

# SERENISSIMA

## Doel van het spel

Afhankelijk van het aantal spelers, wint de meest welstellende speler op het einde van de achtste, tiende of twaalfde ronde. De welstand van een speler is afhankelijk van het geld in de staatskas, het aantal gecontroleerde havensteden en de impact op de handel in de Middellandse Zee.

## Spelmateriaal

- \* 1 spelbord (Middellandse Zee) onderverdeeld in zeevelden
- \* 28 galeien
- \* 112 vlaggen op stok voor op de galeien of de voetjes
- \* 28 voetjes om de controle over een haven aan te geven
- \* 20 forten om aan te geven dat een haven versterkt is
- \* 105 handelswaren in 7 verschillende kleuren : oranje (edelstenen), geel (goud), groen (kruiden), rood (wijn), zwart (linnen), grijs (ijzer) en bruin (hout)
- \* 176 blauwe speelstenen die zeelui voorstellen die op de galeien of in de haven geplaatst kunnen worden
- \* 101 muntstukken : 20 van 1000 (goud), 30 van 500 (zilver) en 51 van 100 dukaten (brons)
- \* 1 klein vierkant kaartje met de afbeelding van een schip is spelronden-aanduiders
- \* 4 kleine vierkante kaartjes die elk één zeemacht voorstellen en gebruikt worden om de speelvolgorde tijdens de spelronden aan te duiden
- \* 4 korte samenvattingen van de spelregels
- \* 1 dobbelsteen

## Spelvoorbereiding

- \* Afhankelijk van het aantal spelers duurt Serenissima een aantal spelronden :

4 spelers -> 8 spelronden ;

3 spelers -> 10 spelronden en

2 spelers -> 12 spelronden.

De spelers symboliseren de toenmalige strijdmachten : Venetië, Genua, Spanje en Turkije. Om te beginnen neemt elke speler in het geheim een bepaald bedrag aan muntstukken ter hand. De speler die het meeste geld in zijn hand heeft, begint het spel. Tijdens een spelronde zullen spelers nieuwe galeien en forten bouwen, handelswaren kopen en zeelui inhuren. De handelswaren worden in de galeien geplaatst, de zeelui in de galeien of in de forten om de havens te verdedigen. Op een galei kunnen zich nooit meer dan 5 handelswaren of zeelui bevinden. Het aantal zeelui bepaalt hoeveel velden een galei tijdens mag varen. Als er zich meerdere galeien tegelijk in een zeeveld bevinden, kan het tot een zeeslag komen. Bij het begin van een spel zijn alle havens - uitgezonderd de 4 hoofdsteden - neutraal. Doorheen het spel zullen de meeste havens door de spelers gecontroleerd worden. Een speler duidt het bezit van een haven aan door er een eigen vlag in te plaatsen. Na de beweging en eventuele gevechten mogen galeien de meegevoerde goederen verkopen in de havens. Tot slot ontvangt elke speler 300 dukaten uit de schatkist van zijn hoofdstad.

De spelronden-aanduiders worden één veld verder gezet en een nieuwe ronde begint.

- \* Bij 2 spelers zijn er 2 startopties : of de ene speler speelt voor Venetië en de andere voor Genua ; of de ene speelt voor Spanje en de andere voor Turkije.
- \* Bij 3 spelers wordt er geen gebruik gemaakt van Turkse zeehandelsmacht.
- \* Bij 4 spelers worden alle zeehandelsmachten gebruikt.
- \* Elke speler ontvangt 2 galeien, 10 zeelui en 2000 dukaten. De galeien worden voorzien van vlaggen van de spelers en in de haven van de hoofdstad van elke speler geplaatst. De zeelui worden naar keuze door de speler verdeeld over de haven van zijn hoofdstad en zijn 2 galeien. Elke speler ontvangt een aantal eigen vlaggen voor toekomstige havens en/of galeien.
- \* De spelronden-aanduiders worden op 1 gezet.

