

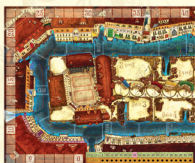
# MASTERS<sup>TM</sup> OF VENICE

Für 2 - 5 Spieler

**Venedig, 1400's:** Du bist ein junger Kaufmann in einer Stadt mit dynamischem Handelswesen. Gewürze, Seide, Edelsteine, Eisen und Getreide sind die begehrtesten Handelswaren. Es ist an der Zeit für dich, in das Marktgeschehen einzugreifen und dir einen Namen zu machen. Doch unbeständige Nachfrage und Politik sind in dieser Stadt an der Tagesordnung. Versuche, die Unterstützung der einflussreichen Machthaber Venedigs zu erhalten und deinen Profit durch Partnerschaft mit den besten Handwerkern zu erhöhen, die deine Handelswaren benötigen. Erfülle die Aufträge der Gilde, um Prestige zu gewinnen. Am Ende aber ist die wichtigste Sache, an die man immer denken sollte, ziemlich einfach ... kaufe billig und verkaufe teuer! Nur diejenigen, die das meiste Gold anhäufen und das höchste Ansehen genießen, können die wahren Herren von Venedig sein!

## Spielmaterial

(1) Spielplan



(5) Geschäftstafeln



(10) Anteilsscheine von jeweils 5 Geschäften & 2 Frachtbüros



(6) Begünstigungen (2 x 20, 2 x 30, 2 x 40)



(1) Gondel



(1) Gondelmarker



(1) Stoffbeutel für 90 Warenmarker: je 15 Marker



(5) Wählscheiben

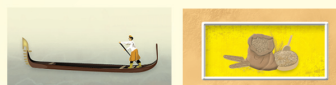


(5) Spielfiguren



(10) Spielmarker

(15) Gerüchte (je 3 x in 5 Farben)



Markierungsstifte: 5 lilafarbene für Anteile, 5 verschiedenfarbige für Aufträge & 6 weiße für Waren



(6) Charakterkarten



(21) Auftragskarten der Gilde



Dukaten: 24 x 5, 36 x 10, 18 x 25, 24 x 50, 12 x 100, 12 x 500, 6 x 1000



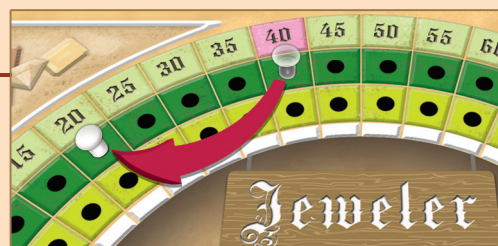
# Spielvorbereitung

- 1 Der Spielplan wird in die Mitte der Spielfläche gelegt.
- 2 Es wird ein Spieler bestimmt, der die Anteilsscheine verwaltet. Je ein Anteilsschein der fünf Geschäfte (Schmiede, Juwelier, Mühle, Gewürzhandel und Schneiderei) wird genommen, diese werden gemischt und jedem Spieler einer davon zufällig zugeteilt. Nicht zugeteilte Anteilsscheine gehen zurück in den Vorrat.
- 3 Ein Spieler wird als Bankier bestimmt, der die Dukaten verwaltet. Jeder Spieler erhält 150 Dukaten. Während des Spieles wird sämtlicher Geldverkehr ausschließlich über die Bank abgewickelt.  
**Hinweis:** Unter den Spielern finden keinerlei Tauschgeschäfte statt. Alle Anteile und Waren liegen sichtbar aus, alles andere kann verdeckt werden.
- 4 Jeder Spieler erhält die Geschäftstafel, die zu seinem vorher erhaltenen Anteilsschein passt. Diese Geschäfte werden so ausgelegt, dass alle Spieler sie sehen können. Alle übrigen Geschäfte werden an einer Seite des Spielplans offen ausgelegt.  
Sobald ein Spieler eine Anteilmehrheit gewinnt, wird die entsprechende Geschäftstafel vor diesen Spieler gelegt. Alle Geschäfte, die keinen Mehrheitsanteilseigner haben, bleiben am linken Rand des Spielplans liegen.
- 5 Die 6 Begünstigungen werden gemischt und als verdeckter Stapel auf dem Spielplan auf die Kirche gelegt. Die beiden obersten Karten davon werden offen auf den Kirchplatz gelegt.
- 6 Die Gerüchteplättchen werden verdeckt gemischt und jeweils eins wird zufällig auf die Kanalfelder verteilt (die Bietfelder bleiben leer). Die übrig gebliebenen Gerüchte werden unbesehen zurück in die Spielschachtel gelegt.
- 7 Die sechs Charaktere werden offen an eine Seite des Spielplans gelegt.
- 8 Der Gondelmarker wird auf den Gondoliere gelegt.

- 9 Die Gondel wird auf das erste Kanalfeld (Bid = Bietfeld) gesetzt.
- 10 Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt die Spielfigur, zwei Spielmarker und eine Wählscheibe dieser Farbe. Jeder Spieler legt einen seiner Spielmarker auf das Feld null der Wertungsleiste und den anderen auf die Reihenfolgeleiste. Erst zu Spielbeginn setzen die Spieler ihre Spielfigur ein, um ihre Position auf dem Spielplan zu markieren.
- 11 Jeder Spieler erhält einen zufälligen Auftrag der Gilde, die restlichen Aufträge werden als verdeckter Stapel neben die Gildenhalle gelegt. Diese Karten bleiben geheim.
- 12 Auf jeder Geschäftstafel wird ein weißer Stift auf Position 40 der Warenpreisskala (DUCATS) gesteckt, ebenso wird bei der Gildenhalle der Holzpreis markiert.
- 13 Auf jeder Geschäftstafel wird ein lilafarbener Stift auf Position 40 der Anteilspreisskala gesteckt (SHARES).
- 14 Auf jeder Geschäftstafel wird ein entsprechender farbiger Stift auf die dritte Position der Auftragskala (ORDERS) gesteckt. Dieser Stift zeigt an, wie viele dieser Waren an dieses Geschäft verkauft werden können. Zu Beginn des Spieles sind dies jeweils zwei Aufträge für jede Ware.
- 15 Alle Warenmarker werden in den Stoffbeutel gelegt, aus dem jeder Spieler nun zufällig eine Ware für sich zieht.
- 16 Für jedes Dock werden zufällig zwei Waren gezogen und auf dem Spielplan auf das Dock gelegt.
- 17 Eine zufällig gezogene Ware wird neben jedes Frachtbüro gelegt (Nord und Süd).
- 18 Jetzt werden für jeden in den Schritten 15 bis 17 gezogenen Warenmarker die Stifte der entsprechenden Warenpreisskalen um ein Feld nach unten gezogen.

