



EMANUELE ORNELLA

# OLTRE MARE

VENEZIANISCHE HÄNDLER ZWISCHEN ORIENT UND OKZIDENT

## SPIELMATERIAL

98 Warenkarten



8x Edelsteine    10x Schriftrollen    12x Seide    14x Salz    16x Tonwaren    18x Oliven    20x Korn



1 Venedigkarte



1 Startspielerplättchen



40 Prestigeplättchen



1 Spielplan



5 Übersichtskarten (in 5 Farben)



32 Hafen-Bonusmarker



5 Minus-Marker



5 Holzwürfel (in 5 Farben)



5 Schiffe (in 5 Farben)

### Vor dem ersten Spiel

Drücken Sie die einzelnen Teile der Schiffe vorsichtig aus dem Stanztableau und bauen Sie die Schiffe nach folgender Skizze zusammen:



1)

2)

3)



Seefahrtsmacht (Handkartenlimit) →  
 Anzahl der Warenkarten im Spiel →  
 Warensorte →  
 Ducati-Ausschüttung →  
 Frachtsymbole (Anzahl der auszuspielenden Karten) →  
 Aktions-symbole →  
 Hafenname →

# SPIELZIEL

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Händlern, die versuchen, durch Handeln und Verkaufen ihrer Waren möglichst viele Ducati zu erwirtschaften. Der Spieler, der bei Spielende die meisten Ducati besitzt, gewinnt.

# SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler sucht sich eine Farbe aus und bekommt in dieser Farbe eine Übersichtskarte, einen Holzwürfel und ein Schiff. Die Hafen-Bonusmarker werden verdeckt gemischt und zufällig auf jeden Hafen ein Marker gelegt. Anschließend werden die Marker auf die Vorderseite gedreht. Die übrigen Marker werden in die Schachtel zurückgelegt. Sie werden für dieses Spiel nicht mehr benötigt. Bei 2 Spielern werden alle Warenkarten „Korn“ aus dem Spiel genommen. Die Warenkarten werden gemischt und die Holzwürfel der Mitspieler zu Beginn auf das Feld „11 Ducati“ der Ducati-Leiste gestellt. Die Anzahl an Ducati, die die Spieler während des Spiels besitzen, wird mit den jeweiligen Holzwürfeln auf der Ducati-Leiste angezeigt. Es ist möglich, während des Spiels beliebig Schulden zu machen. Rutscht ein Spieler in den Minusbereich, bekommt er einen Minus-Marker, welchen er wieder abgibt, sobald er wieder im positiven Bereich landet.

**Startaufstellung:** Um zu bestimmen, welcher Spieler in welchem Hafen das Spiel beginnt, werden für **jeden Spieler** so lange Warenkarten vom Stapel aufgedeckt, bis eine mit dem Namen eines Hafens erscheint. Diese Karte bekommt der Spieler und legt sie offen vor sich aus, es ist die erste Karte seines Frachtstapels. Sein Schiff stellt er in den entsprechenden Hafen auf dem Spielplan, der dort liegende Hafen-Bonusmarker kommt in die Schachtel zurück und wird nicht mehr benötigt.

Haben alle Spieler eine Warenkarte vor sich ausliegen und ihr Schiff entsprechend platziert, werden alle restlichen Karten nochmals gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt **4 Karten** und nimmt diese auf die Hand. Die restlichen Warenkarten bilden den Warenstapel. Jetzt wird noch die Venedigkarte etwa in die Mitte des Stapels gesteckt. Der Spieler, der zuletzt in Venedig war, beginnt das Spiel und bekommt das Startspielerplättchen (für das gesamte Spiel).



# SPIELABLAUF

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Jedes Mal, wenn ein Spieler an der Reihe ist, durchläuft er als **aktiver** Spieler die folgenden Phasen:

1. SEEFAHRTSMACHTPHASE (HANDKARTENLIMIT ÜBERPRÜFEN)
2. HANDELSPHASE
3. AKTIONSPHASE
4. FRACHTPHASE

Nachdem der aktive Spieler die Frachtphase abgeschlossen hat, ist sein linker Nachbar an der Reihe. Er ist jetzt der neue aktive Spieler.

## 1) SEEFahrtsMAchTPhaSe

Zu Beginn des Zuges **muss** der aktive Spieler die Anzahl seiner Handkarten bestimmen. Ist diese kleiner oder gleich der Seefahrtsmacht (die Zahl, die der Löwe auf der obersten Warenkarte seines Frachtstapels zeigt), passiert nichts. Ist diese größer als seine Seefahrtsmacht, muss er die überzähligen Karten abwerfen. Der Spieler **darf** die Karten frei auswählen und **muss** sie verdeckt in beliebiger Reihenfolge auf den eigenen Piratenstapel legen.