## Spelverloop

- \* Elke spelronde bestaat uit 6 fasen die in volgorde uitgevoerd moeten worden. Elke spelfase wordt in de voorheen beschreven volgorde door alle spelers doorlopen. Om een volgende spelfase te kunnen beginnen moeten alle spelers de fase beëindigd hebben. Na de zesde fase begint een nieuwe spelronde en wordt een nieuwe speelvolgorde bepaald.
- \* **Fase 1 : Spelronden-aanduiders verzetten en bepaling speelvolgorde :**  
In fase 1 zet elke speler in het geheim dukaten in om de bewegingsvolgorde tijdens de volgende spelronde te bepalen. Nadat elke speler (al dan niet) geld in zijn hand heeft genomen, wordt dit door alle spelers tegelijk op tafel gelegd. De speler die het hoogste bod deed, mag kiezen of hij als 1°, 2°, 3° of 4° speelt. Hij zet zijn kaartje op het overeenkomstige veld I tot en met IV. De andere spelers kiezen vervolgens afhankelijk van de grootte van hun bod. Als twee spelers even veel bieden, wordt aan de hand van een dobbelsteenworp bepaald, wie als eerste mag kiezen. Als één of meerdere spelers geen geld hebben ingezet, mogen zij - eventueel aan de hand van een dobbelsteenworp - als laatste kiezen wanneer ze aan de beurt zullen zijn. Alle inzetten worden uit het spel verwijderd. De op deze manier vastgelegde speelvolgorde geldt voor alle volgende fasen in deze ronde.
- \* **Fase 2 : Kopen van handelswaren, bouwen van galeien en forten, inhuren van zeelui en verzetten van speelstenen :**
  - \* **Kopen van handelswaren :** Elke speler kan in een haven waarin zich één van zijn galeien bevindt, handelswaren kopen. In elke haven kunnen uitsluitend die goederen gekocht worden die door het kleursymbool in het cirkel van de haven aangeduid is. Voor de betekenis van de kleuren : zie spelmateriaal. Om in een haven goederen te kunnen kopen, moet een speler deze haven niet controleren. Een speler kan een andere speler niet verbieden om in de haven die hij controleert, goederen te kopen en/of verkopen. Een galei bevindt zich in een haven als het zich in het zeeveld bevindt dat aansluit bij de haven. Het is ook mogelijk dat spelers onderling goederen verkopen als er zich per speler minimaal één galei in hetzelfde zeeveld bevindt (zie verder).  
De prijs van de handelswaren in een haven is afhankelijk van de aard van de bezetting van de haven (eigen, vreemd of neutraal). Is een haven neutraal of eigen dan is de kostprijs van elk goed 100 dukaten. Dit bedrag wordt aan de schatbewaarder gegeven. Is de haven in vreemde handen, dan zijn er - afhankelijk van het feit of de controlerende speler over het monopolie beschikt van de betrokken handelswaar of niet - twee mogelijkheden.

Heeft hij het monopolie niet, dan kan de controlerende speler de koopprijs instellen op 100 tot 300 dukaten. De geïnteresseerde klant kan deze vraagprijs aanvaarden en betalen, of een tegenaanbod doen. De verkoper op zijn beurt kan het tegenbod aanvaarden, of een nieuw aanbod doen. De koper kan nu of het bod aanvaarden, of afzien van de koop. Beschikt de verkoper wel over het monopolie, dan kan hij de verkoopprijs laten variëren van 100 tot 1000 dukaten. Om een monopolie te bezitten over een bepaald produkt, moet een speler alle havens die dit produkt aanbieden, controleren. Voor edelstenen is er slechts 1 haven ; voor goud en kruiden 2 ; voor wijn, doek en ijzer 4 ; en voor hout 6 havens. Het verloop van de onderhandelingen is identiek als zou de speler niet over het monopolie beschikken. Als er een koop gesloten wordt, ontvangt de verkoper de overeengekomen som en de koper het produkt dat hij in een galei dat in de haven ligt, plaatst. Een speler mag zo veel goederen kopen als hij wil, op voorwaarde dat hij de gekochte goederen kan onderbrengen in een galei dat in de haven ligt. Aangezien er zich op een galei minimaal 1 zeeman moet bevinden, kan elk galei maximaal 4 goederen bevatten. Mocht er van een bepaald produkt geen speelsteen meer voorhanden zijn, dan kan dit produkt ook niet meer gekocht worden. De enige uitzondering hierop doet zich voor als er zich op een vreemd galei die zich in hetzelfde zeeveld bevindt op één van zijn galeien aldaar het betrokken produkt heeft en het wil verkopen (zie verder).

