

# Serenissima

Spielregeln



**Deutscher SpielePreis**  
**6th place 1997**

Best simulation game Boulogne 1996

Golden Ace Cannes 1997

Game of the year (Italy) 1997

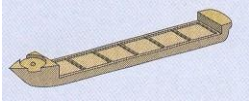
Best of Show Lucca Games (Italy)



# Conteúdo

- 1 Tabuleiro do jogo com o desenho do Mar Mediterrâneo entre os séculos XIV e XVI. O tabuleiro está dividido em espaços marítimos usados para os movimentos dos galleys.

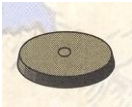
- 28 Galleys



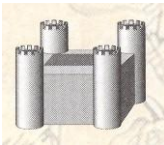
- 112 Bandeiras e mastros. As bandeiras são colocadas nos mastros e depois os mastros são presos aos galleys e aos marcadores do porto para mostrar quem os controla.



- 28 Marcadores do porto.



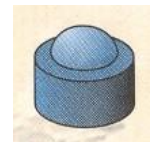
- 20 Fortes.



- 105 Artigos em 7 cores.



- 176 Marinheiros, peças azuis, usadas como sendo a tripulação dos galleys ou guarnição dos portos.



101 Moedas: A unidade monetária é Ducats. Existem:

- 20 Moedas em ouro com o valor de 1000
- 30 Moedas em prata com o valor de 500
- 51 Moedas em bronze com o valor de 100



- 1 Marcador de jogada do jogo.



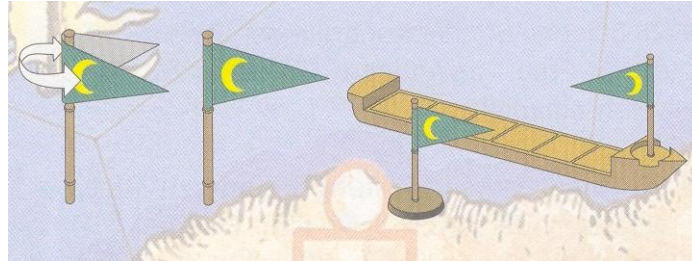
- 4 Marcadores da ordem de jogar dos jogadores
- 4 Sumários das regras do jogo.
- 1 Dado
- Regras do jogo



## Como Reunir as Peças

---

1. As peças do jogo: remove-as com cuidado dos plásticos. Podes utilizar uma faca ou um par de tesouras.
2. Bandeiras: Isto não é nenhuma operação ao cérebro; veja o diagrama. Os mastros devem ser amarrados aos galleys e marcadores do porto conforme vão sendo precisos.



## Visão Geral do Jogo

---

Com 4 jogadores, o jogo dura 8 jogadas, com 3 dura 10 jogadas e com 2 jogadores demora 12 jogadas. Os jogadores representam o poder dos mares da altura: Os Venezianos, os Genoveses, os Espanhóis e os Turcos.

No início de cada jogada do jogo, a ordem de jogar para as fases da jogada é determinada, revelando simultaneamente apostas em dinheiro. O jogador que tiver a maior aposta, escolhe primeiro a sua posição e assim em diante por ordem decrescente (empates resolvem à moda antiga, lançar o dado).

No decurso de uma jogada, os jogadores podem construir galleys e fortes, comprar artigos e recrutar marinheiros. Os artigos são carregados para dentro do galleys. Os marinheiros podem embarcar nos galleys ou serem deixados nos portos como sendo as guarnições. Num galley, artigos e marinheiros nunca podem totalizar mais do que cinco. O número de marinheiros num galley determina o número de espaços marítimos que o galley se pode mover numa jogada.

Depois os galleys são movidos no mapa do Mediterrâneo. Se um galley quiser entrar num espaço marítimo contendo um ou mais galleys de um ou mais oponentes, então pode levar – mas não necessariamente – a uma batalha marítima. No início do jogo, todos os portos, excepto aqueles onde os jogadores começam, irão estar por controlar. No decurso do jogo, grande parte dos portos irão ser conquistados pelos jogadores. Se um jogador ganhar o controlo de um porto, marca-o com uma das suas bandeiras amarradas a um marcador do porto.

Depois da movimentação e possíveis combates dos galleys, os jogadores podem vender artigos de qualquer dos seus galleys nos portos. Adicionalmente, cada jogador recebe 300 ducats do tesouro do estado do seu porto de início. O marcador de jogada do jogo é empurrado para a frente e uma nova jogada começa.

## Fim do Jogo

---

Dependendo do número de jogadores, o jogo irá acabar no final do 8<sup>a</sup>, 10<sup>a</sup>, e 12<sup>a</sup> jogada.

A nação mais próspera é o vencedor. A prosperidade de uma nação é a combinação de dinheiro na mão, portos conquistados e armazéns cheios. O cálculo exacto dos Pontos de Prosperidade é explicado no fim desta regras.



