



Serenissima

Gra Dominique Ehrhardt – Ilustracje D. Ehrhardt – Pudelko Arnaud Demaegd

Zasady Gry

Przejmij kontrolę nad 15 wiecznym śródziemnomorskim krajem.

Wysyłaj swoje galery pełne żołnierzy i towarów.

Wykorzystuj najbardziej strategiczne pozycje i wypełniaj swoje magazyny by zgromadzić prawdziwą fortunę, które uczynią Twoje imperium najbardziej zamożne.

Cel gry

Gracze wcielają się w role kupców z największych miast w regionie Morza Śródziemnego w XV wieku. Poprzez handel i konflikty, starają się szerzyć swoją dominację na tej części świata. Pod koniec gry, najbogatszy gracz zostaje zwycięzcą.

Przygotowanie

(4 graczy)

Uwaga: przed swoją pierwszą rozgrywką, uważnie przyklej naklejki numerów na przodzie każdej z 15 galer.



Plansza jest umieszczana na środku stołu. Galery, żetony fortu i bazyliki, kostki dóbr, dukaty i karty portów są umieszczane obok planszy.

Biały pion umieszczany jest na początku toru rund dla 4 graczy (A)

Kostki Galer są umieszczane blisko koła. Czarny pion umieszczany jest na kole na polu doży (B).

5 kart Doży tasuje się i umieszcza się zakryte na lewej stronie weneckiego lwa (C). Prawą stronę z weneckim lwem wykorzystuje się dla usuniętych, odkrytych kart.

Pierwszy gracz wybierany jest losowo. Każdy gracz wybiera kolor i bierze 22 żeglarzy w swoim kolorze i 5 dukatów. Każdy gracz wybiera, zgodnie ze wskazówkami zegara, począwszy od pierwszego gracza, startowy port z 5 dostępnych portów (G), oraz galerę. Jak tylko galerę została wybrana, kostka galerę w kolorze gracza, umieszcza się na kole obok liczby odpowiadającej galerę (co oznacza, że galerę jest w grze). Gracz kładzie 3 marynarzy na swoim porcie startowym i 3 kolejnych żeglarzy na swojej galerę. Galera jest umieszczana w obszarze morskim przy porcie wybranym przez gracza.

Gdy gracze umieścili swoje galery, następuje wybór drugiej galerę. Druga galerę wybierana jest odwrotnie do wskazówek zegara, rozpoczynając od ostatniego gracza. Każdą nową galerę gracz mieszcza obok pierwszej z 3 marynarzami na pokładzie.

UWAGA: Dukaty dołączone do gry mają zarówno widoczną stronę jak i "pustą" stronę. Gracze powinni wspólnie zdecydować, czy chcą grać z widocznymi pieniędzmi czy ukrytymi. W zależności od ich wyboru, gracze odpowiednio trzymają swoje pieniądze

Elementy gry



15 galer

II	I2	I3	I4	I5
6	7	8	9	10
I	2	3	4	5

1 arkusz naklejek



120 Marynarzy (30 dla każdego gracza)



24 kosteczki Galer (po 6 dla każdego gracza)

14 kosteczek drewna
12 kosteczek kamienia
12 kosteczek marmuru
12 kosteczek wina
10 kosteczek złota
10 kosteczek przypraw



54 monet (1, 5, 10 i 50 Dukatów)



19 kart Portu



5 kart Doży



4 karty pomocy



4 karty Zamknięcia



5 żetonów Bazyliki



5 żetonów Fortu



5 specjalnych kości



1 biały i 1 czarny pion

1 plansza



- A) Toru rund (start dla 4 graczy)
- B) Koło (pole doży)
- C) Pole kart Doży
- D) Port
- E) Dobra produkowane przez port (marmur)
- F) Magazyn portowy
- G) Porty startowe



Opis gry

(4 graczy)

Gra rozgrywana jest w serii tur (pomiędzy 5 i 11 w 4 graczy). Tura odnosi się do aktywacji wszystkich galer w grze, a następnie dobraniu karty doży. Po dobraniu, czasami może wystąpić punktacja.