**Schepen en forten bouwen** : Om zijn vloot uit te breiden of zijn haven beter te beschermen, kan een speler extra galeien of forten bouwen in een door hem gecontroleerde haven. In elke haven mag per speelronde maximaal één galei of één fort gebouwd worden. Spelers mogen wel gelijktijdig in meerdere havens bouwen. Een galei of fort kost 500 dukaten. Voor de bouw van galeien of forten gelden specifieke voorwaarden : Galeien maken het een speler mogelijk om actief handel te drijven en tegelijkertijd de strategische slagkracht van zijn vloot te vergroten. Om in een haven een galei te mogen bouwen, moet er zich in deze haven zowel hout als ijzer bevinden. Dit kan betekenen dat een speler eerst ijzer of hout moet verkopen aan de haven om er vervolgens een galei te mogen bouwen. Als een speler 500 dukaten betaald heeft, ontvangt hij een galei en plaatst dit in het zeeveld dat bij de haven hoort. De eigenaar van het galei moet er minimaal één zeeman in plaatsen (vers gerecruteerd of overgeplaatst van de haven naar het schip) en zet er zijn eigen vlag op. Het nieuwe galei mag onmiddellijk bevracht worden met goederen uit de haven of goederen die gekocht werden van een galei dat zich op hetzelfde zeeveld bevindt. Het bouwen van forten biedt een verdediging tegen een aanval van die haven (zie verder). Om een fort te mogen bouwen moet er zich in deze haven hout en goud bevinden (na ze er zelf al dan niet eerst aan verkocht te hebben). Na 500 dukaten betaald te hebben, ontvangt de speler een fort en plaatst het in de desbetreffende haven.

- \* **Inhuren van zeelui** : Om de bemanning van een galei of een garnizoen van een haven te versterken, kan een speler extra zeelui in de door hem gecontroleerde haven verwerven. Het inhuren van zeelui is onverbrekkelijk verbonden met de levendigheid van een haven. Hoe dynamischer de handel in een haven (hoe meer goederen er al verkocht zijn), hoe meer zeelui ingehuurd kunnen worden. Het aantal speelstenen van goederen komt overeen met het aantal zeelui-stenen dat in die ronde tijdens die speelronde ingehuurd kan worden. Voor elke zeeman moet een speler 100 dukaten betalen.

De ingehuurde zeelui komen of op een galei terecht dat zich in de betrokken haven bevindt, of naast de haven als garnizoen.