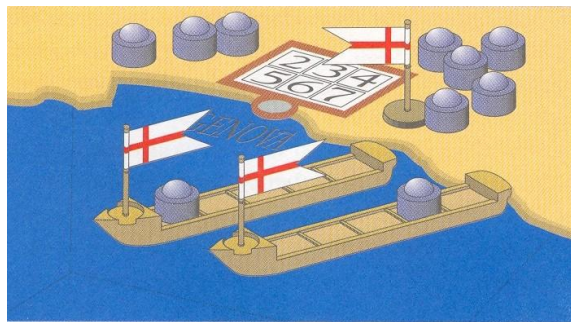
## Modo de Jogar

Num jogo com dois jogadores, existem duas opções: A opção histórica, na qual um jogador escolhe os Venezianos e o outro, os Genoveses, ou (opção menos histórica) um jogador escolhe os Espanhóis e o outro escolhe os Turcos.

Num jogo com três jogadores: Venezianos, Genoveses e Espanhóis são as nações disponíveis.

Adivinha o que acontece num jogo com 4 jogadores.

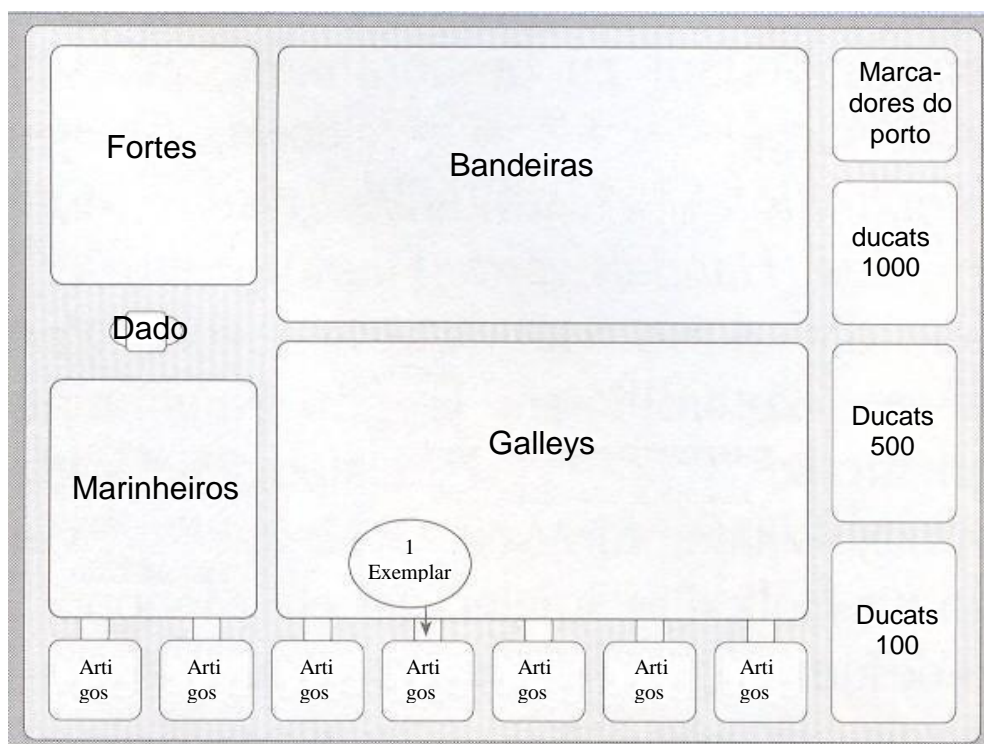
Para começar, cada jogador recebe: 2 galleys, 10 marinheiros e 2.000 ducats. Não te esqueças de amarrar as tuas pequenas bandeiras aos teus galleys e à tua marca do porto de origem para indicar que és o proprietário. Os galleys são posicionados no espaço marítimo ao lado de cada porto de origem de cada jogador. Os marinheiros podem ser posicionados nos galleys ou deixados no porto de origem como sendo uma guarnição. (ou qualquer combinação destas situações).



O marcador da jogada do jogo é colocado na jogada do jogo com o número 1.

Cada jogador recebe algumas bandeiras da sua nação para marcar futuras aquisições e para ondularem patrioticamente sempre o seu hino é tocado.

Um jogador é declarado o tesoureiro do jogo: este jogador é o responsável pela distribuição de ducats, galleys, marinheiros e artigos sempre que as situações do jogo o justifiquem. Para simplificar as coisas, o tesoureiro pode organizar as peças do jogo pelos compartimentos da caixa do jogo:



## O Conceito de uma jogada

Cada jogada do jogo consiste em 6 Fases e as fases devem sempre ser executados pela seguinte ordem:

- **Fase 1:** Avançar o marcador de jogado do jogo e determinar a ordem de jogar dos jogadores.
- **Fase 2:** Comprar artigos, construir galleys e fortes, recrutar marinheiros e reorganizar marcadores.
- **Fase 3:** Mover galleys.
- **Fase 4:** Combates.
- **Fase 5:** Conquistar portos.
- **Fase 6:** Vender artigos e coleccionar 300 ducats do tesouro do estado.