**In dem Aufbaubeispiel (Seite 3) wurden zu Beginn des Spieles vier Edelsteinmarker gezogen. Der anfängliche Preis für Edelsteine wird um vier Felder reduziert und beträgt nun 20 Dukaten. Diese Anpassung findet für alle Geschäfte und die Gildenhalle statt.**

**Hinweis:** Dadurch wird der Anteilspreis nicht beeinflusst, dieser bleibt bei 40 Dukaten.





7 Charakterkarten

8 Gondelmarker

Gerüchte 6

Begünstigungen der Kirche 5

Geschäftstafel 4

150 Dukaten 3

2 Anteilschein

9 Gondel

10 Wählscheibe eines Spielers

10 Spielfigur

Spielplan 1

Frachtbüro, Warenmarker 17

Docks, Warenmarker 16

Warenmarker eines Spielers 15

10 Reihenfolgemarken

10 Wertungsmarken

11 Gildenaufträge

Markierungsstift Aufträge 14

Markierungsstift Ware 12

13 Markierungsstift Anteilscheine

### Beispiel: Gebote

Aaron bietet 15 Dukaten, Carolina bietet 25 und Brent und Frank bieten beide 20. Frank und Brent haben beide jeweils 3 Anteile der Frachtbüros. Brent hat zusätzlich noch einen Anteil des Juweliers, Frank dagegen einen Anteil des Schneiders. Carolina wird Startspielerin, gefolgt von Brent und Frank, während Aaron der Letzte in der Spielerreihenfolge ist.



Aaron hat 15 Dukaten geboten und beschließt, die Aufträge des Schneiders zu ändern. Er kann den Auftragsstift entweder drei Felder nach oben auf die 5 oder ein Feld nach unten auf die 1 versetzen.



## Spielbeginn

**Gebote:** Jeder Spieler macht ein geheimes Gebot an Dukaten auf seiner Wählscheibe. Das ist ein geheimes, endgültiges Gebot. Die Gebote bestimmen die Spielerreihenfolge, die Reihenfolge der Charakterwahl und sie dienen auch dazu, die Aufträge eines Geschäfts zu ändern.

Die Spieler können null bieten und dürfen niemals mehr bieten, als sie besitzen. Die Gebote der Spieler werden gleichzeitig aufgedeckt und die Spieler legen jeweils ihre gebotene Geldsumme vor sich ab. Der Spieler mit dem höchsten Gebot ist Startspieler und legt einen seiner Spielmarker auf Position eins der Spielerreihenfolge auf dem Spielplan. Die weiteren Spieler folgen in der Reihenfolge ihrer Gebote, von hoch nach niedrig.

**Alle Gleichstände werden zugunsten desjenigen der daran beteiligten Spieler gelöst, der die MEISTEN Anteilsscheine besitzt, in absteigender Priorität:**

FRACHTBÜROS (beide zusammen)	(SHIPPING OFFICES)
SCHMIEDE	(BLACKSMITH)
JUWELIER	(JEWELER)
MÜHLE	(MILLER)
GEWÜRZHANDEL	(SPICE SHOP)
SCHNEIDEREI	(TAILOR)

Bleibt der Gleichstand bestehen, hat der jüngere der betroffenen Spieler den Vorrang.

Der Letzte in der Spielerreihenfolge muss zwingend den Gondoliere als Charakter nehmen. Er erhält die entsprechende Karte und den Gondelmarker. In der Spielerreihenfolge, beginnend mit dem Startspieler, nimmt sich jeder Spieler einen der noch verfügbaren Charaktere und MUSS dann in einem Geschäft seiner Wahl die AUFTRÄGE folgendermaßen ändern:

🌿 Erhöhen der Anzahl der Aufträge eines Geschäftes um 1 pro 5 selbst gebotene Dukaten.

🌿 Vermindern der Anzahl der Aufträge eines Geschäftes um 1 pro 10 selbst gebotene Dukaten.

Auch der letzte Spieler, der keinen Charakter auswählen durfte und statt dessen den Gondoliere erhält, muss die Preise in einem Geschäft anpassen (angenommen, dass er mehr als Null geboten hatte). Alle Gebote werden an die Bank bezahlt.

**Bis zur nächsten Bietrunde können die Spieler die Aktionen ihrer gewählten Charaktere immer nutzen, wenn sie an der Reihe sind und dies erlaubt ist.**

Immer wenn die Gondel im weiteren Spielverlauf auf ein Bietfeld (BID) kommt, geben alle Spieler ihre Charaktere ab und eine neue Bietrunde beginnt, in der eine neue Spielerreihenfolge bestimmt wird, neue Charaktere gewählt und die Anzahl der AUFTRÄGE der Geschäfte geändert werden.

# Charakterkarten

**GONDOLIERE (GONDOLIERI)** - Am Ende jeder Runde zieht der Gondoliere die Gondel auf das nächste Kanalfeld und nimmt das dort liegende Gerüchteplättchen, falls vorhanden. Der Spieler besitzt außerdem den Gondelmarker, den er ein Mal nutzen kann, solange er Gondoliere ist. Er kann die normale Spielrunde und die Spielerreihenfolge unterbrechen, indem er ankündigt, den Gondelmarker zu nutzen.