- \* **Verzetten van speelstenen** : Een speler mag speelstenen (handelswaren of zeelui) die zich in hetzelfde zee- of havenveld bevinden onderling verschuiven. Zeelui kunnen van galei naar galei of van galei naar haven of van haven naar galei verzet worden. Handelswaren mogen van het ene galei naar het andere verplaatst worden. Voor het verplaatsen van speelstenen gelden twee regels : op een galei mogen er zich niet meer dan 5 speelstenen (zeelui of handelswaren) bevinden, en op een galei moet zich minimaal één zeeman bevinden. Een galei zinkt onmiddellijk als een speler niet in staat is om minimaal één zeeman op het galei te zetten. Als deze regels in acht worden genomen, mag er zo veel verschoven worden als gewenst.
- \* **Fase 3 : Bewegen van galeien** : Een speler kan zijn galeien zo veel velden bewegen als er zich zeelui in bevinden. Een schip met 4 zeelui, kan zich dus tussen 1 en 4 zeevelden verzetten. Omdat een speler niet verplicht is om zijn galeien te bewegen, kan het gebeuren dat een galei meerdere speelronden op hetzelfde zeeveld blijft liggen. Deze galeien liggen dan voor anker in een haven of navigeren in hetzelfde zeeveld.  
Een galei galei mag steeds een zeeveld betreden of verlaten, zelfs als er zich één of meerdere galeien van een tegenstander in dit zeeveld bevinden. Een galei mag niet door een zeeveld dat bezet is met een galei van een tegenspeler heen varen als de eerste het daarmee niet eens is. Als er meerdere spelers tegelijk een galei in eenzelfde zeeveld hebben, dan moeten alle spelers de toestemming geven om het zeeveld te doorkruisen. Wordt de toestemming niet gegeven, dan moet het galei noodgedwongen zijn vaart beëindigen in het betrokken zeeveld en verliest alle resterende bewegingspunten. In de volgende speelronde kan het pas het gebied verlaten. De beslissing om een galei al dan niet een zeeveld te laten doorkruisen, wordt onafhankelijk getroffen van eventuele voorafgaande onderhandelingen of afspraken. De beslissing valt op het moment dat het galei het zeeveld betreedt ! Of het schip krijgt geen toestemming en is dus verplicht om te blijven staan, of het krijgt wel de toelating en het galei beweegt zich in een willekeurige richting (eventueel een andere dan vooraf aangekondigd werd). Als een galei geen toestemming krijgt, mag het niet terugkeren op zijn schreden en bv. langs een ander zeeveld proberen varen. Een speler moet zijn bedoelingen niet bekend maken. Als een speler de toestemming heeft gegeven, kan hij deze achteraf niet terug intrekken als blijkt dat de passerende speler bv. een andere richting uitvaart dan aangekondigd. Zodra een speler al zijn galeien bewogen heeft, mag de volgende speler dit doen tot alle spelers dit gedaan hebben.
- \* **Fase 4 : Gevechten** : Er zijn twee soorten gevechten nl. aanvallen op galeien of aanvallen op havens. Een gevecht is steeds vrijwillig. Een speler kan tijdens zijn beurt beslissen om één of meerdere gevechten aan te gaan.
- \* **Aanval van een galei** : Als twee spelers één of meer galeien in hetzelfde zeeveld hebben, kan de speler die aan de beurt is, beslissen om met één van zijn galeien een galei van een andere speler aan te vallen. Hierbij kondigt hij aan met welk galei hij welk ander galei (in hetzelfde zeeveld natuurlijk) aanvalt. Beide spelers gooien met een dobbelsteen en tellen bij het aantal gegooide ogen het aantal zeelui dat zich op dat galei bevindt, op. Beide spelers delen vervolgens deze som door 3 en ronden eventueel af. Het resultaat geeft aan hoeveel zeelui de tegenstander van zijn galei verliest en moet verwijderen.

Beide spelers doen dit gelijktijdig. Indien gewenst kan de speler die aan de beurt is, beslissen nogmaals met hetzelfde galei of een ander galei aan te vallen. Hij mag indien gewenst ook een ander galei aanvallen.

Bij verlies mogen alleen zeelui van het aanvallende of verdedigende galei verwijderd worden, niet van een ander galei van dezelfde speler in dat zeeveld !