Tura gry

Czarny pion przysuwa się w prawo na pierwsze miejsce koła z kostkami Galer. Ta galera staje się aktywna. Właściciel ma dwie możliwości: **Akcja** lub **Inwestycja**.

A) Akcja

Właściciel galery używa jej. Faza Akcji jest podzielona na trzy etapy (Ładowanie / Ruch / Sprzedaż lub Bitwa). Te kroki są opcjonalne i gracz może wykonać jeden, dwa lub wszystkie trzy kroki, ale etapy muszą być wykonywane w podanej kolejności (Ładowanie, Ruch, Sprzedaż/Bitwa).

1) Ładowanie: Podczas tego etapu, właściciel galery może, rozpoczynając od startowego portu, załadować marynarzy lub towary na pokład. Każda galera ma 5 miejsc na wszystkie towary i marynarzy, które mogą być przechowywane.

Marynarze: właściciel galery może zarządzać marynarzami, w porcie, w którym jest jego aktywna galera w zależności od swoich potrzeb.

Jeśli port jest pod kontrolą gracza (czyli stacjonują tam jego marynarze), może ładować marynarzy z portu lub z innej swojej galery (jeżeli jest w tym samym porcie) na pokład swojej aktywnej galery. Może również rozładować swoją aktywną galę z marynarzy do portu lub do innej swojej galery znajdującej się w tym samym porcie.

Jeśli port jest neutralny (brak marynarzy) lub jest pod kontrolą innego gracza, żeglarze mogą poruszać się między aktywną galę, a inną galę należącą do gracza w porcie (poruszać w obie strony), ale nie może umieszczać marynarzy w porcie.

Ograniczenia: galera może zawierać do 5 marynarzy i musi zawierać co najmniej 1 marynarza. Galera bez marynarza jest "zatopiona", a zatem nie jest już dostępna dla gracza. Jest zwracana obok planszy, a kosteczka odpowiadająca galerze jest usuwana z koła. Gracz może dobrowolnie zatopić jedną z ich galer. Maksymalna liczba żeglarzy w porcie jest równa wielkości jego magazynu. Na przykład, Valencia ma magazyn na 5 miejsc, a więc może zawierać co najwyżej 5 marynarzy.

Nie można porzucić portu przez załadowanie wszystkich marynarzy z tego portu do galery - co najmniej 1 marynarz musi pozostać w porcie.



Przykład: galera 4, obecnie stacjonuje w Walencji i zawiera 1 marynarza, i jest aktywna. Niebieski, jej właściciel, decyduje się wkonać akcję. Przenosi 2 marynarzy z galery 6 (należy do niego, i także obecnie stacjonuje w Walencji). Jednak nie może on wziąć marynarza z Walencji, (jest tylko jeden obecny marynarz w porcie). Mógłby również przenieść marynarza z galery 4 do Walencji lub do galery 6, ale w tym przypadku galera 4 zostałaby zatopiona.

Dobra: Właściciel galery może załadować towary produkowane przez port na swoją galę.

Jeśli port jest pod kontrolą gracza, może on ładować kostkę Towaru produkowanego przez port na swoją galę za darmo. Jeśli chce, załadować dodatkowe kostki, będzie musiał zapłacić za te towary w cenie 1 dukata za kostkę.

Jeśli port jest neutralny (brak marynarzy), mogą on załadować tyle kostek towarów produkowanego przez port jak chce, płacąc cenę 1 dukata za kostkę do banku.

Jeśli port należy do innego gracza, może załadować tyle kostek towarów produkowanego przez port jak chce, płacąc 1 dukata za kostkę dla gracza, który jest właścicielem.

Aktywny gracz ma również możliwość przeniesienia dóbr z lub do innych galer należących do niego, będących w tej samej strefie gdzie aktywna galera. Akcja ta jest bezpłatna.

Ograniczenia: galera może zawierać do 4 dóbr (co najmniej 1 marynarz musi być obecny). W tej fazie, gracz może zdecydować się wrzucić towary za burtę, aby zrobić miejsce dla kilku towarów lub marynarzy.