Na Fase1, a ordem de jogar dos jogadores é determinada para todas as fases subsequentes dessa jogada. Cada jogador efectua a sua vez de jogar em cada fase, antes de se avançar para a fase seguinte. Depois de o último jogador efectuar a sua vez de jogar, terminada a Fase 6, uma nova jogada começa e um nova ordem de jogar é determinada.

### FASE 1

#### Avançar o marcador de jogada do jogo.

#### A seguir, cada jogador esconde uma soma de ducats na sua mão.

Quando todos estiverem prontos, os montantes são revelados simultaneamente ou ao mesmo tempo, para ver qual deles é o primeiro. O jogador que despendeu mais dinheiro escolhe agora se vai em 1º, 2º, 3º ou 4º lugar em todas as fases desta jogada e posiciona o seu marcador individual da posição de jogar no espaço correspondente: I, II, III ou IV. O jogador que tenha revelado o segundo maior montante escolhe a seguir e assim por diante. Se houver um empate, é resolvido com o lançamento de um dado, Não estás obrigado a despendere dinheiro. Os jogadores que despendere dinheiro irão sempre escolher antes dos jogadores que não despendem qualquer montante. Se mais do que um jogador decidir não despendere dinheiro, então o dado irá ser lançado para determinar a ordem da escolha de uma posição.

Todo o dinheiro despendido (revelado) é entregue ao banco.

Exemplo: Os venezianos revelam 300 ducats, os turcos mostram 500 ducats e os outros dois revelam uma mão vazia. Os turcos escolhem primeiro e optam pela última posição. O jogador posiciona o seu marcador de ordem de jogar no espaço com o “IV”. Os venezianos escolhem a seguir e decidem pela primeira posição, o jogador posiciona o seu marcador de ordem de jogar no espaço com o “I”. Os genoveses e Espanhóis lançam agora o dado para a terceira escolha. Os Genoveses obtêm “6” e os Espanhóis “2”. Assim os Genoveses decidem em jogar em segundo, forçando os Espanhóis a jogar na terceira posição. Eles posicionam os seus marcadores de ordem de jogar nos espaços com “II” e “III” respectivamente.

A ordem de jogar indica a sequência segundo a qual os jogadores cumprem individualmente as fases do jogo. Isto quer dizer, o primeiro jogador compra artigos em primeiro lugar. Move os seus galleys, ataca e vende artigos em primeiro lugar.

## FASE 2

### Comprar artigos, construir galleys e fortes, recrutamento de marinheiros e reorganizar marcadores

Cada jogador na sua vez pode executar estas acções em qualquer sequência que desejar e tantas vezes que quiser assim tenha dinheiro para despende. Por exemplo, o jogador pode primeiro comprar artigos, depois recrutar alguns marinheiros, a seguir reorganiza algumas peças de jogo e depois ultima a construção de um forte.

#### Comprar Artigos

##### 1. No geral

Cada jogador pode comprar **um artigo** em qualquer porto **onde tenha um dos seus galleys** fundeados (e exista espaço – ver reorganizar e os casos especiais no final das regras). Em cada porto, só artigos que correspondam às cores dos círculos podem ser comprados. As cores e os artigos correspondentes são:

Laranja: pedras preciosas

Verde: especiarias

Preto: tecido

Castanho: madeira

Amarelo: ouro

Vermelha: vinho

Cinzento: minério de ferro

Não precisas de controlar um porto para comprares um artigo nesse porto. De facto, nenhum jogador pode jamais recusar-se a vender um artigo de um porto que controla a alguém que possa pagar o preço.

Um galley é considerado como estando num porto, se estiver no espaço marítimo desse porto.

É também possível que os jogadores possam negociar e vender entre eles, se estiverem no mesmo espaço marítimo.

##### 2. Preços de compra de artigos num porto

O preço de compra depende se o porto está por controlar, se está controlado por outro jogador ou se está controlado pelo comprador.

Se o porto estiver por controlar (**neutral**) ou **é propriedade do comprador**, então o artigo é vendido por **100 ducats a unidade**. O preço é pago ao banco.

Se o porto é controlado por outro jogador, então existem duas possibilidades:

- **O jogador que controla não tem o monopólio dos artigos em questão**

Neste caso, o vendedor pode exigir um preço entre **100 a 300 ducats**. O comprador pode aceitar este preço ou fazer uma contraproposta. O vendedor pode agora aceitar a contraproposta ou declina-a. Se o vendedor declinar a contraproposta, então o comprador deve aceitar o preço original do vendedor ou não compra nada. Para limitar o tempo perdido na negociação, sugerimos que as negociações devem seguir o seguinte padrão: Vendedor: sugere o primeiro preço, Comprador: compra ou sugere um segundo preço, O vendedor: aceita ou declina o segundo preço.