Als een speler zijn laatste zeeman verliest, kan de winnaar beslissen om het schip tot zinken te brengen of het over te nemen. Als hij voor het eerste kiest, dan wordt het galei van het speelbord verwijderd. Neemt hij het over dan moet hij één of meerdere zeelui van het zegevierende galei overplaatsen op het verslagen galei. Indien gewenst mag hij zelfs beslissen om alle zeelui uit zijn eigen galei over te plaatsen en zodoende zijn eigen galei tot zinken te brengen. De winnaar mag bij beide strategieën eventuele zeelui en handelswaren willekeurig over de beide galeien verdelen zo lang er zich per galei natuurlijk niet meer dan 5 speelstenen bevinden. Een speler mag niet vrijwillig beslissen om een speelsteen zeelui te elimineren om plaats te creëren voor handelswaren ! Tot slot zet de winnaar een eigen vlag op het overgenomen galei. Een speler mag ten allen tijde tijdens een aanval beslissen om de strijd te staken.

- \* **Aanval van een haven** : Als een speler tijdens zijn spelfase één of meerdere galeien in een zeeveld heeft dat grenst aan een haven die gecontroleerd wordt door een tegenspeler, dan mag hij deze haven aanvallen. Hij duidt het galei aan dat aanvalt en beide spelers gooien met een dobbelsteen. Net zoals bij een aanval van een galei wordt bij het aantal ogen het aantal zeelui opgeteld en gedeeld door 3 om de verliezen van de spelers te bepalen. Als een haven verdedigd werd met een fort, moet de aanvallende speler zijn totaalscore delen door 4 i.p.v. door 3. Hierdoor worden de verliezen die hij de verdediger toebrengt, gereduceerd. De regels voor het aanvallen van een haven zijn identiek aan die voor het aanvallen van een galei, uitgezonderd 3 bijzonderheden. Een garnizoen van een haven kan nooit een galei aanvallen, het kan zich alleen verdedigen tegen de aanval van een galei. Als na een aantal gevechtsronden alle speelstenen van een garnizoen van het speelbord verwijderd zijn, mag de zegevierende speler de haven niet zo maar innemen door één of meerdere zeelui over te plaatsen van zijn galei naar de haven. Hij moet de volgende fase 5 afwachten. Indien de verdedigende speler ook galeien in het zeeveld heeft dat grenst aan de haven, en hij nog niet aan de beurt was, mag hij tijdens zijn beurt de oorlog verklaren aan de galeien die zijn garnizoen hebben uitgemoord. Als het garnizoen alle zeelui van een aanvallend galei heeft uitgemoord, mogen de speelstenen van het garnizoen niet op het galei gezet worden. Het galei zinkt automatisch en zowel het galei als de handelswaren erin worden van het speelbord verwijderd. Een succesvolle of mislukte aanval op een haven, heeft geen invloed op de haven en het eventuele fort dat zich in de haven bevindt.
- \* **Fase 5 : Overname en controle van een haven** : Als alle gevechten beëindigd zijn, mogen alle spelers om beurten hun zeelui aan land brengen en havens overnemen die geen garnizoen bezitten. Havens kunnen geen garnizoen hebben omdat ze tot nu toe neutraal waren, of omdat ze tijdens de voorbije gevechten uitgeschakeld werden. Om de controle over een haven te verwerven moeten de zeelui zich natuurlijk op een galei in een zeeveld bevinden dat aan de haven grenst. Eén zeeman volstaat om de controle over een haven over te nemen. De speler zet zijn eigen vlag naast de haven en verwijderd de vlag van de vorige eigenaar. Als een speler beslist om met zijn laatste zeeman een haven over te nemen, zinkt zijn galei inclusief de handelswaren die eventueel aan boord waren.