Der Gondoliere dreht den Marker dann um und führt seinen Spielzug sofort aus. Damit unterbricht er die Spielerreihenfolge und führt seinen Zug vor anderen Spielern aus. Er kann den Marker auch dazu nutzen, um sich in der Reihenfolge an einem gemeinsam genutzten Ort vor andere Spieler zu setzen.

**GILDENMEISTER (GUILD MASTER)** - Wenn Gildenaufträge gezogen werden, darf der Gildenmeister zwei Auftragskarten ziehen und eine davon behalten. Die andere Karte wird unter den Stapel zurückgelegt. Hat er bereits andere Gildenaufträge, kann er auch eine dieser Karten unter den Stapel zurücklegen.

**HAFENMEISTER (HARBOR MASTER)** - Der Hafenmeister nimmt eine kostenlose Ware aus dem Stoffbeutel, wenn er ein Frachtbüro besucht. Dadurch wird der entsprechende Warenpreis beeinflusst und muss gesenkt werden. Wenn der Hafenmeister zu einem Frachtbüro geht, erhält er zwei Waren: die normale Ware des Frachtbüros und die kostenlose Ware, das ihm als Hafenmeister zusteht.

**STEUEREINTREIBER (TAX COLLECTOR)** - Der Steuereintreiber kassiert immer eine extra Dividende, wenn einer der Spieler (inklusive seiner selbst) eine Dividende bekommt, so als ob er einen Anteil dieser Scheine hätte. Das ist unabhängig davon, ob den Anteilsschein besitzt oder nicht.

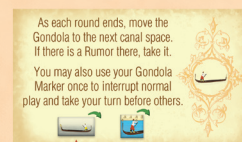
**DIEB (THIEF)** - Darf eine beliebige Ware stehlen, wenn er ein Dock aufsucht. Diese Aktion hat keinen Einfluss auf den Warenpreis.

**HÄNDLER (TRADER)** - Auf dem Markt (Mercato) darf der Händler zwei beliebige Waren kaufen und/oder zwei beliebige Waren verkaufen. Entsprechend wird der Warenpreis für jede gekaufte bzw. verkaufte Ware angepasst. Verkaufte Waren und eingekaufte Waren müssen verschieden voneinander sein.

Außerdem kann der Händler, solange er auf dem Markt ist, eine seiner eigenen Waren gegen eine andere aus dem Beutel tauschen. Diese beiden gehandelten Waren haben keinen Einfluss auf den Warenpreis.

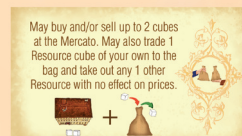
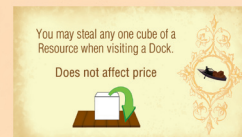
# Spielablauf

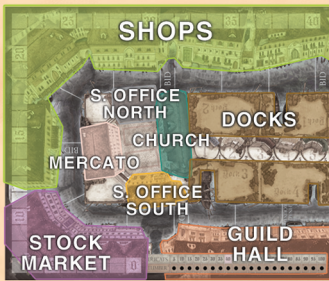
Das Spiel geht über insgesamt 16 Runden - 4 Vermarktungsrunden (Bieten) und 12 Handelsrunden – dargestellt auf dem Spielplan durch die 16 Felder des Kanals. Die Spieler bewegen ihre Spielfiguren gleichzeitig, dann werden die Aktionen ihrer jeweiligen Felder in Spielerreihenfolge abgehandelt. Am Ende jeder Runde wird die Gondel ein Feld weiter gesetzt. Wenn die Gondel das Feld Letzte Runde (FinalRound) erreicht, hat jeder Spieler noch einen Spielzug und danach ist das Spiel zu Ende.



Gerüchteplättchen

Gondelmarker





**Orte, auf welche die Spieler ziehen können.**

**Beispiele von Spielerreihenfolgen**



#### **Beispiel: GESCHÄFTE**

Falls Rot und Grün zu den Geschäften ziehen, ist Rot zuerst an der Reihe, gefolgt von Grün. Beginnend mit dem Spieler links von Grün und weiter reihum im Uhrzeigersinn können nun die übrigen Spieler nacheinander ein Geschäft nutzen oder passen. Der Ort, auf dem die blaue Spielfigur steht, wird danach als nächster aktiviert.

#### **Beispiel: DOCKS**

Falls Rot und Schwarz zu den Docks ziehen, beginnt Rot und kauft Waren von einem der Docks; Schwarz kauft ebenfalls Waren von einem beliebigen Dock. Danach dürfen alle anderen Spieler, beginnend links von Schwarz und danach weiter reihum im Uhrzeigersinn Waren von einem der Docks kaufen oder passen.

## **ÜBERSICHT RUNDENABLAUF - Bewegung, Aktion, Zahlung (BAZ merken)**

**1 – Gleichzeitige BEWEGUNG:** Alle Spieler wählen geheim ein Zielfeld auf dem Spielplan und ziehen ihre Spielfigur dorthin.

**2 – AKTION** auf dem Spielplan in SPIELERREIHENFOLGE und nach Orten:

- Bei einer Geschäftsaktion kann der Spieler seine Anteilsmehrheit nutzen, um die Anzahl der Aufträge zu ändern.
- Der Spieler kann die Aktion seines Charakters nutzen, falls möglich.
- Der Spieler kann Begünstigungen oder Gerüchte nutzen.