- **O jogador que controla tem o monopólio dos artigos em questão**

Para determinar se o vendedor tem um monopólio nos artigos para venda, verifica todos os portos que produzem esses artigos. Se o vendedor também controlar esses portos, então tem um monopólio. Um jogador que exerce um monopólio sobre um artigo pode exigir um preço de **100 a 1.000 ducats**. As negociações são conduzidas na mesma maneira que no caso anterior (talvez com mais calor).

Se um preço for acordado, o comprador paga ao vendedor e recebe o artigo, o qual deve ser depois colocado no galley do comprador fundeado no espaço marítimo do porto correspondente. Um jogador pode comprar tantos artigos que quiser, estando condicionado à quantidade de ducats ele tenha em sua posse e ao espaço livre do seu galley, do espaço marítimo do porto. Os galleys têm o limite de 5 marcadores e pelo menos um deve ser um marinheiro. Por isso, um galley nunca pode carregar mais do que 4 artigos.

O número de peças de artigos está limitado à quantidade fornecida no jogo. Quando todas as mercadorias de um dado artigo tiverem sido vendidas, então não se pode comprar mais desse artigo no porto respectivo. Contudo, se outro jogador ainda tiver esse artigo num dos seus galleys, ele pode arranjar um negócio, se alguém se encontrar com ele no mesmo espaço marítimo (ver casos especiais, mas ter em atenção com a Fase 4).

### **Construir Galleys e fortes.**

Para proteger a sua frota e portos, um jogador pode construir fortes e galleys adicionais num porto que controla. Em cada porto, só um galley ou um forte podem ser construídos por jogada do jogo. No entanto, um jogador pode construir em vários portos em simultâneo. O custo de ambos, **galleys e fortes**, é o mesmo: **500 ducats** cada. O montante é pago ao banco.

A construção de galleys e fortes está sujeita a algumas restrições:

- **Construção de Galleys**

A construção de novos galleys aumenta o comércio do império do jogador e também aumenta a eficácia da sua frota. Para construir um galley no teu porto, o teu porto deve conter ambos os artigos, **madeira e minério** de ferro (isto é onde entram os armazéns).

Exemplo: Em Tunis ou Alexandria, um jogador deve ter ambos os artigos madeira e mineiro de ferro aí vendidos (no armazém desse porto) para construir um galley nesse porto. Em Ragusa só minério de ferro é preciso que tenha sido vendido (ao seu armazém), porque já produz madeira.

Se a madeira e o minério de ferro estão na condição adequada, assim que seja pago ao banco **500 ducats**, o novo galley é posicionado no espaço marítimo do porto correspondente. Pelo menos um marinheiro deve ser colocado no galley, tens de usar quer uma paça da tua guarnição (se tiveres uma) quer recrutando um marinheiro ou reorganizando os marcadores de qualquer outro dos teus galleys no mesmo porto (ver a seguir). Marca o novo galley com uma das tuas bandeiras. O galley pode ser imediatamente carregado com artigos comprados no porto ou transferidos de outro dos teus galleys no mesmo porto.

- **Construir Fortes**

Um forte melhora a eficácia defensiva da guarnição de um porto (ver fase 4). Para construir um forte no teu porto, deves ser capaz de encontrar **madeira e ouro** nesse porto.

Exemplo: Para construir um forte na Sicilia ou Istanbul, ambos os artigos, madeira e ouro, devem ter sido vendidos nesses portos. Para construir um forte em Tunis, só é requerido que a madeira tenha sido vendida aí, já que Tunis produz ouro como o seu artigo.

Se a madeira e ouro estiverem nas condições adequadas, assim que seja pago **500 ducats** ao banco, o jogador posiciona uma marca de forte ao lado do respectivo porto

## Olá marinheiros

Para reforçar a tripulação de um galley ou a guarnição de um porto, os jogadores podem recrutar marinheiros adicionais nos portos que controlam. O número de marinheiros disponíveis para serem recrutados num porto é directamente proporcional à actividade económica no porto. O número de artigos vendidos para um porto (para os seus armazéns) é o número (máximo) de marinheiros que podem ser recrutados aí.

Exemplo: No porto de Smyrna, três artigos foram encontrados (estão no armazém). O jogador que controla Smyrna pode recrutar um, dois ou três marinheiros nesse porto.

Cada marinheiro recrutado custa **100 ducats** a pagar ao banco. Os marinheiros recrutados podem ser deixados na guarnição do porto ou posicionados a bordo de qualquer galley localizado no espaço marítimo desse porto, pertencente ao jogador que os recrutou (não esquecer o limite de 5 unidades nos galleys).



