

Serenissima

Un jeu de Dominique Ehrhardt - Illustrations de D. Ehrhardt - Couverture : Arnaud Demaegd

Règles du jeu

A la tête d'une puissante nation, prenez le contrôle de la Méditerranée du 15ème siècle.

Envoyez vos galères chargées de soldats et de marchandises à la conquête des flots. Emparez-vous des positions les plus stratégiques et remplissez vos entrepôts pour amasser une véritable fortune qui fera de votre empire le plus prospère et le plus craint.

But du jeu

Les joueurs incarnent des princes marchands issus des plus grandes villes du bassin méditerranéen au 15^{ème} siècle. Grâce au commerce et à la guerre, ils tentent d'asseoir leur domination sur cette partie du monde. À la fin de la partie, le joueur le plus riche est déclaré vainqueur.

Préparation

(4 joueurs)

Note : avant de commencer à jouer, placer soigneusement les autocollants numérotés sur le pont avant des 15 galères.



Le plateau de jeu est placé au centre de la table. Les galères, les jetons Fort et Basilique, les cubes de matériaux, les ducats ainsi que les cartes Port sont placés à proximité du plateau de jeu.

Le pion blanc est placé au départ de la piste de tours pour 4 joueurs (A).

Les 24 cubes Galère sont placés près de la roue. Le pion noir est placé sur la roue, sur la case Doge (B).

Les 5 cartes Doge sont mélangées et placées face cachée sur la partie gauche du lion vénitien (C). La partie droite du lion vénitien servira à défausser ces cartes, face visible.

Un joueur est désigné aléatoirement premier joueur. Chaque joueur choisit une couleur et prend **22 marins** de cette couleur et **5 ducats**. Chaque joueur choisit, dans le sens horaire et en commençant par le premier joueur, un port de départ parmi les 5 disponibles (G) ainsi qu'une galère. Dès qu'une galère est choisie, un cube Galère de la couleur du joueur est placé sur la roue sous la case correspondant au numéro de la galère (montrant ainsi que la galère est en jeu). Le joueur place 3 marins sur son port de départ et 3 autres marins dans sa galère. La galère est placée dans la zone de mer attenante au port choisi par le joueur.

Une fois que le dernier joueur a installé sa galère, on procède à un second tour de choix de galères. Ce second tour est effectué à l'inverse du sens horaire, en commençant par le dernier joueur. Pour chaque joueur, la nouvelle galère est placée à côté de la première, avec 3 marins à son bord.

Note : les Ducats fournis dans le jeu ont une face marquée et une face neutre. Les joueurs peuvent au choix décider de jouer argent visible ou argent caché. En fonction de ce choix, ils disposent les pièces qu'ils gagnent devant eux face marquée ou face neutre visible.

Contenu de la boîte



15 galères



1 planche d'autocollants



120 marins (30 par couleur)



24 cubes Galère (6 par couleur)



14 cubes de Bois



12 cubes de Pierre



12 cubes de Marbre



12 cubes de Vin



10 cubes d'Or



10 cubes d'Épice



54 pièces (1, 5, 10 et 50 Ducats)



19 cartes Port



5 cartes Doge



4 cartes Aide de Jeu



4 cartes Fermeture



5 jetons Basilique



5 jetons Fort



5 dés spéciaux



1 pion noir et 1 pion blanc

1 plateau de jeu



- A) Piste de tours (départ 4 joueurs)
- B) Roue d'action (case Doge)
- C) Emplacement des cartes Doge
- D) Port
- E) Matière produite par le Port (Marbre)
- F) Entrepôt
- G) Ports de départ



Déroulement du Jeu

(4 joueurs)

Le jeu se joue en une succession de **tours** (entre 5 et 11 à 4 joueurs). Un tour correspond à l'activation successive de toutes les galères en jeu suivi du tirage d'une carte Doge. Suite à ce tirage, un décompte aura parfois lieu.

Tour de Jeu

Le pion noir est avancé dans le sens horaire sur la première case de la roue comportant un cube Galère. Cette galère devient la galère active. Son possesseur doit choisir entre deux possibilités : **Action** ou **Investissement**.

A) Action

Le propriétaire de la galère active utilise sa galère. Cette activation se divise en 3 phases (Chargement / Déplacement / Vente ou Combat). Ces phases sont toutes optionnelles et un joueur peut décider de n'en effectuer aucune, une, deux ou trois, mais elles doivent être jouées obligatoirement dans l'ordre indiqué (d'abord Chargement, puis Déplacement, puis Vente ou Combat).

1) Chargement : lors de cette phase, le propriétaire de la galère peut, à partir du port où il se trouve actuellement, charger des marins ou des cubes de marchandise. Chaque galère possède 5 emplacements où pourront être stockés **des marins ou des marchandises**.

Marins : le propriétaire de la galère peut gérer les marins se trouvant dans le port où se trouve la galère active suivant ses besoins.