## 2) HANDELSPhaSe

Der aktive Spieler kann völlig frei Karten und/oder Ducati mit den anderen Spielern handeln. Die anderen Spieler können nur mit dem aktiven Spieler handeln. Während eines Handels dürfen die Spieler nach Warensorte und Symbolen der Karten fragen, die sie handeln wollen. Die Spieler müssen die Wahrheit über die Warensorte sagen, bei Aussagen zu den Symbolen dürfen sie nach Belieben schummeln.

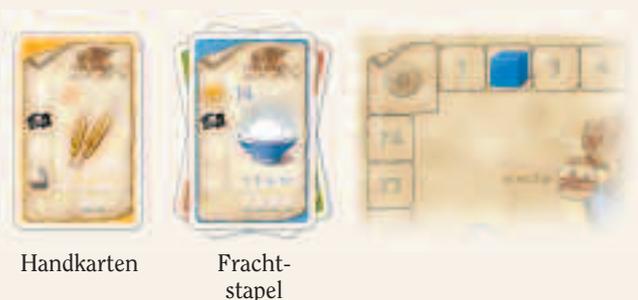
Jeder Mitspieler, der sich mit dem aktiven Spieler über einen Handel einigt, erhält 1 Prestigeplättchen. Während eines Zuges des aktiven Spielers kann jeder Mitspieler maximal **1 Prestigeplättchen** bekommen, unabhängig von der Anzahl abgeschlossener Handel. Der aktive Spieler erhält **nie** Prestigeplättchen. Das Verschenken einer Karte ist ein Handel.

Der aktive Spieler kann Karten vom Warenstapel oder dem eigenen Piratenstapel kaufen. Jede Karte kostet 3 Ducati (unabhängig davon, ob sie vom Waren- oder dem Piratenstapel kommt). Der aktive Spieler kann zwischen dem Handeln und Kartenkaufen beliebig wechseln. Er kann beliebig oft mit den Mitspielern handeln, aber insgesamt **nur 4 Karten** kaufen. Sollte der aktive Spieler 0 oder sogar weniger Ducati haben, kostet jede Karte 4 Ducati anstatt der normalen 3.

*Beispiel:*

*Alex hat nur eine Karte, ein Korn, auf der Hand, muss aber 4 Karten ausspielen, weil die oberste Karte auf seinem Frachtstapel, ein Salz, 4 Frachtsymbole zeigt (siehe Aktionsphase). Er besitzt nur noch 2 Ducati.*

*Er kauft zwei Karten (Salz und Seide) vom Warenstapel, die erste Karte kostet ihn 3 Ducati, die zweite in diesem Fall 4 Ducati. Anschließend handelt Alex mit Regula - er tauscht das Korn und 1 Ducato gegen zwei Salz. Nun besitzt er 4 Karten (3 x Salz und 1 x Seide), hat jetzt -6 Ducati und bekommt einen Minus-Marker.*



## 3) AKTIONSPHASE

Der aktive Spieler **muss** eine bestimmte Anzahl Karten offen auf den Tisch ausspielen. Die Anzahl der Karten entspricht der Anzahl der Frachtsymbole auf der obersten Warenkarte seines Frachtstapels. Wenn der aktive Spieler nicht genug Karten auf der Hand hat, kann er nicht mit der Aktionsphase beginnen. Er muss in der Handelsphase erst genug Karten handeln und/oder kaufen.



Auf jeder Karte sind 2 der folgenden 4 Aktionssymbole abgebildet: Ducato, Piratenflagge, Kartenstapel, Schiff. Die zugehörigen Aktionen müssen **in der folgenden Reihenfolge** ausgeführt werden (siehe auch Tabelle „AKTIONEN“ auf den Übersichtskarten):

### Ducati-Aktion:

Der aktive Spieler erhält Ducati. Hat der Spieler insgesamt **1** Ducato-Symbol auf seinen ausgespielten Karten, so erhält er **1** Ducato. Sind es **2** Ducato-Symbole, erhält der Spieler **3** Ducati. Bei **3** oder mehr Ducato-Symbolen sind es **6** Ducati.

### Piraten-Aktion:

Der aktive Spieler **muss** Karten vom Warenstapel ziehen und auf seinen Piratenstapel legen. Diese Karten werden verdeckt abgelegt und nicht angeschaut. Hat der Spieler insgesamt **1** Piratenflagge auf seinen ausgespielten Karten, muss er **1** Karte auf den Piratenstapel legen. Sind es **2** Piratenflaggen, muss der Spieler **3** Karten auf den Piratenstapel legen. Bei **3** oder mehr Piratenflaggen sind es **6** Karten.