## **Reorganizar**

È permitido aos jogadores reorganizar os seus marinheiros ou artigos, se eles se encontrarem no mesmo espaço marítimo ou porto. Os marinheiros podem ser movidos de galley para galley ou da guarnição do porto (se o jogador controlar o porto) para o galley ou do galley para a guarnição do porto. Da mesma maneira, os artigos podem ser transferidos de galley para galley.

Existem apenas duas regras que devem ser seguidas:

1. Um galley nunca pode transportar mais do que 5 marinheiros e artigos.
2. Um galley deve sempre carregar, pelo menos, 1 marinheiro. Um galley afunda-se e é removido do jogo (juntamente com qualquer artigo que esteja a ser transportado), se um jogador não for capaz de posicionar, pelo menos, um marinheiro no seu galley (nota: o reorganizar só ocorre na fase 2, se o teu galley é deixado sem marinheiros depois de uma batalha, não tens capacidade para o salvar, através da transferência de um marinheiro de um galley no mesmo espaço marítimo, mas o jogador que te afundou o galley, pode – ver a seguir). Aparentemente, pode haver casos onde podes querer abandonar um galley na fase 2 para fazer outro galley mais veloz no mesmo espaço marítimo na fase 3 e/ou mais poderoso na fase 4.

Se estas duas regras forem seguidas, então os jogadores podem reorganizar os marinheiros e/ou artigos (no mesmo espaço marítimo ou porto) quantas vezes eles quiserem.

Quando todos os jogadores tiverem terminado as suas acções na fase 2, começa a fase 3.

## **Fase 3**

### **Mover Galleys**

Cada jogador na sua vez de jogar pode mover cada um dos seus galleys em tantos espaços marítimos quantos marinheiros o galley transporta (a serem transportados nesse momento).

Por exemplo. Um galley que transporta quatro marinheiros pode se mover entre 1 a 4 espaços marítimos.

Um jogador nunca é obrigado a mover os seus galleys. É possível a um jogador deixar os seu galleys no mesmo espaço marítimo por várias jogadas. É considerado como estando ancorado ou patrulhando o espaço marítimo.

### **A presença de galley oponentes no mesmo espaço marítimo**

Um galley pode sempre entrar ou deixar qualquer espaço marítimo, no qual um ou mais galleys oponentes se encontrem. No entanto, um galley não pode cruzar (atravessar) um espaço marítimo contendo um ou mais galleys oponentes, sem que primeiro obtenha a permissão de todos os oponentes com galleys nesse espaço marítimo.

Se a permissão não for dada, o galley termina a sua movimentação nesse espaço marítimo e perde qualquer movimento que ainda lhe restava.

Na próxima jogada, o galley pode sempre deixar esse espaço marítimo.



Os Turcos podem mover o seu galley até três espaços, porque o galley tem 3 marinheiros. Ele começa no espaço “1”. Os Genoveses também estão no espaço “1”, mas como podes sempre deixar o espaço marítimo, começa a jogada aí. Os Turcos não precisam de permissão para se mover para o espaço marítimo “2”. Nenhum outro jogador tem um galley nesse espaço, assim os Turcos move o galley para o espaço “3”. Neste espaço, os turcos encontram um galley dos Espanhóis. Os Turcos gostariam de viajar para o espaço marítimo “4”, mas precisam da permissão dos Espanhóis para prosseguirem a sua viagem. Se os Espanhóis não derem a permissão de passagem, então os Turcos terminam a movimentação do galley por esta jogada no espaço “3”.

### O momento da Permissão

Completamente independente de todas as anteriores negociações e promessas: a permissão para o movimento através de um espaço marítimo é dada assim que um jogador entra num espaço marítimo e declara a sua intenção de o deixar. Se a permissão não for dada, então o galley permanece no espaço marítimo e não pode andar mais.

Noutras palavras, até que o galley se mova para dentro um espaço marítimo ocupado (por um inimigo), qualquer promessa feita pelo o jogador ocupante sobre garantir a permissão ou pelo jogador em movimento sobre a passagem através deste espaço marítimo, aquando da passagem pelo espaço marítimo anterior, são como o vento. O jogador moves-se para o espaço e a permissão é dada ou negada. Se for dada, o jogador segue para qualquer espaço à sua escolha, se for negada, ele pára.

Assim que um jogador tenha terminado o movimento dos seus galleyes, o próximo jogador pode começar a movimentar os seus galleyes.

Quando todos os jogadores tenham movimentado os seus galleyes, a fase 4 começa.

## Fase 4

### Combate

Existem dois tipos de combate: combate entre galleys e ataques nos portos. É importante não esquecer que o combate é sempre voluntário. Cada jogador, na sua vez de jogar, decide atacar uma ou várias vezes (ou nenhuma) se ele puder provocá-lo.