**3 – DIVIDENDEN** werden sofort gezahlt, nachdem eine Geschäfts- oder Frachtbüroaktion ausgeführt wurde.

*(2 und 3 werden wiederholt, bis alle Orte, an denen eine Spielfigur steht, abgehandelt sind.)*

## **1-Bewegung**

In der ersten Spielrunde starten alle Spielerfiguren von außerhalb des Spielplans und werden jeweils auf ein bestimmtes Feld gesetzt. Im weiteren Spielverlauf darf keiner der Spieler seine Figur am Anfang einer Runde auf dem jeweiligen Feld stehen lassen, sondern muss sie bewegen. Alle Spieler legen gleichzeitig und geheim mit ihrer Wählscheibe fest, wohin sie ihre Figur ziehen möchten. Dann decken alle gleichzeitig ihr Ziel auf und ziehen ihre Spielfigur dorthin. Alle fünf Geschäfte gelten als ein gemeinsames Feld, auf das gezogen werden kann, genau wie die vier Docks. Das heißt beispielsweise, dass ein Spieler auf Dock 1 irgendwo anders hin ziehen muss, aber nicht auf ein anderes Dock.

**SONDERREGEL:** Wählt ein Spieler als Ziel die Geschäfte oder Docks, setzt er seine Spielfigur am Spielplanrand neben den entsprechenden Ort. Wenn dieser Ort aktiviert wird, zieht der Spieler (in aktueller Reihenfolge) seine Figur auf das Dock (oder Geschäft) seiner Wahl. (Hinweis: Spieler, deren Figur sich nicht an dem bestimmten Ort befindet, ziehen diese auch NICHT dorthin, wenn sie eine gemeinsam genutzte Aktion nutzen möchten, sie wählen dann lediglich einen Ort, den sie aufsuchen.)

## **2-Aktionen**

Aktionen finden in Spielerreihenfolge und nach Orten getrennt statt.

Zuerst ist der vom Startspieler gewählte Ort aktiv. Alle anderen Spieler an diesem Ort (die denselben Ort auf ihrer Wählscheibe gewählt haben), führen ihren Zug dort anschließend in aktueller Spielerreihenfolge aus. Ist der Ort ein gemeinsam genutztes Aktionsfeld, dürfen auch alle übrigen Spieler diese Aktion ausführen, beginnend mit dem ersten Spieler links von dem Spieler, der zuletzt an der Reihe war und weiter im Uhrzeigersinn. Sind alle Aktionen des aktiven Feldes ausgeführt, wird der Ort des nächsten Spielers der aktuellen Spielerreihenfolge aktiviert. Die Runde endet, nachdem alle Orte, an denen mindestens eine Spielerfigur ist, abgehandelt sind.

Auf den Docks oder in den Geschäften können die Spieler auswählen, von welchem der vier Docks sie etwas kaufen oder an welche der fünf Geschäfte sie etwas verkaufen möchten. (Nachdem sie ihren Zug beendet haben, können die Spieler zwecks besserer Übersicht ihren Marker von der Reihenfolgeleiste nehmen.) Während seines Spielzuges kann jeder Spieler nach Belieben Gerüchte und Begünstigungen in eigenem Besitz nutzen.

### **2.1 – GEMEINSAM GENUTZTE AKTIONEN**


Immer wenn ein Spieler einen Ort am äußeren Rand des Spielplanes besucht (Wertpapiermarkt, Geschäfte, Gildenhalle oder Docks), dürfen alle Spieler die damit verbundenen Aktionen nutzen. Die Spieler, die tatsächlich zu diesem Ort gezogen sind, führen zunächst die entsprechende Aktion in aktueller Spielerreihenfolge zuerst

aus. Danach können alle restlichen Spieler die Aktion ebenfalls ausführen, reihum im Uhrzeigersinn und beginnend mit dem Spieler links neben dem Spieler, der diese Aktion zuletzt ausgeführt hat. Ein Spieler kann aber auch immer auf die Aktion an einem Ort verzichten und passen.


**DOCKS 1, 2, 3, & 4** – Der Spieler wählt eins der vier Docks aus und kauft beliebige oder alle der dort angebotenen Waren zum aktuellen Preis. Der Warenpreis (im Geschäft) wird um je 1 Feld für jede gekaufte Ware erhöht.

**GESCHÄFTE (SHOPS)** – **SCHMIED (BLACKSMITH)**, **JUWELIER (JEWELER)**, **MÜHLE (MILLER)**, **GEWÜRZHANDEL (SPICE SHOP)**, **SCHNEIDER (TAILOR)**  
Zwei mögliche Aktionen während des eigenen Spielzuges, in beliebiger Reihenfolge:

- 1. Anteilsmehrheit** – Falls der Spieler mehr Anteile eines Geschäftes hält als jeder andere Spieler, besitzt er die Anteilsmehrheit. Einmal pro Runde kann er Aufträge beeinflussen, indem er die Preise der Waren dieses Geschäfts verändert. Falls ein Spieler Anteilsmehrheiten an mehreren Geschäften besitzt, kann er die Preise in jedem dieser Geschäfte verändern. Er darf EINE der folgenden Möglichkeiten nutzen, vorausgesetzt es gibt genügend Felder, um die Aufträge und Preise zu ändern.

 Den Preis für Waren des Geschäftes um 2 verringern und die Anzahl der Aufträge dieses Geschäftes um 1 erhöhen

oder

 Den Preis für Waren des Geschäftes um 2 erhöhen und die Anzahl der Aufträge dieses Geschäftes um 1 verringern



- 2. Waren verkaufen** – Der Spieler wählt ein Geschäft, dem er Waren verkauft. Er darf so viele dieser Waren verkaufen, wie er besitzt und es die Höhe der Aufträge dieses Geschäftes zulässt. Die Bank zahlt dem Spieler das DOPPELTE des aktuellen Preises dieser Ware. Der Preis dieser Ware und der Anteilsscheine dieses Geschäftes werden um ein Feld pro verkaufte Ware erhöht. Für jede verkaufte Ware wird die Anzahl der Aufträge des Geschäftes um eins vermindert. Die verkauften Warenmarker werden in den Vorratsbeutel zurückgelegt.