### Karten-Aktion:

Der aktive Spieler **muss** Karten vom Warenstapel ziehen und auf die Hand nehmen. Hat der Spieler insgesamt **1** Kartenstapel auf seinen ausgespielten Karten, muss er **1** Karte auf die Hand nehmen. Sind es **2** Kartenstapel, muss der Spieler **3** Karten auf die Hand nehmen. Bei **3** oder mehr Kartenstapeln sind es **6** Karten.

### Segel-Aktion:

Der aktive Spieler **muss** sein Schiff auf dem Plan entlang der Seerouten ziehen. Die Anzahl der Schiffe auf den gespielten Karten entspricht exakt der Anzahl der Häfen, die das Schiff gezogen werden muss (es kann nicht vorzeitig anhalten).

Jede Seeroute kann nur einmal pro Zug befahren werden. Es können mehrere Schiffe zur gleichen Zeit in einem Hafen stehen. Wenn in dem Zielhafen ein Hafen-Bonusmarker liegt, nimmt sich der Spieler diesen Marker. Dieser Hafen-Bonusmarker wird sein neuer aktiver Marker (siehe Hafen-Bonusmarker, Seite 6).

*Beispiel:*

Alex legt nun die geforderten 4 Karten aus und bekommt 6 Ducati (er hat somit 0 Ducati und gibt den Minus-Marker wieder ab), 1 Karte auf den Piratenstapel, 6 Warenkarten auf die Hand und muss mit seinem Schiff einen Hafen weit ziehen.



#### 4) FRACHTPHASE:

Nachdem der aktive Spieler seine Aktionen ausgeführt hat, legt er die ausgespielten Karten auf seinen Frachtstapel. Die Karten werden mit der Vorderseite nach oben übereinander abgelegt, so dass nur die oberste Karte sichtbar ist. Der Spieler kann die Reihenfolge der Karten beim Ablegen selbst bestimmen. Diese Reihenfolge ist für die Wertungen sehr wichtig. Er darf allerdings seinen Frachtstapel während des Spiels nicht mehr durchsehen. Außerdem darf er die Reihenfolge der Karten später nicht mehr verändern.

Die oberste Karte (die zuletzt geladene Ware) ist außerdem für den folgenden Zug des Spielers wichtig: Sie zeigt u. a. das Handkartenlimit für den nächsten Zug und auch, wie viele Karten der Spieler ausspielen muss.

Am Ende des Zuges kann der aktive Spieler beliebig viele Karten auf der Hand halten, auch wenn es mehr Karten sind, als das Handkartenlimit erlaubt (überzählige Karten werden nur zu Beginn des Zuges auf den Piratenstapel abgeworfen).

Der nächste Spieler zur Linken des aktiven Spielers beginnt mit seinem Zug und wird neuer aktiver Spieler.

## ZWISCHENWERTUNG

Sobald die **Venedigkarte** vom Warenstapel gezogen wird bzw. am Ende eines Zuges eines Spielers oben auf dem Warenstapel liegt, wird das Spiel kurz unterbrochen. Es finden **zwei** Wertungen statt.

### 1. Prestigeplättchen:

Der Spieler mit den meisten Prestigeplättchen erhält 6 Ducati, der zweite 3 Ducati, der dritte noch 1 Ducato (auch wenn es 0 Prestigeplättchen sind). Alle weiteren Spieler erhalten keine Ducati. Haben mehrere Spieler gleich viele Prestigeplättchen, erhalten alle die volle Anzahl an Ducati für den entsprechenden Platz. Alle Spieler geben nach der Zwischenwertung ihre Prestigeplättchen wieder ab.

*Beispiel (bei 4 Spielern):*

*Hanno hat 3 Prestigeplättchen, Regula hat 2, Carsten ebenfalls 2 und Alex 0 Prestigeplättchen. Daher bekommt Hanno 6 Ducati, Regula und Carsten 3 und Alex noch 1 Ducato.*

### 2. Frachtstapel:

Alle Spieler nehmen die oberste Warensorte (das können auch mehrere Karten sein) von ihrem Frachtstapel herunter und legen diese als neuen Frachtstapel vor sich hin. Die anderen Karten werden wie bei der Schlusswertung gewertet und die Einnahmen auf der Ducati-Leiste vorgerückt (siehe Schlusswertung, Seite 5). Die gewerteten Karten werden offen auf den Ablagestapel neben den Warenstapel gelegt.