#### Combate entre galleys

Se dois jogadores se encontrarem com um ou mais galleys no mesmo espaço marítimo (e se for a fase 4 de um dos jogadores) então um deles pode atacar com um dos seus galleys.

O atacante declara qual o galley que ele vai usar para o ataque e qual o galley ele vai atacar – claro que esse galley deve estar no mesmo espaço marítimo.

De seguida, ambos os jogadores lançam o dado e adicionam o seu lançamento obtido ao número de marinheiros nos seus galleys.

Ambos os jogadores dividem o seu resultado por 3, com arredondamentos para baixo. O resultado final é o número de marinheiros que o oponente perde no seu galley. Os marinheiros eliminados são removidos simultaneamente (ver exemplo a seguir).

Depois do primeiro ataque, o atacante pode atacar outra vez com o mesmo galley ou atacar um galley diferente ou designar um novo galley para fazer um ataque ao mesmo galley ou outro galley, etc. As perdas só são removidas dos dois galleys que combatem nessa altura. As perdas não podem ser divididas entre vários galleys.

Se um jogador perder o seu último marinheiro, então o vencedor tem a permissão de o afundar ou pode ficar com ele e com a sua carga, como prémio. Se decidir afundá-lo, o galley e a sua carga são removidos do jogo. Se o vencedor quiser o seu prémio, então deve transferir, pelo menos, um marinheiro do galley vitorioso (e só do galley vitorioso) para dentro do galley derrotado. O vencedor pode ainda decidir em mover todos os seus marinheiros para dentro do barco derrotado e deixa que o seu próprio galley seja afundado.

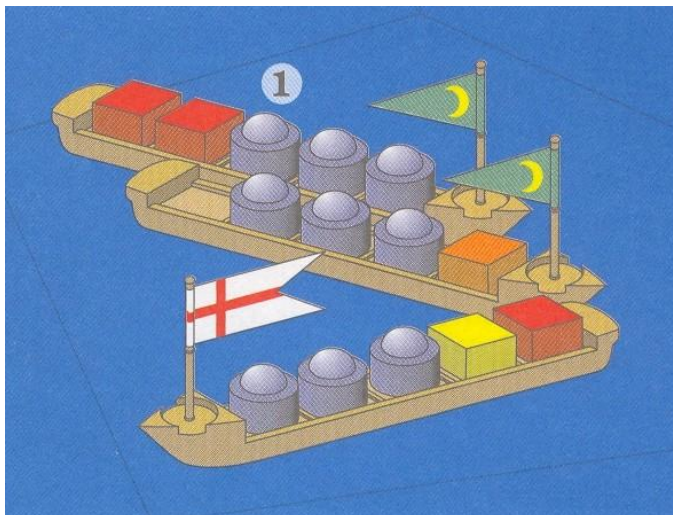
Em qualquer caso, o jogador triunfante pode dividir qualquer artigo e marinheiros arbitrariamente entre os dois galleys, não esquecendo do limite de 5 unidades por galley.

**Nota:** um jogador não pode voluntariamente eliminar os seus próprios marinheiros para ganhar espaços para artigos.

Se um jogador se apoderar do galley de outro jogador, então ele substitui a bandeira do outro jogador pela sua. O galley conquistado faz parte agora da frota do jogador vitorioso.

Um jogador pode decidir em parar um combate em qualquer altura, depois do primeiro ataque (só se for o atacante).

## Exemplo de um combate entre Galleys



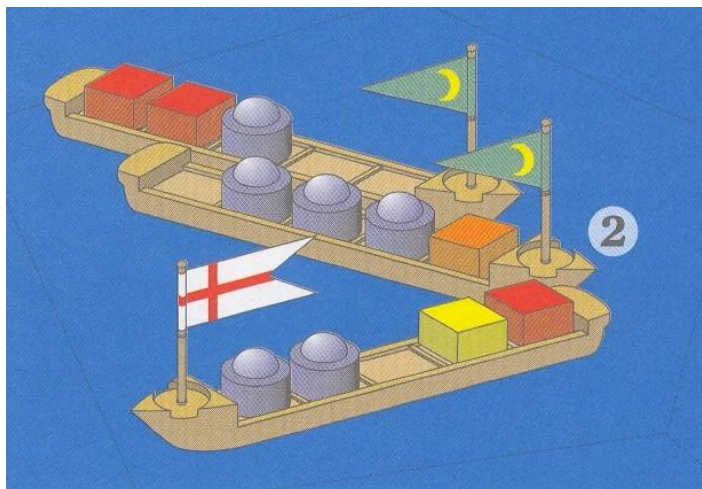
O jogador Turco ataca com o galley “1” um galley pertencente ao jogador Genovês. Ele obtém um “2” do dado e o galley Genovês perde um marinheiro:

Dado: 2

Marinheiros: 3

Total: 5 a dividir por 3 com arredondamento para baixo **dá 1.**

Os Genoveses obtém um “3” do dado e os Turcos perdem 2 marinheiros (3+3 a dividir por 3, dá 2).