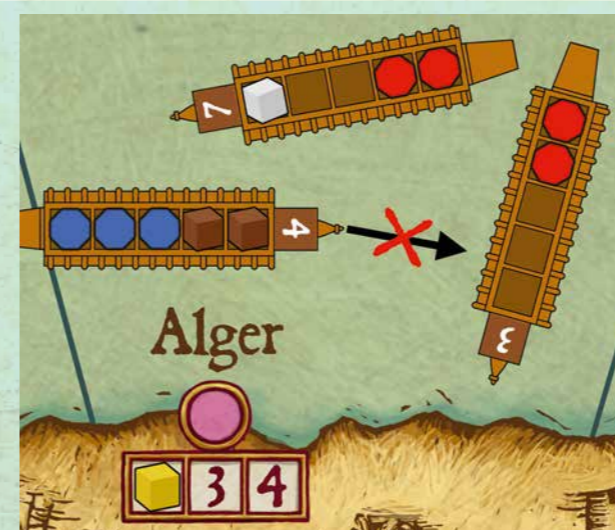
Przykład (cd): Niebieski teraz ładuje towary na galę 4. Valencia produkuje drewno, postanawia więc załadować 2 drewna. Aby to zrobić, płaci 1 dukata (pierwsze dobro jest darmowe, ponieważ jak on właścicielem portu).

2) Ruch: podczas tego etapu, gracz może poruszyć aktywną galę na planszy. Wielkość przemieszczenia jest określona przez liczbę marynarzy na pokładzie. Za każdego obecnego marynarza na pokładzie, gracz może poruszać galę o jedno miejsce.



Przykład (cd): galera 4 niebieskiego gracza posiada 3 marynarzy, może więc gracz przemieścić ją do 3 miejsc. Dlatego też decyduje się udać w kierunku Trypolisu.

Blokada podczas ruchu: jeżeli w czasie ruchu, aktywna galera wchodzi w przestrzeń, w której inny gracz ma więcej marynarzy na galerze, niż ten na aktywnej galerze (marynarze obecni w porcie nie liczą się), że gracz może ogłosić blokadę. Galera zatrzymuje swój ruch na obecnej przestrzeni i przechodzi do kroku 3 (sprzedaż lub bitwa). Blokada nie może obejmować miejsca startowego galery. Tak więc galera może zawsze podjąć działania ładowania i opuścić miejsce, w którym zaczyna swoją turę. Jeśli gracz kończy się na przestrzeni, w której kilku graczy może zastosować blokadę, gracz z największą żeglarzy decyduje najpierw, czy blokuje czy nie (w przypadku remisu, pierwszym decyduje ten kto ma niższy numer na galerze). Gracz może poprosić innego że przed wejściem na przestrzeń, czy go wpuści, ale żaden z graczy nie jest zobowiązany na dane słowo! Handlowanie pomiędzy graczami jest niedozwolone!



Przykład (cd): podczas swojego ruchu w kierunku Trypolisu, Niebieski spotyka 2 galery czerwonego, którzy są w Algierze. Każda z galer czerwonego zawiera 2 marynarzy, w związku z tym ma 4 marynarzy (niebieski ma w sumie 3) i deklaruje blokadę. Niebieska galera przestaje więc wykonywać ruch na tej przestrzeni.

3) Sprzedaż lub Bitwa: podczas tego etapu gracz może skorzystać z swojej galery: sprzedać dobra, zacząć walkę, czy podbić port (neutralny lub należący do innego gracza) lub atakować jedną lub więcej galer.

a) Sprzedaż: gracz może sprzedawać jedną lub więcej dóbr z aktywnej galery w porcie, do którego została przeniesiona galera. Rodzaj sprzedawanych dóbr nie może być produkowany przez port lub być obecna w magazynie portu. Każdy rodzaj dobra może być sprzedany tylko raz w każdym porcie. Za każde dobra sprzedane, gracz kładzie kostkę na powierzchni magazynowej o najniższej wartości, a następnie gracz dostaje pieniądze z banku.