*Beispiel:*

*Regula hat folgende Karten in ihrem Frachtstapel liegen (die oberste Karte wird zuerst genannt): Oliven, Oliven, Edelsteine, Edelsteine, Korn, Korn, Korn, Korn, Korn.*

*Die oberste Warensorte ihres Frachtstapels, die beiden Oliven, nimmt Regula als ihren neuen Frachtstapel, die anderen Karten wertet sie. Für diese Karten bekommt sie  $5 + 12 = 17$  Ducati.*



Die Venedigkarte wird aus dem Spiel genommen und der aktive Spieler setzt seinen Zug fort (falls dieser noch nicht zu Ende war). Für die gezogene Venedigkarte zieht der Spieler eine Ersatzkarte. Anschließend wird das Spiel wie beschrieben fortgesetzt.

## SPIELEND

Sobald ein Spieler die letzte Karte vom Warenstapel zieht, befinden sich die Spieler in der letzten Spielrunde. Es wird noch so lange gespielt, bis der Spieler rechts des Startspielers seinen Zug beendet hat, dann folgt die Schlusswertung.

Werden in dieser letzten Spielrunde noch Karten benötigt (für Piratenstapel oder Handkarten), wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Frachtstapel verwendet.

(In ganz seltenen Fällen kann es vorkommen, dass der Warenstapel erneut aufgebraucht wird. In diesem Fall wird der Startspieler komplett (bis auf die Prestigeplättchen) gewertet - wie bei der Schlusswertung - und alle seine Karten vom Fracht- und Piratenstapel gemischt und als neuer Warenstapel verwendet.)

# SCHLUSSWERTUNG

Die Schlusswertung besteht aus **vier** Wertungen. Gewonnen hat der Spieler, der nach den Wertungen die meisten Ducati besitzt.

## 1. Prestigeplättchen:

Der Spieler mit den meisten Prestigeplättchen erhält 6 Ducati, der zweite 3 Ducati, der dritte noch 1 Ducato. Alle anderen Spieler erhalten keine Ducati. Haben mehrere Spieler gleich viele Prestigeplättchen, erhalten alle die volle Anzahl an Ducati für den entsprechenden Platz.

## 2. Frachtstapel:

Jeder Spieler verkauft die Waren seines Frachtstapels. Die Menge der Ducati richtet sich nach der Anzahl an **direkt aufeinander folgenden** Warenkarten einer Warensorte (so genannten Warengruppen). Diese Warengruppen werden folgendermaßen bestimmt:

Jeder Spieler beginnt mit der obersten Karte seines Frachtstapels und legt diese offen vor sich hin. Gehört die nächste Karte zur gleichen Warensorte, wird diese auf die erste Karte gelegt usw.; gehört die Karte zu einer anderen Warensorte, wird eine neue Warengruppe (neuer Stapel) begonnen usw. Auf diese Weise kann es passieren, dass man mehrere Warengruppen derselben Warensorte besitzt, da sich zwischen diesen Karten Warenkarten anderer Warensorten befanden. Aus diesem Grund ist es wichtig, dass die Reihenfolge im Frachtstapel **nie** geändert wird. Für jede Warengruppe gibt es Ducati. Je mehr Warenkarten eine Warengruppe enthält, desto mehr Ducati werden entsprechend der Ducati-Ausschüttung vergeben (siehe Übersichtskarten oder Warenkarten). Die Zahlen entsprechen den Ducati, die man für 1, 2, 3, 4 oder 5 Karten in einer Warengruppe bekommt. Besteht eine Warengruppe aus einer Anzahl, die größer ist als die entsprechende Ducati-Ausschüttung, erhält der Spieler die größtmögliche Anzahl an Ducati (es beginnt keine neue Warengruppe).

## 3. Piratenstapel:

Für jede Karte im eigenen Piratenstapel wird 1 Ducato vom Gesamtergebnis abgezogen.

## 4. Hafen-Bonusmarker:

Der Spieler mit der größten Anzahl an gesammelten Hafen-Bonusmarkern erhält 6 Ducati, der zweite erhält 3 Ducati und der dritte noch 1 Ducato. Alle anderen Spieler erhalten keine Ducati. Haben mehrere Spieler gleich viele Hafen-Bonusmarker, erhalten alle die volle Anzahl an Ducati für den entsprechenden Platz.

Beispiel einer Schlusswertung (bei 3 Spielern):

Wertung für Regula:  
(Sie hat insgesamt  
42 Ducati.)