O jogador turco decide atacar de novo, mas desta vez com o galley “2”. Ele lança o dado e obtém um “4”. Isto significa que o galley Genovês perde os seus últimos marinheiros e é derrotado. Mas o jogador Genovês tem de lançar o dado, uma vez que o combate é simultâneo. Ele lança e obtém um “3”, que adicionado aos seus 2 marinheiros e dividido por 3 (com arredondamentos para baixo) significa que o galley Turco “2” perde 1 marinheiro. A batalha está terminada. O jogador Turco pode transferir um dos seus marinheiros do galley “2” para o galley Genovês derrotado e reivindicá-lo como sua propriedade. Ou, se ele não quiser o galley, ele pode deixar afundá-lo depois de transferir os dois artigos de vinho e ouro para o seu galley.



## Atacar um porto

Se um jogador tiver um ou mais dos seus galleys num espaço marítimo a que corresponda (com) um porto, propriedade de outro jogador, ele pode atacar o porto. Os cálculos das perdas é da mesma maneira que nos casos de combate entre galleys, excepto que agora o defensor conta com o número de marinheiros da guarnição do porto. No entanto, se o porto tiver um forte, então o atacante divide o seu lançamento do dado, mais os marinheiros, por 4. Isto representa a defesa efectiva do forte.

Exemplo: Um galley Veneziano transportando 5 marinheiros ataca o Porto de Smyrna o qual é defendido por uma guarnição de 4 marinheiros. O jogador Veneziano lança o dado e obtém um “4” e o Turco obtém do dado um “6”.

Se o porto não tiver um forte, então os cálculos são:

- Veneziano:  $5+4=9$ , dividido por 3 = 3. O turco perde 3 marinheiros.
- Turco:  $6+4=10$ , dividido por 3 (arredondamento para baixo) = 3. o Veneziano perde 3 marinheiros.

Se o porto de Smyrna tiver um forte, então o jogador turco perderia menos marinheiros:

A soma do Veneziano era 9, desta vez divide por 4 = 2.25, o que dá 2 com os arredondamentos.

As regras de combates entre galleys são válidas para ataques aos portos com três excepções:

1. Uma guarnição nunca pode atacar um galley. As guarnições só defendem.
2. Se depois de um ou mais ataques, uma guarnição for destruída, o atacante não pode tomar o porto até a próxima fase (ver fase 5: Conquista de portos). Podem existir outros jogadores com galleys no mesmo porto que ainda têm de realizar a sua vez de jogar.
3. Se a guarnição tiver eliminado todos os marinheiros do galley atacante, o jogador da guarnição não pode tomar o galley derrotado como prémio. Este é automaticamente afundado, levando consigo todos os artigos a bordo para o fundo do Mediterrâneo.

**Nota:** As batalhas nunca têm qualquer consequência no que o porto produz ou que já tenha sido vendido no porto.

Quando todos os jogadores tiverem realizado a sua vez de declarar o combate, a fase 5 começa.

## **FASE 5:**

### **Conquistar Portos**

Se um porto não tiver guarnição, então um jogador com um galley no espaço marítimo correspondente ao porto pode tomá-lo através da transferência, de pelo menos, um marinheiro do seu galley para a guarnição do porto. Depois o jogador remove a bandeira do proprietário anterior (se existir alguma) e substitua-a pela sua.

**Caso Especial:** Se um jogador tiver um galley no espaço marítimo correspondente ao porto, mas transporta apenas um marinheiro, ele pode ainda usar esse marinheiro para tomar o controlo sobre o porto, mas ao fazê-lo deixa que o seu galley e qualquer artigo que esteja a ser transportado, sejam afundados.

Quando todos os jogadores tiverem realizado a sua vez de jogar nesta fase, a Fase 6 começa.

## Fase 6

### Vender Artigos e Colher Rendimentos

#### A Venda de Artigos

Os jogadores na sua vez de jogar podem vender artigos a partir dos seus galleys fundeados no porto.

Nenhum jogador pode bloquear uma venda. Mesmo se controlares o porto, e se outro jogador tiver um artigo para vender e passe nas condições para venda, então a venda deve ser permitida.