**WERTPAPIERMARKT (STOCK MARKET)** – Zwei mögliche Aktionen während des eigenen Spielzuges, in beliebiger Reihenfolge: Die verkauften Anteile **MÜSSEN VON EINEM ANDEREN GESCHÄFT SEIN** als die gekauften.


- 1. Anteile kaufen** – Der Spieler kann wahlweise 1, 2 oder 3 noch verfügbare Anteile (verschiedene oder auch gleiche) zum aktuell angegebenen Anteilsscheinpreis des jeweiligen Geschäftes kaufen. Der Kaufpreis wird an die Bank gezahlt. Der Anteilspreis jedes Geschäftes, von dem der Spieler Anteile kauft, wird um ein Feld ( $\uparrow 1$ ) hoch gesetzt.

*HINWEIS: Falls mehrere Anteile eines Geschäftes gekauft werden, wird der Preis trotzdem nur um ein Feld hoch gesetzt.*

- 2. Anteile verkaufen** – Der Spieler kann wahlweise 1, 2 oder 3 seiner Anteile (verschiedene oder auch gleiche) zum aktuell angegebenen Anteilsscheinpreis des jeweiligen Geschäftes verkaufen. Allerdings müssen diese Anteile andere sein als die, welche der Spieler in dieser Runde gekauft hat. Der Spieler erhält das Geld von der Bank, legt die Anteile zurück in den Vorrat und setzt den entsprechenden Anteilspreis um zwei Felder ( $\downarrow 2$ ) für jeden verkauften Anteil herunter.

*Hinweis: Ein Anteilspreis kann niemals unter 5 sinken.*

### Beispiel: WARENVERKAUF

Jon verkauft drei Edelsteine  an das Juweliengeschäft. Der aktuelle Preis beträgt 25, also bekommt er von der Bank 150 Dukaten (3 x 50). Warenpreis und Anteilsscheinpreis steigen jeweils um 3 Felder und die Anzahl der Aufträge des Geschäftes sinkt um 3. Die 3 Edelsteine kommen zurück in den Stoffbeutel.



### Beispiel: ANTEILSKAUF

Stacey kauft zwei Anteile der Schmiede und einen Anteil des Frachtbüros Süd. Der Anteilspreis der Schmiede geht um ein Feld nach oben. Die Anteilspreise der Frachtbüros sind fest und werden nicht verändert.



### Beispiel: ANTEILSVERKAUF

Frank sells 3 shares of the Tailor. The Share price for the Tailor moves down 6 spaces.



**Beispiel: GILDENHALLE**

Russell liefert seinen ersten Gildenauftrag über zwei Holz und ein Gewürz ab.



Der Holzpreis geht um zwei Felder hoch, der Gewürzpreis um ein Feld.



Der Anteilspreis am Gewürzhandel steigt um ein Feld, die Aufträge dort sinken um ein Feld.



Russell wählt als Belohnung für seinen Auftrag 50 Dukaten und 2 SP.



**GILDENHALLE** (Guild Hall) – Die Spieler dürfen eine oder beide der folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen.

1. Bei jedem Besuch die oberste Karte vom Stapel der Gildenaufträge nehmen.
2. Die nötigen Waren zur Erfüllung eines oder mehrerer Gildenaufträge abliefern.

*WICHTIG!* - Es müssen genügend Aufträge (des entsprechenden Geschäfts) für die abzuliefernden Waren vorhanden sein, sonst kann der Gildenauftrag nicht erfüllt werden.

Die gelieferten Waren der erfüllten Gildenaufträge gehen zurück in den Stoffbeutel. In jedem der betroffenen Geschäfte/Gildenhalle wird der Warenpreis und Anteilspreis für jede gelieferte Ware um ein Feld erhöht.

Die Anzahl der Aufträge der entsprechenden Geschäfte wird für jede gelieferte Ware um eins gesenkt. Der Spieler legt die Karte des erfüllten Gildenauftrages offen vor sich ab. Er erhält nun Siegpunkte (SP) gemäß folgender Tabelle:

Lieferungen	Punkte
1 <sup>ST</sup>	3
2 <sup>ND</sup>	4
3 <sup>RD</sup>	5
≥ 4 <sup>TH</sup>	6

Der Spieler kann auch weniger SP nehmen, falls er lieber Geld haben möchte. Für jeden nicht genommenen Siegpunkt erhält er 50 Dukaten. So kann er z. B. für seine erste Lieferung 3 SP nehmen oder 2 SP und 50 Dukaten oder 1 SP und 100 Dukaten oder 0 SP und 150 Dukaten.

*WICHTIG!* - Falls ein Spieler gerade einen Gildenauftrag erledigt und dann einen neuen gezogen hat, kann er diesen auch sofort erfüllen, falls er die dafür nötigen Waren besitzt. Die Preise und Aufträge werden entsprechend angepasst und der Spieler erhält SP, wie oben beschrieben.

**2.2 – NICHT GEMEINSAM GENUTZTE AKTIONEN**

Nur die Spieler, die zu den folgenden Orten gezogen sind, können auch dort Aktionen ausführen. Falls mehrere Spieler an einem Ort sind, führen sie ihre Aktionen entsprechend der Spielerreihenfolge aus.

**KIRCHE** (CHURCH) – Der Spieler darf eine der beiden offen ausliegenden Begünstigungen zum angegebenen Preis kaufen. Das Geld wird an die Bank gezahlt. Begünstigungen erlauben, die Anzahl der Aufträge eines beliebigen Geschäftes zu erhöhen. Jede Begünstigung gibt an, um wie viel die Anzahl der Aufträge maximal erhöht werden kann. Genutzte Begünstigungen werden unter den Stapel der Begünstigungen auf der Kirche gelegt.



