrhundert andauerte. Obwohl der örtliche Adel seit Beginn an der Ausübung der Macht beteiligt war, wurde die Macht des Dogen erst nach Gründung einer kommunalen Regierung eingeschränkt – der *Commune Venetiarum*.

Von da an waren Vertreter der reichsten Handelsfamilien an der Regierung beteiligt und im 14. Jahrhundert wurde die Republik *Serenissima* ins Leben gerufen – ein aristokratisches, republikanisches Regime, das die Stadt für die nächsten drei Jahrhunderte regieren sollte.

Die Entwicklung der politischen Infrastruktur des venezianischen Staates nahm dem Dogen jegliche Ambitionen auf eine Dynastie und wandelte den Titel in den des obersten Beamten der Republik, der von der höchsten Regierungsautorität gewählt wurde – dem *Maggior Consiglio*. Trotz dieser Machtbeschränkung war der Titel in den Augen jedes Patriziers hoch angesehen, hoch genug, um von allen begehrt zu werden, ungeachtet der damit verbundenen enormen Kosten (hauptsächlich wegen der teuren Zeremonien, an denen der Doge teilnehmen musste).

De facto war der Doge auch das Kirchenoberhaupt der Stadt, seit 828 die körperlichen Überreste des Evangelisten Markus nach Venedig gebracht worden waren und von dem Dogen Giustiniano Partecipazio die Basilika gebaut wurde, um die Reliquien aufzunehmen. Der Doge behielt bischöfliche Hoheit, neben der Autorität des amtlichen Vertreters der Kirche in Venedig, dem Patriarchen.

In der Öffentlichkeit trug der Doge verschiedene Autoritätssymbole, besonders bei den Gelegenheiten der großen herzoglichen Prozessionen. Der spezielle Hut, der *Corno Ducale*, ist etwas ganz Besonderes: Er bestand aus einer festen Haube, die aus Brokat oder Goldtuch gefertigt war und über einer weißen Leinenkappe, dem *Camauero*, getragen wurde.



STATO DA MAR

Der Begriff „Meeresstaat“ oder „Seemacht“ wurde von der Republik benutzt, um ihre überseeischen Gebiete zu bezeichnen. Er bezog sich besonders auf Istrien, Dalmatien, die Ionischen Inseln, die Ägäischen Inseln und Candia (Kreta). Er war einer der drei Teile des Gebietes der Republik, zusammen mit dem *Dogado* (der venezianischen Lagune und umliegenden Gebieten) sowie dem *Stato da Tera* (Festlandgebiete auf der italienischen Halbinsel).

Die Eroberung kolonialer Gebiete begann etwa um das Jahr 1000 herum mit der Eroberung Dalmatiens und erreichte ihre größte Ausdehnung durch den Anschluss der Gebiete des Byzantinischen Reiches, der zum Ende des vierten Kreuzzuges (1204) festgelegt wurde.

Der Stato da Mar war eine wichtige Einkommensquelle und Grundlage für die Sicherheitsüberwachung der Seerouten (dank der vielen Häfen, Festungsanlagen und Küstenpatrouillen).

AUFSTIEG

Als Epoche des *Aufstiegs* kann der historische Zeitraum von der Einsetzung der herzoglichen Macht in Venedig (im 9. Jahrhundert) bis zum vierten Kreuzzug (1204) bezeichnet werden.

In diesen Jahrhunderten wurde die Republik eine internationale Macht und durch die Schaffung von Seerouten und Gründung von Handelsposten im Mittelmeerraum und darüber hinaus ein Handelszentrum erster Güte.

HÖHEPUNKT

Als Epoche des *Höhepunktes* kann der historische Zeitraum vom vierten Kreuzzug (1204) bis zur Niederlage bei Agnadello (1509) gegen die Liga von Cambrai bezeichnet werden.

In dieser Epoche dehnte Venedig seinen Einfluss nicht nur durch Handelsaktivitäten aus, sondern auch durch militärische Eroberungen an den Küsten des Mittelmeeres und in Norditalien.

ÜBERLEBENSKAMPF

Als Epoche des *Überlebenskampfes* kann der historische Zeitraum von der Niederlage bei Agnadello (1509) bis zum Fall der Republik (12. Mai. 1797) bezeichnet werden.

In diesem Zeitraum wurde Venedig angesichts der aufstrebenden großen europäischen Länder immer schwächer – die Republik Serenissima kämpfte fast drei Jahrhunderte lang erfolgreich um ihre Unabhängigkeit, dank des diplomatischen Geschicks ihrer Vertreter und der Festigkeit ihrer Einrichtungen.

VERTRÄGE

Das Verhandlungsgeschick der venezianischen Diplomaten war legendär. Die Verträge, welche die Beziehungen Venedigs zu den anderen Mächten des Mittelmeerraumes regelten, waren von größter Wichtigkeit, um die Vorteile zu sichern, die den Handel für die venezianischen Kaufleute noch profitabler machten.

Wenn die Diplomatie versagte, griff Venedig mittels seiner Flotte ein oder indem es Geld schickte, wenn ein Krieg zu einer langwierigen und beschwerlichen Angelegenheit zu werden drohte.