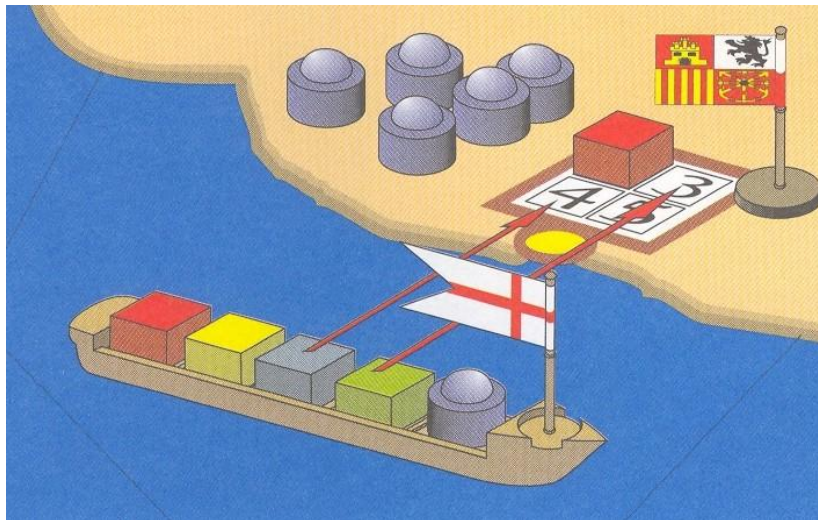
Existem duas condições para o que pode ser vendido, em qualquer porto:

1. Um artigo não pode ser vendido a um porto que produza esse mesmo artigo;
2. Um artigo não pode ser vendido a um porto onde já tenha sido vendido esse mesmo artigo (que esteja no seu armazém).

Se estas condições forem cumpridas, então os artigos são movidos do galley para o espaço vazio com o número mais baixo no armazém do porto. Depois o banco paga **100 ducats a multiplicar pelo número do espaço** no armazém se o jogador não controlar o porto. Se um jogador vender para **o seu próprio porto** (de que é proprietário) ele **não recebe** ducats. Enquanto as duas condições de venda forem satisfeitas, um jogador pode continuar a vender artigos para qualquer porto que ele tenha um galley com artigos.

A venda de artigos é sempre voluntária.

#### Exemplo da venda de artigos



É a vez de vender do jogador Genovês. Ele recebe 300 ducats pela venda de especiarias e 400 ducats pela venda de minério de ferro. Ele não pode vender ouro ou vinho, porque o porto produz ouro e já tinha sido vendido vinho.

Na próxima jogada, o jogador Genovês irá ser capaz de tentar comprar um ou mais unidades de ouro ao jogador Espanhol.

## Abrir novos Mercados

A venda de artigos raros poderá trazer grandes lucros. Se um jogador vender um artigo num porto oponente e **o artigo não puder ser encontrado em qualquer dos portos dos seus oponentes**, então o vendedor recebe um bónus de **500 ducats adicionais** ao seu preço normal de mercado (normalmente estabelecido).

O bónus é **aumentado para 1.000 ducats**, se um novo artigo for vendido no **porto de origem do oponente**. Isto é: em **Veneza**, ou **Génova**, ou **Valência**, ou **Istambul**.

**Nota:** O jogador não recebe o bónus, se ele estiver a vender no seu próprio porto ou num porto por controlar (neutro).

## Rendimentos

Cada jogador recebe 300 ducats do tesouro estatal do seu país. O banco efectua o pagamento.

Atenção: Se o porto de origem de um jogador (porto onde inicia o jogo, metrópole) for conquistado por um oponente, então ele perde os 300 ducats de rendimento por jogada.

## Fim do Jogo

---

Depois da última jogada da Fase 6, o vencedor é determinado, calculando os Pontos de Prosperidade (PPs):

- 10 PPs por controlar a sua metrópole (o teu porto de origem, de início do jogo).
- 1 PPs por cada 500 ducats que tenhas no final do jogo.
- 1 PPs por cada porto que controles sem que o armazém esteja completamente cheio.
- 2 PPs por cada porto pequeno (capacidade 2) que controles com o armazém cheio.
- 5 PPs por cada porto médio (capacidade 4) que controles com o armazém cheio.
- 10 PPs por cada porto grande (capacidade 6 – eles são todos os portos fundados no início do jogo) com o armazém cheio. Se este for a metrópole do início do jogo do jogador, então estes 10 PPs são adicionados aos 10 PPs do controlo.

O jogador com mais Pontos de Prosperidade é o vencedor.

## Casos Especiais

---

P: Os jogadores podem vender e negociar entre eles?

R: Enquanto eles estiverem no mesmo espaço marítimo e o espaço marítimo tiver uma costa (existem 4 espaços de alto mar que não são adjacentes a uma linha costeira – não podes comercializar aí).

P: Podemo-nos livrar de um artigo não desejado que ocupa o lugar de um artigo mais desejado?

R: Sim. Assumirmos que foi vendida muito barata para colocá-la fora do lugar. O artigo é colocado de regresso ao stock e nenhum “dinheiro” é pago. Podes fazer o mesmo com os marinheiros, se estiveres num espaço marítimo do porto. Se fores proprietário do porto, é simples, moves o marinheiro para a tua guarnição, se estiveres num porto de outro jogador, o marinheiro é colocado de regresso ao stock.