**FRACHTBÜROS** (SHIPPING OFFICES) – Der Spieler nimmt die Ware eines der Frachtbüros und ersetzt sie durch eine zufällig gezogene Ware aus dem Beutel. Danach zieht er vier weitere Waren und verteilt sie nach eigener Wahl auf die vier Docks, sodass jedes Dock eine Ware erhält. Für jede der fünf gezogenen Waren wird der Preis in den betroffenen Geschäften bzw. der Gildenhalle gesenkt.



*WICHTIG!* – Falls der Preis einer Ware auf 5 Dukaten gesunken ist und diese Ware erneut gezogen wird, wird nun jedes Mal die Anzahl der entsprechenden Aufträge um eins erhöht, wenn der Preis eigentlich unter 5 Dukaten sinken sollte.

**Tiefstpreis**



**Markt (MERCATO)** – Der Spieler kann je 1 Ware aus dem/in den Vorrat zum jeweils aktuellen Preis kaufen und/oder verkaufen (inkl. Holz). Die gekaufte Ware muss eine andere sein als die verkaufte. Der Preis jeder betroffenen Ware wird erhöht. Das Geld wird in die Bank gezahlt bzw. von dieser ausgezahlt.



### 2.3 – BEGÜNSTIGUNGEN & GERÜCHTE

Jeder Marker kann nur einmal benutzt werden. Nach ihrer Nutzung kommen die Gerüchte aus dem Spiel, die Begünstigungen dagegen werden unter den Stapel auf der Kirche gelegt. Begünstigungen und Gerüchte können von einem Spieler nur während seines eigenen Spielzuges genutzt werden, allerdings darf er auch mehrere im selben Spielzug benutzen.



**BEGÜNSTIGUNGEN** – Wird eine Begünstigung benutzt, verbreitet die Kirche die Kunde, dass der Spieler die Anzahl der Aufträge eines beliebigen Geschäftes erhöhen kann. In einem einzigen Spielzug können mehrere Begünstigungen für dasselbe Geschäft genutzt werden oder auch für verschiedene. Die Zahl unter den Markern gibt den Umfang an, um den die Anzahl der Aufträge in einem Geschäft erhöht werden kann, und zwar folgendermaßen:

- (2) 20 Dukaten – Aufträge eines Geschäftes dürfen um 1 bis 2 Felder erhöht werden.
- (2) 30 Dukaten – Aufträge eines Geschäftes dürfen um 1 bis 3 Felder erhöht werden.
- (2) 40 Dukaten – Aufträge eines Geschäftes dürfen um 1 bis 4 Felder erhöht werden.

**GERÜCHTE** – Diese können dazu verwendet werden, um beliebige Markierungsstifte des Geschäftes dieser Farbe um ein Feld herauf oder herunter zu setzen. Gerüchte können die Preise für Anteile oder Waren oder die Anzahl der Aufträge verändern. Ein Spieler darf so viele Gerüchte in seinem Zug verwenden, wie er möchte und kann.



## 3- Dividenden zahlen

Nachdem eine Aktion beendet ist, bekommen alle Anteilseigner eine Dividende ausgezahlt, falls:

### WARE AN EIN GESCHÄFT VERKAUFT WURDE

Der Gesamtverkaufswert wird auf die nächsten 100 Dukaten auf- oder abgerundet. Alle Anteilseigner erhalten 10% dieses Wertes für jeden eigenen Anteilsschein von der Bank. Beträgt der Gesamtverkaufswert weniger als 50 Dukaten, gibt es keine Dividende.

### EIN FRACHTBURO GENUTZT WURDE

Jeder Anteilseigner bekommt 10 Dukaten für jeden eigenem Anteilsschein an diesem Büro von der Bank.

### Höherer Anteilsscheinpreis als 100 Dukaten

Steigt ein Anteilsscheinpreis über 100 Dukaten, werden die Anteile gesplittet. Dazu wird der Preis halbiert (aufgerundet) und jeder betroffene Anteilseigner bekommt für jeden eigenen Anteilsschein dieses Geschäftes 1 SP.



Pro  = 1 SP

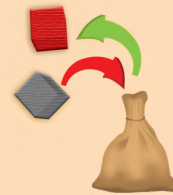
### Höherer Warenpreis als 100 Dukaten

Steigt der Preis einer Ware über 100 Dukaten, ordnet der Doge von Venedig eine Preiskontrolle an. Nach den Auszahlungen wird der Preis der Ware auf 40 Dukaten gesenkt.



### Beispiel: MARKT

Jenn kauft ein Gewürz (aktueller Preis 25 Dukaten) und verkauft ein Eisen (aktueller Preis 45 Dukaten). Sie bekommt 20 Dukaten von der Bank, legt den Eisenmarker in den Stoffbeutel und nimmt ein Gewürz heraus.



Der Preis der beiden Waren steigt auf 30 beziehungsweise 50 Dukaten.





### Beispiel: AUF- UND ABRUNDEN

Wenn ein Spieler Eisen im Wert von 130 Dukaten verkauft, erhält jeder Spieler mit Anteilsscheinen der Schmiede 10 Dukaten für jeden eigenen Anteilsschein.

Beträgt der Verkaufswert aber 150 Dukaten, steigt die Dividende auf 20 Dukaten pro Anteilsschein.

Liegt der Verkaufswert lediglich bei 40 Dukaten, wird keine Dividende ausgezahlt.

### Example: SCORING

**A** – Kalen besitzt noch ein Gewürz  und ein Holz . Der aktuelle Gesamtpreis dieser Waren beträgt 110 Dukaten, deshalb muss sie 55 Dukaten Strafsteuer an die Bank zahlen.



**B** – Kalen hat einen Gildenauftrag nicht erfüllen können. Dadurch verliert sie 2 SP und zieht ihren Siegpunktmarker zwei Felder zurück.