- \* **Fase 6 : Verkoop van handelswaren en opbrengsten** : Alle spelers mogen om beurten goederen verkopen in de havens waarin hun galeien zich bevinden. De verkoop van goederen kan niet verhinderd worden. De aard van de haven (eigen, neutraal of vreemd) heeft er geen invloed op. Om een bepaalde grondstof te kunnen verkopen, mag dit produkt zich nog niet in de betreffende haven bevinden of in die haven verkocht worden. Als deze voorwaarden vervuld zijn, worden de handelswaren van het galei overgebracht naar de haven en daar op het veld met het laagste cijfer gezet. De speler ontvangt dit cijfer maal 100 dukaten uitbetaald. Ook al controleert de speler de haven niet, wordt hij toch uitbetaald. Indien gewenst mag een speler tijdens deze fase meerdere goederen tegelijk verkopen in dezelfde haven zo lang de bovenvermelde voorwaarden voldaan blijven. De verkoop van handelswaren is steeds vrijwillig. De verkoop van zeldzame handelswaren kan enorme opbrengsten opleveren. Als een speler grondstoffen verkoopt in een haven die gecontroleerd wordt door een andere speler en de grondstof wordt in geen enkele andere haven verkocht, dan ontvangt hij een **bonus van 500 dukaten**. Vindt deze verkoop plaats in de hoofdstad van een tegenspeler, dan wordt de bonus verhoogd tot **1000 dukaten**. Bonus betekent dat deze som toegevoegd wordt aan de gewone opbrengst. Om de mogelijke bonus-opbrengsten te berekenen, wordt geen rekening gehouden met de handelswaren die zich op galeien van tegenspelers bevinden. Een speler ontvangt geen bonus als het om een neutrale of eigen haven gaat ! Bovendien ontvangt elke speler op voorwaarde dat hij zijn eigen hoofdstad (nog) controleert **300 dukaten**.

## Einde van het spel

Als fase 6 van de laatste spelronde doorgevoerd werd, eindigt het spel en berekenen de spelers hun eindscore of welstandsniveau. Dit wordt op de volgende manier berekend :

- |  |           |
|--|-----------|
| * controle over eigen hoofdstad  | 10 punten |
| * per 500 dukaten op het einde van het spel                                      | 1 punt    |
| * per gecontroleerde haven <u>zonder</u> handelswaren                            | 1 punt    |
| * per gecontroleerde kleine haven volledig <u>gevuld</u> met 2 handelswaren      | 2 punten  |
| * per gecontroleerde middelgrote haven volledig <u>gevuld</u> met 4 handelswaren | 5 punten  |
| * per gecontroleerde grote haven volledig <u>gevuld</u> met 6 handelswaren       | 10 punten |

Als het hier de vertrekhaven van de speler betreft, dan worden deze 10 punten opgeteld bij de bovenvermelde 10.

De speler die het hoogste totale welstandsniveau bereikt heeft, wint het spel.

## Bijzondere spelsituaties

- \* Als twee spelers minimaal één galei in hetzelfde zeeveld hebben (uitgezonderd de 4 'hoge zee'-velden of velden zonder kustgedeelte), mogen zij handelswaren die zich in de galeien bevinden onderling verkopen. Ze bepalen zelf dan vrij de aan- of verkoopsprijs. Bij de verkoop moeten ze zich wel houden aan de klassieke procedures van voorstel, koop of tegenvoorstel, koop of koopweigering. Verkoop tussen galeien is steeds vrijwillig. Per galei mogen er zich maximaal 4 handelswaren bevinden !
- \* Indien gewenst mag een speler handelswaren of zeelui wegnemen van zijn galeien om plaats te maken voor andere speelstenen. De goederen worden gewoon terug in de doos gelegd zonder dat ze de speler iets opbrengen. Ook zeelui kunnen van een galei verwijderd worden als het galei zich in een zeegebied met haven bevindt. Als de haven gecontroleerd wordt door de speler zelf, dan zullen de zeelui het garnizoen versterken ; als de haven gecontroleerd wordt door een andere speler, dan worden de zeelui in de doos gelegd. Ze leveren dan - net zoals de handelswaren - geen vergoeding op.

<b>S E R E N I S S I M A</b>		
Euro Games	Ehrhard, Dominique	1996
2 - 4 spelers	vanaf 12 jaar	3 uur

© Marc Van den Branden, Forum, 1997