DIE VENEZIANISCHE DUKATE

Im Jahr 1284 beschloss die venezianische Regierung, die *Dukate* zu prägen, eine Goldmünze (3,56 Gramm, 24 Karat), angelegt durch den Erfolg des Florin aus Florenz.

Die Münze wurde später *Zecchino* (Zechine) genannt (nach der *Zecca*, der staatlichen Behörde für die Münzprägung) und wurde eine hochgeachtete Währung in Europa und dem Mittelmeerraum. Die Goldmünzen wurden durch Silber- und Kupfermünzen ergänzt.



MONUMENTE

Monumente sind Bauwerke von großem künstlerischem und historischem Wert (von dem lateinischen Wort *monumentum*, Andenken), wie Kirchen und Paläste.

Die Patrizierfamilien unterstützten den Bau und die Instandsetzung vieler Kirchen, Kapellen, Altäre und Oratorien, im Gedenken an ihre berühmtesten Mitglieder oder einfach nur, um Ansehen zu erlangen.

Ihre Familienpaläste zählen ebenfalls zu dem wertvollsten kulturellen Erbe der Stadt.

QUARANTIA

Der *Rat der Vierzig*, oder die *Quarantia*, war eine der höchsten konstitutionellen Körperschaften der Republik Venedig, mit gesetzgeberischen und politischen Funktionen.

Er wurde im Jahr 1179 als Teil der Verfassungsreformen, die Venedig die kommunale Regierungsform gaben, gegründet. Vierzig Ratsmitglieder unterstützten den Dogen bei der Justizverwaltung und regierten den Staat zusammen mit dem Senat.

SESTIERE

Venedig ist in sechs Bezirke unterteilt, die *Sestieri* genannt werden. Diese immer noch gültige Aufteilung wurde erstmals im 12. Jahrhundert geschaffen.

Cannaregio: Der Name kommt von den Schilfgrasbänken (*canne*), welche diese Gegend ursprünglich bedeckten, bevor die Stadtbildung den Nordteil der Stadt erreichte.

Castello: dieser Name kommt von dem byzantinischen *castrum* (befestigtes Dorf, Burg), das sich auf der Insel Olivolo am Ostende der Stadt erhob. Die *Arsenale*, die berühmten venezianischen Schiffswerften, befinden sich hier.

Dorsoduro: Der Name stammt von den sandigen Hügeln, welche den südlichsten Teil der Stadt bedeckten. In diesem Sestiere liegt *La Giudecca*, die größte Insel der venezianischen Lagune (derzeitiger Wohnsitz der beiden Autoren dieses Spiels).

San Marco: Dieser Name kommt natürlich von der Basilika am Sankt Markus Platz. Diese Gegend war einst das politische Zentrum der Stadt.

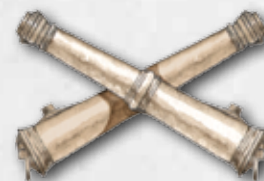
San Polo: Die Kirche gleichen Namens gibt diesem Bezirk seinen Namen. Hier befindet sich der Markt von Rialto, einst das Zentrum aller Handelsaktivitäten.

Santa Croce: Auch dieser Bezirk verdankt seinen Namen einer alten Kirche und einem alten Kloster, die hier bis zum Jahre 1810 standen (Kirche des Heiligen Kreuzes). Sie wurden auf Befehl Napoleons zerstört. Der Bezirk schließt an den Westteil der Stadt an.

DER FALL VENEDIGS

Am 12. Mai 1797 verkündete der Doge Ludovico Manin das Ende der Republik nach einer letzten Zusammenkunft des *Maggior Consiglio*. Diese Entscheidung wurde inmitten von Gerüchten über Verrat und einen unmittelbar bevorstehenden Angriff der französischen Revolutionsarmee getroffen.

Am 15. Mai verließ der Doge seinen Palast letztmals und zog sich in die Residenz seiner Familie zurück. Mit seinem letzten Dekret verkündete er die Geburt einer demokratischen Regierung, die von den Grundsätzen der französischen Revolution geprägt war.





Spieleranzahl				
---------------	--	--	--	--

EPOCHE I - AUFSTIEG

Präsenz				
---------	--	--	--	--

Podestàmarker				
---------------	--	--	--	--

SP Marker				
-----------	--	--	--	--

Dogenmarker (gewertet)				
------------------------	--	--	--	--

Monumente (optional)				
----------------------	--	--	--	--

Summe Epoche I				
-----------------------	--	--	--	--

EPOCHE II - HÖHEPUNKT

Präsenz				
---------	--	--	--	--

Podestàmarker				
---------------	--	--	--	--

SP Marker				
-----------	--	--	--	--

Dogenmarker (gewertet)				
------------------------	--	--	--	--

Monumente (optional)				
----------------------	--	--	--	--

Summe Epoche II				
------------------------	--	--	--	--

Aktuelle Gesamtsumme				
-----------------------------	--	--	--	--

EPOCHE III - ÜBERLEBENSKAMPF

Präsenz				
---------	--	--	--	--

Podestàmarker				
---------------	--	--	--	--

SP Marker				
-----------	--	--	--	--

Dogenmarker (gewertet)				
------------------------	--	--	--	--

Monumente (optional)				
----------------------	--	--	--	--

Bonus Spielende				
------------------------	--	--	--	--

GESAMTSUMME				
--------------------	--	--	--	--