Jeśli port należy do gracza, gracz nic nie dostaje.

Jeżeli port jest neutralny lub należący do innego gracza, gracz pobiera liczbę dukatów równą wartości przestrzeni, na których umieścił dobra (od 2 do 6).

Przyprawy: jeśli gracz sprzedaje przyprawy (kostki fioletowe), dostają premię 2 dukatów (sprzedaż przypraw jest więc warta 2 dukaty w własnych portach lub 4 do 8 dukatów w innych portach).

Wino: Karty Portu mają 2 strony: stronę neutralną i stronę wina. Domyślnie neutralna strona jest widoczna. Tak szybko, jak port posiada wino w magazynie, właściciel odwraca swoją kartę wina, które będzie używana na koniec niektórych tur. Uwaga: Porty produkujące wino nie mają neutralnej strony

Blokada w trakcie sprzedaży: Tak więc, gracz z większą ilością marynarzy na galerach niż na aktywnej galerze może ogłosić blokadę, aby zapobiec sprzedaży. Gracz na blokowany może zdecydować: zacząć walkę z blokującą galę (galerami) lub zakończyć turę.



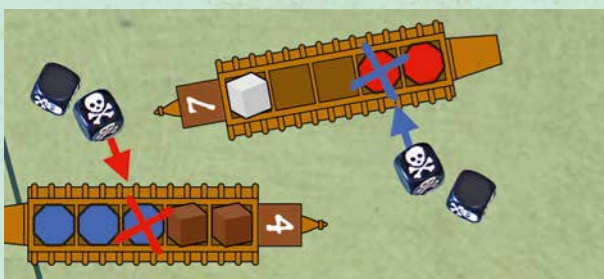
Przykład (cd): Niebieski, jako że nie może iść dalej, zdecyduje się sprzedać 1 kostkę drewna w Algierze. Tutaj znowu, czerwony deklaruje blokadę i sprzedaż nie może być zakończona. Niebieski musi zdecydować, czy zakończyć swoją turę czy wprowadzić bitwę.

b) Bitwa: Gracz może próbować atakować jedną lub więcej galer, w miejscu, w którym jego galera dopłynęła. Może także zdobyć port w obszarze, gdzie jego galera przypłynęła.

Walka z galerą: Aby rozpocząć, właściciel aktywnej galery (który będzie atakujący), określa wartość bojową: jest równa liczbie marynarzy obecnych na galerze minus liczba pól, przez które przepływała galera. Dla właściciela zaatakowanej galery (który będzie obrońcą) wartość walki jest równa liczbie marynarzy obecnych na galerze. Bitwa zostanie rozstrzygnięta poprzez jednoczesny rzut kośćmi.

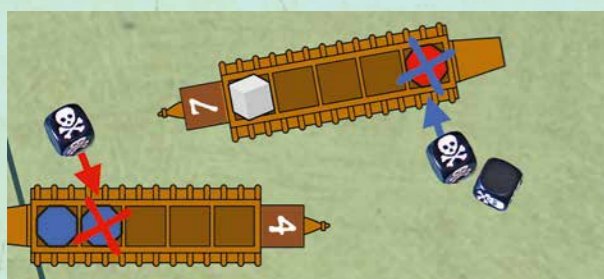
Pierwsza runda bitwy: Każdy gracz rzuca tyłoma kostki jak ich wartości bojowe i liwiduje po przeciwnej stronie tyłu marynarzy ile jest symboli

na swoich kościach. Zabici marynarze wracają do rezerw graczy.



Przykład (cd): Niebieski postanawia wypowiedzieć bitwę. Spośród dwóch czerwonych galer, postanawia zaatakować galere 7 jako pierwszą. Wartość bojowa niebieskiego to 2 (3 marynarzy minus 1 pole które przepłynę). Wartość walki czerwonego to 2 (2 marynarzy). Gracze rzucają 2 kostkami i każdy wyrzuca 1 czaszkę. Więc oboje tracą po jednym marynarzu.