						
+ 18 Ducati- Leiste	+ 3 Prestige- plättchen	+ 4 Oliven	+ 8 Schriftrollen	+ 3 Salz	- 0 Piratenstapel	+ 6 Hafen- Bonusmarker

Wertung für Hanno:  
(Er hat insgesamt  
40 Ducati.)

						
+ 20 Ducati- Leiste	+ 6 Prestige- plättchen	+ 5 Edelsteine	+ 1 Seide	+ 5 Edelsteine	- 3 Piratenstapel	+ 6 Hafen- Bonusmarker

Wertung für Alex:  
(Er hat insgesamt  
45 Ducati.)

						
+ 21 Ducati- Leiste	+ 1 Prestige- plättchen	+ 3 Tonwaren	+ 12 Korn	+ 6 Salz	- 1 Piratenstapel	+ 3 Hafen- Bonusmarker

Bei Gleichstand hat der Spieler gewonnen, der die meisten Karten in seinem Frachtstapel hat; sollte auch hier Gleichstand herrschen, gewinnt der Spieler, der, wenn man im Uhrzeigersinn spielt, näher am Startspieler sitzt.

## ERKLÄRUNG DER HAFEN-BONUSMARKER

Endet der Zug eines Schiffes in einem Hafen, in dem sich noch ein Hafen-Bonusmarker befindet, legt der Spieler diesen offen vor sich ab. Alle im Laufe des Spiels gesammelten Hafen-Bonusmarker (auch mehrere einer Sorte) liegen vor dem Spieler. Nur der zuletzt genommene Marker liegt offen und ist **aktiv**, alle anderen liegen verdeckt. Ein Hafen-Bonusmarker bleibt so lange aktiv, bis der nächste Marker genommen wird oder das Schiff in einem leeren Hafen ankommt. Ein Spieler, der in einem leeren Hafen ankommt, hat vorübergehend keinen aktiven Marker mehr. Es gibt 6 verschiedene Hafen-Bonusmarker:



### Ruhige See (6 x)

Der Spieler erhält in der Aktionsphase für jedes Schiffssymbol auf den ausgespielten Karten 1 Ducato auf der Ducati-Leiste.

*Beispiel:*

*Regula besitzt den Marker „Ruhige See“. Sie spielt 3 Karten, auf denen insgesamt 2 Schiffs-Symbole abgebildet sind und bekommt dafür sofort 2 Ducati.*



### Gutes Geschäft (6 x)

In der Aktionsphase erhält der Spieler ein zusätzliches Ducato-Symbol zu den Symbolen auf den ausgespielten Karten (siehe Ducati-Aktion, Seite 3). Dies gilt auch, wenn auf den gespielten Karten keine Ducato-Symbole abgebildet sind.

*Beispiel:*

*Alex besitzt den Marker „Gutes Geschäft“. Er spielt 4 Karten, auf denen insgesamt 2 Ducato-Symbole abgebildet sind. Er erhält somit für 3 Ducato-Symbole insgesamt 6 Ducati.*



### Kompass (4 x)

Der Spieler, der in einem Hafen mit einem Kompass ankommt, kann sofort mit seinem Schiff in einen **beliebigen anderen** Hafen auf dem Plan ziehen und den dort liegenden Hafen-Bonusmarker nehmen und aktivieren.

Der Kompass wird aus dem Spiel genommen. Es ist nicht erlaubt, zu einem weiteren Kompass zu ziehen.



### Lokaler Einfluss (4 x)

Zu Beginn seines Zuges erhält der aktive Spieler zusätzliche Ducati gemäß der folgenden Formel: Ducati = Seefahrtsmacht minus 3. Also erhält der Spieler für das Handkartenlimit 6 folglich 3 Ducati, für 5 erhält er 2 Ducati, für 4 erhält er noch 1 Ducato. Bei einem Handkartenlimit von 3 erhält er keine Ducati.

*Beispiel:*



$$- 3 = 3 \text{ Ducati}$$



### Erfolgreicher Kampf gegen Piraten (6 x)

Der Spieler ignoriert die Piratenflaggen auf seinen ausgespielten Warenkarten. Somit muss er in diesem Zug keine Karten vom Warenstapel auf den Piratenstapel legen.

In der Seefahrtsmachtphase muss der Spieler aber trotzdem überzählige Karten auf den Piratenstapel abwerfen (siehe Seefahrtsmachtphase, Seite 3).



### Günstige Beziehungen (6 x)

Der Spieler kann während der Handelsphase für bessere Preise Karten kaufen (siehe Handelsphase, Seite 3). Der Spieler bezahlt für Karten vom Waren- oder Piratenstapel 1 Ducato für die erste Karte, 2 Ducati für die zweite, 3 für die dritte und 4 für die vierte Karte.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de