**C** – Kalen hat vier Anteilsscheine der Schmiede und zwei Anteilsscheine des Gewürzhandels. Der aktuelle Gesamtwert dieser Anteilsscheine beträgt 350 Dukaten. Außerdem besitzt sie zwei Anteile des Frachtbüros Süd zum Wert von je 20 Dukaten. Also beträgt der Gesamtwert ihrer Anteilsscheine 390 Dukaten.



Dafür erhält sie 4 SP und Kalen bewegt ihren Siegpunktmarker vier Felder weiter.



**D** – Kalen zählt nun ihr Bargeld und kommt auf 1150 Dukaten. Dafür erhält sie 12 SP und zieht ihren Marker entsprechend vor.



## Spielende

**Das Spiel endet, nachdem die Gondel das Feld „Letzte Spielrunde“ (Final Turn) auf dem Kanal erreicht hat und alle Spieler ihren Spielzug beendet haben.**

### SCHLUSSWERTUNG:

- Waren sind wertlos, werden aber besteuert und nun mit einer Strafsteuer in Höhe der Hälfte (50%) ihres aktuellen Wertes belegt. Die Spieler müssen diese Steuer aus ihrem eigenen Vermögen zahlen. Wer nicht den gesamten Steuerbetrag zahlen kann, verliert für je angefangene 100 Dukaten, die er schuldig bleibt, 1 SP. Ein Spieler, der z. B. kein Geld besitzt und 120 Dukaten schuldet, verliert demnach 2 SP. Wenn der Spieler aber 30 Dukaten besitzt und 120 Dukaten Steuern zahlen muss, zahlt er seine 30 Dukaten und verliert für die geschuldete Restsumme nur 1 SP.
- Für jeden nicht ausgeführten Gildenauftrag werden als Strafe 2 SP abgezogen.
- Jeder Spieler ermittelt die Summe sämtlicher in seinem Besitz befindlicher Anteilsscheine zum jeweils aktuellen Anteilspreis. Sein Ergebnis rundet er auf das nächste Hundert auf bzw. ab und erhält für je 100 Dukaten dieses Wertes 1 SP. So gibt es beispielsweise für 745 Dukaten Anteilswert 7 SP, für 750 Dukaten Anteilswert aber 8 SP.
- Jeder Spieler zählt sein Bargeld und rundet die Summe ebenfalls auf das nächste Hundert auf bzw. ab. Auch hierfür erhält er 1 SP für je 100 Dukaten. Für 1145 Dukaten sind das 11 SP, für 870 Dukaten 9 SP.

Der Spieler mit den meisten SP ist Spielsieger. Gleichstände werden zunächst durch das meiste Bargeld der daran beteiligten Spieler gelöst, danach falls nötig durch den größten Anteilswert. Gibt es auch danach noch keinen eindeutigen Sieger, teilen sich alle am Gleichstand beteiligten Spieler den Sieg.

## Regel für 2 Spieler

Die Spielregeln für zwei Spieler sind bis auf die Versteigerungen identisch. Die Spieler bieten um jeweils zwei Charaktere, wobei der Startspieler zuerst einen Charakter auswählt. Dann wählt der zweite Spieler, der ja bereits den Gondoliere erhalten hat, seinen zweiten Charakter. Anschließend wählt der Startspieler seinen zweiten Charakter.

# Häufig gestellte Fragen

- 1. Wann STEIGEN die Warenpreise?** Jedes Mal, wenn eine Ware GEKAUFT, VERKAUFT oder GELIEFERT wird, steigt ihr Preis. Der entsprechende Markierungsstift wird für jede betroffene Ware ein Feld nach oben gesetzt, wenn:
  - Ware vom Markt oder den Docks gekauft,
  - Ware an den Markt oder die Geschäfte verkauft,
  - Ware an die Gildenhalle geliefert wird.
- 2. Wann FALLEN die Warenpreise?** Wenn Waren durch Nutzung der Frachtbüros aus dem Stoffbeutel gezogen werden, sinkt deren Preis um je ein Feld pro gezogenen Marker.
- 3. Wann STEIGEN die Werte für Anteilsscheine?** Wenn einer oder mehrere Anteilsscheine eines Geschäftes gekauft werden, steigt der Preis der Anteilsscheine dieses Geschäftes um ein Feld (5 Dukaten). Jedes Mal, wenn Ware an ein Geschäft verkauft oder an die Gildenhalle geliefert wird, steigen die Anteilsscheinpreise des entsprechenden Geschäftes um je ein Feld pro verkauften/gelieferten Marker.
- 4. Wann FALLEN die Werte für Aktienanteile?** Jedes Mal, wenn Anteilsscheine auf dem Wertpapiermarkt verkauft werden, sinkt der entsprechende Anteilswert um zwei Felder für JEDEN verkauften Anteilsschein.
- 5. Was sind Preiskontrollen?** Steigt der Preis einer Ware über 100 Dukaten, erlässt der Doge von Venedig eine Preiskontrolle. Nach der Auszahlung wird der Preis dieser Ware auf 40 Dukaten gesenkt.
- 6. Was ist ein Anteilssplitting?** Übersteigt der Anteilsscheinwert eines Geschäftes 100 Dukaten, wird der Wert der Aktie auf die Hälfte gesenkt (aufgerundet). Für jeden Anteilsschein dieses Geschäftes, den ein Spieler besitzt, erhält er als Ausgleich 1 SP.
- 7. Was bedeutet der Tiefstpreis?** Der Tiefstpreis ist erreicht, wenn eine neue Ware aus dem Beutel gezogen wird und deren aktueller Preis bereits 5 Dukaten beträgt. Da der Preis nicht noch weiter sinken kann, wird statt dessen die Anzahl der Aufträge der entsprechenden Ware für jeden gezogenen Marker dieser Ware um eins erhöht.
- 8. Was passiert, wenn Geschäfte keine Aufträge mehr haben?** Gibt es in einem der Geschäfte keine Aufträge mehr (der Markierungsstift steht auf null), kann keine Ware an dieses Geschäft verkauft werden. Ebenso kann kein Gildenauftrag mit dieser Ware an die Gildenhalle geliefert werden.
- 9. Sind Aufträge für Holz erforderlich?** Für Holz gibt es keine Auftragsbeschränkung, also können die Auftragsregeln dafür ignoriert werden.
- 10. Darf ich mit anderen Spielern handeln?** Die Spieler dürfen NIE untereinander handeln.
- 11. Darf ich mit anderen Spielern Vereinbarungen treffen?** Die Spieler dürfen NIE untereinander Vereinbarungen treffen. Zum Beispiel niemand ein Angebot machen wie: "Wenn du zum Wertpapiermarkt gehst, gehe ich zur Gildenhalle."