Kolejne rundy: pomiędzy każdym rzutem, atakujący może podjąć decyzję o przerwaniu walki. W tym przypadku, bitwa kończy się i gracz kończy turę. Jeśli atakujący zdecyduje się kontynuować, gracze określają swoją nową wartość bojową i postępują tak jak w pierwszej turze. Jeśli atakujący nie traci żadnych żeglarzy, jego wartość nie zmienia się. Jeśli stracił marynarzy, to jego nowa wartość bojowa jest równa liczbie marynarzy na galerze, ale nigdy nie może być większa niż pierwotna wartość. Wartość walki obrońcy jest równa liczbie żeglarzy obecnego na galerze.



Przykład (cd): Niebieski decyduje się kontynuować walkę. Jego wartość wynosi 2 (ma 2 marynarzy). Czerwonego to 1. Gracze rzucają kostkami i obaj wyrzucają 1 czaszkę. Niebieski ponownie traci 1 marynarza, a galera czerwonego zostaje zatopiona.

Koniec walce: Gdy tylko jedna z dwóch stron nie ma marynarzy walka kończy się. Jeśli jest to napastnik, jego galera jest "zatopiona" i kładzie się ją obok planszy (odpowiadającą kostkę galery z koła usuwa się). Jeśli jest to obrońca, następuje to samo. Właściciel galery, która nie zatona może, jeśli zechce, zabrać dobra z zatopionej galery na swój pokład, o ile ma miejsce na pokładzie (marynarze nie mogą być wyrzuceni za burtę, celu zrobienia miejsca na dobra).

Przykład (koniec): Galera czerwonego utonąła. Niebieski postanawia ubiegać się o kostkę marmuru i umieszcza je na swojej galerze. Mógłby teraz kontynuować walkę z pozostałą galerą i w końcu zaatakować port. Lecz jego wartość bojowa teraz to 1, więc postanawia zakończyć turę.

Walka z kilkoma galerami: przy wejściu obszar w którym jest kilka galer, aktywna galera może walczyć z jedną na raz (nawet jeśli należą do różnych graczy). Gracz wybiera jedną z obecnych i

postępuje, jak napisano powyżej. Pod koniec walki, gracz może zdecydować, aby zakończyć swoją turę lub zacząć walkę z inną galerą.

Walka o portu: sekwencja bitwy zależy od właściciela portu.

● **Jeśli port jest neutralny** (brak marynarzy), właściciel aktywnej galery może po prostu zająć port, po rozładunku 1 lub więcej marynarzy do portu. Jeśli jest tylko jeden marynarz na galerze, marynarz może wciąż być rozładowywany, a galera jest zatopiona. Odpowiednia karta portu, z rezerwy, umieszczana jest przed graczem. Zajęcie portu jest możliwe nawet jeśli znajdują się w pobliżu obca galera. (chyba że jest blokada)



Przykład: Galera 8 jest aktywna. Pomarańczowy po prostu przenosi 1 marynarza do Napoli. Ma również drewno, ale przyda się mu później.

Ponieważ port jest neutralny, musi tylko przenieść 1 marynarza (mógłby więcej). Czarny gracz, który stacjonuje przy tym porcie nie może zablokować pomarańczowego (ma tyle samo marynarzy na galerze). Pomarańczowy zatem bierze kartę portu Napoli i kładzie ją przed sobą.

● **Jeśli port należy do gracza**, właściciel aktywnej galery będzie musiał walczyć. Jeśli na przestrzeni portu jest też galere należące do właściciela portu, właściciel aktywnej galery najpierw będzie musiał walczyć z tymi galerami przed atakiem na port (nie trzeba walczyć z galerami, które mogą być obecne w przestrzeni portu i należą do innych graczy. Gracze ci nie mogą blokować). Zasady walki portu są takie same jak z galerą, chyba że w porcie jest fort (patrz dalej). Pod koniec bitwy, właściciel aktywne galery może rozładować marynarzy, by przejąć kontrolę nad portem. Jeśli tylko ostatni marynarz, opuścił galere, galera musi zostać zatopiona. Gracz zabiera kartę portu od poprzedniego właściciela i kładzie ją przed sobą. W przypadku gdzie obaj gracze zostaną zabici fort staje się neutralny, a kartę portu kładzie się do puli ogólek.

Forty: Jeśli zaatakowany portu zawiera Fort (patrz inwestycje), będzie brał udział w bitwie. Przed rozpoczęciem walki z portem, właściciel Fortu rzuca 2 kostkami i zadaje tyle ran aktywnej galerze ile "czaszek" zostało wyrzuconych. Fort nie jest używana ponownie (jest używany tylko raz, na początku walki o port), ale zostaje na miejscu niezależnie kto go wybudował. Fort nie może strzelać do galery, która dokonuje sprzedaży

Blokada i bitwy: Gracz może ogłosić blokadę aby zapobiec innemu graczowi zdobyć neutralny port. Gracz blokowany może albo zakończyć swoją turę, lub rozpocząć walkę z galerami blokującymi go przed podobnym portu. Jeśli zakończy ruch nie może sprzedawać, ani poruszać się)

Ostatni port gracza: jeżeli gracz posiada tylko jeden port, inni gracze nie mogą go atakować aby go zdobyć.

B) Inwestycje

Zamiast korzystać z aktywnej galery, gracz może dokonywać inwestycji w swoim imperium. Może kupić elementy we wszystkich swoich portach.

● **Zatrudnić marynarzy:** każdy marynarz kosztuje 1 dukata. Gracz może umieścić marynarzy we wszystkich swoich portach, o ile przestrzega limitu portu. Może również umieścić marynarzy na swoich galerach, stacjonujących w portach, których jest właścicielem.

● **Galera:** gracz może kupić tylko jedną nową galere w etapie inwestycji. Zakup nowej galery kosztuje 1 dukata za każdej galere już posiadanej. Nowa galera może być umieszczona tylko w porcie należącym do gracza.

● **Fort:** zakup Fortu kosztuje 2 dukaty. Fort może być umieszczony tylko w porcie zawierającym drewno i kamień (nie ważne czy są produkowane i/lub są w magazynie). Kostki z drewna i kamienia nie są odrzucane. Port może zawierać tylko jeden Fort.

● **Bazylika:** zakup Bazyliki kosztuje 2 dukaty. Bazylika może być umieszczona tylko w porcie, zawierającym złoto i marmur (produkowane i/lub obecne w magazynie). Kostki złota i marmuru nie są odrzucane. Port może zawierać tylko jedną Bazylikę.

Przykład: galera 9 jest aktywna, ale Czarny postanawia jej nie używać i dokonuje inwestycji. Kupuje 5 marynarzy: po 1 dla Konstantynopola i Antiochia i 3 do galery 12 (stacjonującej w jednym ze jego miast), której jest właścicielem. Nie może kupić dodatkowy marynarzy do Antiochia, gdyż port może pomieścić tylko 3 marynarzy. Również kupuje bazylikę dla Antiochia, gdyż port produkuje złoto i zawiera marmur. W sumie, płaci 7 dukatów (po 1 dukacie za żeglarza i 2 za bazylikę). Jego tura kończy się.

Koniec Tury

Kiedy wszystkie galery były już aktywowane, czarny pion zostanie przeniesiony na pole doży. Następnie kolejna karta Doży jest wyciągana. W zależności od wyciągniętej karty, biały pion jest przesuwany na torze tur.

● **Karta "Wino":** biały pion nie porusza się. Każdy gracz otrzymuje 3 dukaty za każdy z portów zawierających lub produkujących wino. Karta jest następnie odrzucana.

● **Karta "1 Klepsydra"** (2): biały pion jest przesuwany do przodu o jedno pole. Jeśli biały pion osiągnie lub przekroczy pole punktacji (żółte) następuje punktacja (patrz dalej). Karta jest odrzucana.

● **Karta "2 Klepsydry"**: biały pion jest przesuwany do przodu o dwa pola. Jeśli biały pion osiągnie lub przekroczy pole punktacji (żółte) następuje punktacja (patrz dalej). Karta jest odrzucana.