## Credits

### AUTOR

Frank DiLorenzo

### BEARBEITUNG

Russell Grieshop

Aaron Medvick

### GRAFISCHE GESTALTUNG

Jennifer Vargas

### ILLUSTRATIONEN

Jared Blando

### DEUTSCHE REGEL

Gerhard Göldenitz &

Ferdinand Köther

### LAYOUT DEUTSCHE REGEL

Gerhard Göldenitz



*Dem Andenken an meine Mutter Mariapia DiLorenzo gewidmet, die immer Zeit zum Spielen erübrigen konnte und meistens gewann. Sie war eine unglaublich talentierte und liebevolle Person, die mich viele Dinge gelehrt hat, die ich wahrlich schätze.*



Besonderer Dank an folgende Leute für verdienstvolles Testspielen, wertvolle Optimierungen und Vorschläge:

Aaron Medvick

Carolina 'Tramposa' Medvick

Russell Grieshop

Eric 'Rico' Misener

Linda & Stephen Pedlow

Chuck & Peggy Ledger

Ron Charity

Ray Pfeiffer

George Sauer III

Leo Tischer

Ray Dennis

Stephen & Ann Lesnik

Michael Bales

Brent 'Lumberjack' Watson

Kalen Watson

Ty Douds

Cal Douds

Jon Pessano

Robert Fox

Sanne Olesen

Stacey Merrill

Frankie DiLorenzo

Matt DiLorenzo

Dan DiLorenzo

## Spielübersicht

1. **Bietrunde** (*Seite 4*) nur wenn die Gondel auf einem BIETFELD zum Stehen kommt.

- A. Spieler bieten geheim mit ihren Wählscheiben.
- B. Gleichstände werden durch die Anteilsscheinmehrheit entschieden.
- C. Spielerreihenfolge wird durch die Höhe der Bietsumme bestimmt.
- D. Spieler mit dem niedrigstem Gebot erhält Gondolierenkarte und -marker.
- E. In Spielerreihenfolge:
  - 1. Alle anderen Spieler nehmen eine Charakterkarte.
  - 2. Jeder Spieler muss die Anzahl der AUFTRÄGE in einem Geschäft seiner Wahl erhöhen oder verringern.

- Anzahl der Aufträge um je 1 Feld pro 5 gebotene Dukaten erhöhen

### ODER

- Anzahl der Aufträge um je 1 Feld pro 10 gebotene Dukaten verringern

2. **Ende einer Bietrunde:** Der Gondoliere bewegt die Gondel ein Feld weiter und nimmt das ausliegende Gerücht.

3. **Handelsrunden:** (Bewegung, Aktion, Zahlung – einfach BAZ merken)

- A. **Bewegung** (*Seite 6*) – Jeder Spieler wählt geheim mit der Wählscheibe einen neuen Ort für seine Spielfigur. Das muss ein anderer Ort sein als deren aktueller Standort.
- B. **Aktion** (*Seite 6*) – In Spielerreihenfolge wählen die Spieler Aktionen, die an den Orten ihrer Spielfiguren möglich sind.
  - 1. Geteilte Aktionen (*Seite 6*) (Wertpapiermarkt, Geschäfte, Gildenhalle, Docks) Spieler an diesen Orten führen ihre Aktionen in Spielerreihenfolge aus. Beginnend mit dem Spieler links vom letzten dieser Spieler, dürfen alle verbleibenden Spieler ebenfalls die an diesem Ort erlaubten Aktionen ausführen.
  - 2. Ungeteilte Aktionen (*Seite 8*) (Kirche, Frachtbüros, Markt) Nur die Spieler, die diese Orte ausgewählt haben, dürfen diese Aktionen ausführen.
- C. **Zahlung von Dividenden** (*Seite 9*) – Dividenden werden gezahlt, sobald alle Aktionen in den Geschäften bzw. Frachtbüros erledigt sind.
  - 1. Geschäfte – Falls Waren an eins der fünf Geschäfte verkauft wurden, wird der jeweilige Verkaufsbetrag auf die nächsten hundert Dukaten gerundet. Jeder Anteilseigner des entsprechenden Geschäftes erhält für jeden eigenen Anteilschein 10% dieses Betrages ausgezahlt.
  - 2. Frachtbüros – Wurde ein Frachtbüro genutzt, bekommt jeder Anteilseigner 10 Dukaten für jeden eigenen Anteilsschein dieses Frachtbüros.

D. **Schritte B & C** werden für jeden Ort, an dem eine Spielfigur steht, wiederholt.

4. **Rundenende:** Der Gondoliere bewegt die Gondel ein Feld weiter und nimmt das evtl. ausliegende Gerücht.

### BEGÜNSTIGUNGEN, GERÜCHTE UND DER GONDELMARKER

Begünstigungen (*Seite 9*) und Gerüchte (*Seite 9*) dürfen nur während des eigenen Zuges gespielt werden. Der Gondelmarker (*Seite 5*) darf zu jeder Zeit eingesetzt werden.

[www.RnRgames.com](http://www.RnRgames.com)