● **Karta "2 Klepsydry + Tasowanie"**: biały pion przesuwany jest do przodu o dwa miejsca.

Jeśli biały pion osiągnie lub przechodzi przez pole punktacji (żółte pole) następuje punktacja (patrz dalej). Odrzucone karty Doży i pozostałe karty Doży są następnie tasowane i kładzie się je zakryte po lewej stronie lwa.

Gracze z mniej niż 2 galerami: po dociągnięciu karty i ewentualnej punktacji (patrz niżej), gracze, którzy posiadają mniej niż 2 galery mogą podjąć szczególną fazę inwestycji. Mogą wydać dukaty aby kupić galery i żeglarzy (po cenie wskazanej w sekcji "inwestycja") w celu posiadania 2 galery na początku następnej tury.



Przykład: tura kończy się i wyłożoną kartą Doży jest karta z 2 klepsydrami. Biały pion jest przesuwany do przodu o 2 pola. Przechodzi przez pole punktacji, punktacja następuje. Przed kolejną turą, jeśli gracz ma mniej niż 2 galery, będzie mógł wykonać akcję kupna.

Punktacja

Kiedy biały pion osiągnie lub przechodzi pole punktacji na torze tur, następuje punktacja. Każdy gracz otrzymuje dukaty w następującej ilości:

● Każdy port daje pewną liczbę dukatów w zależności od tego, jak wypełniony jest magazyn (pomiędzy o - pustego magazyn do 20- pełny duży magazyn)

● Każda Bazylika daje 5 Dukatów

Uwaga: nawet jeśli gracze grają z ukrytymi pieniędzmi, muszą ogłosić dla przeciwników, ile pieniędzy otrzymują podczas punktacji.



Przykład: Magazyn w Walencji zawiera 4 kostki i Bazylikę. Za ten port, Niebieski zyskuje 20 dukatów (15 za magazyn i 5 za Bazylikę). Robi to samo dla każdego z miast, które kontroluje i informując wszystkich o dochodach





Koniec gry

Gra kończy się, gdy występuje trzecia punktacja. Najbogatszy gracz wygrywa grę. W przypadku remisu, wygrywa gracz, który kontroluje najwięcej portów.

Warianty



Serenissima dla 3 graczy




Gra wygląda identycznie jak dla 4 graczy z kilkoma małymi zmianami:

-  Gracze używają 26 marynarzy zamiast 22.
-  Gracze używają tylko 12 Galer.(Galery 13-15 odkładane są do pudełka).
-  Biały pion umieszczony jest na torze tur na czerwonym polu 2/3 graczy. Punktacja będzie odbywać się po osiągnięciu lub przekroczeniu czerwonych pół oraz ostatniego pola na torze.
-  Przed rozpoczęciem gry, gracze zamykają port produkujący drewno oraz port produkujący wino, port produkujący kamień i port produkujący marmur. Porty te zamyka się kładąc karty zamknięcia. Przez zaknięte porty można przepływać, ale nie można tam handlować.

Serenissima dla 2 graczy

Gra wygląda identycznie jak dla 4 graczy z kilkoma małymi zmianami::

-  Gracze używają 30 marynarzy zamiast 22.
-  Gracze używają tylko 12 Galer.(Galery 13-15 odkładane są do pudełka).

-  Biały pion umieszczony jest na torze tur na czerwonym polu 2/3 graczy. Punktacja będzie odbywać się po osiągnięciu lub przekroczeniu czerwonych pół oraz ostatniego pola na torze..
-  Przed rozpoczęciem gry, gracze zamykają port produkujący drewno oraz port produkujący wino, port produkujący kamień i port produkujący marmur. Porty te zamyka się kładąc karty zamknięcia. Przez zaknięte porty można przepływać, ale nie można tam handlować.
-  Gracze rozpoczynają grę z 3 Galerami (wybranych w alternatywny sposób) zamiast 2. Każda galera zaczyna w porcie startowym gracza z 3 marynarzami.

Tłumaczenie i edycja **Rafał Bobryk**

dla

sklepu **Planszostrefa.pl**