● Si le port est **sous son contrôle** (c'est-à-dire que des marins lui appartenant y sont stationnés), il peut ainsi embarquer des marins en provenance du port ou de toute autre galère lui appartenant présente dans ce port sur la galère active. Il peut également débarquer des marins de la galère active vers le port ou vers une de ses galères.

● Si le port est **neutre** (pas de marin) ou sous le contrôle d'un autre joueur, il peut déplacer des marins entre la galère active et une autre galère lui appartenant dans cette zone (dans les deux sens), mais ne peut pas placer de marin sur le port.

Limites : Une galère peut contenir jusqu'à 5 marins et doit contenir au moins 1 marin. Une galère sans marin est « coulée » et n'est donc plus disponible pour le joueur. Elle est donc replacée à proximité du plateau de jeu et le cube Galère correspondant au numéro de la galère est retiré de la roue. Un joueur a le droit de couler volontairement l'une de ses galères. Le nombre de marins maximal que peut contenir un port correspond à la taille de son entrepôt. Par exemple, València dispose d'un entrepôt de 5 cases et ne peut donc contenir que 5 marins au maximum. Enfin, il n'est pas possible d'abandonner un port en chargeant tous les marins de ce port sur une galère. Au moins 1 marin doit rester.



Exemple : la galère 4, qui stationne à València et comporte 1 marin, est active. Bleu, son propriétaire, choisit de la faire agir. Il transfère 2 marins depuis la galère 6 (qui lui appartient et stationne également à València). Il ne peut par contre pas prendre le marin de València, car c'est le seul présent dans le port. Il aurait également pu transférer le marin de la galère 4 vers València ou vers la galère 6, mais dans ce cas la galère 4 aurait été coulée.

Marchandises : le propriétaire de la galère peut charger des marchandises du type produit par le port sur sa galère active.

● Si le port est **sous son contrôle**, il peut embarquer gratuitement un cube de marchandise correspondant à la marchandise produite par le port sur sa galère. S'il souhaite embarquer des cubes supplémentaires, il devra payer ces marchandises au prix de 1 ducat par cube à la banque.

● Si le port est **neutre** (aucun marin présent), il peut embarquer autant de cubes du type produit par le port qu'il le souhaite en payant 1 ducat par cube à la banque.

● Si le port **appartient à un autre joueur**, il peut embarquer autant de cubes du type produit par le port qu'il le souhaite en payant 1 ducat par cube au joueur possédant le port.

● Le joueur est également autorisé à charger des marchandises en provenance ou vers d'autres galères lui appartenant et situées sur la même case que la galère active. Cette action est gratuite.

Limites : Une galère peut contenir jusqu'à 4 cubes de marchandise (puisque un marin au moins doit être présent). Lors de cette phase, un joueur peut décider de jeter des marchandises à la mer pour faire de la place à d'autres marchandises ou à des marins.



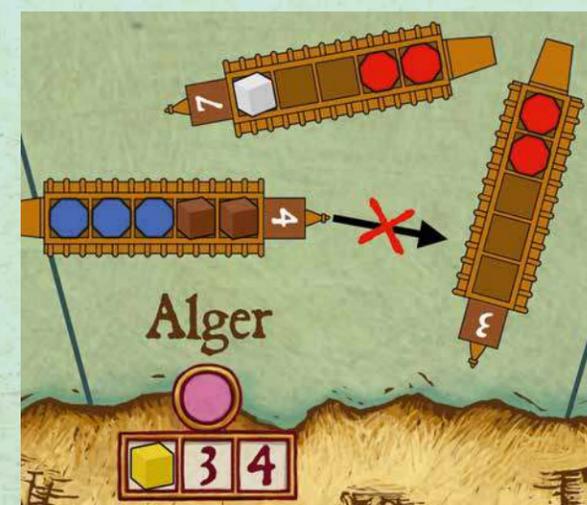
Exemple (suite) : Bleu charge maintenant des marchandises sur sa galère 4. València produisant du bois, il décide de charger 2 bois. Pour cela, il paye 1 Ducat à la banque (le premier cube de bois est gratuit car le port lui appartient).

2) Déplacement : lors de cette phase, le joueur peut déplacer la galère active sur le plateau de jeu. La capacité de déplacement d'une galère est déterminée par le nombre de marins se trouvant à bord. Pour chaque marin présent, le joueur peut déplacer la galère d'une case.



Exemple (suite) : Bleu déplace sa galère 4. Comme elle comporte 3 marins, il peut se déplacer jusqu'à 3 cases. Il décide donc d'aller vers Tripoli.

Blocus lors du déplacement : si, lors du déplacement, la galère active arrive dans une case où un joueur possède **strictement** plus de marins sur des galères que ceux qui sont sur la galère active (les marins présents dans un port ne comptent pas), ce dernier peut déclarer un blocus. La galère stoppe alors son mouvement sur la case en cours et passe à la phase 3 (Vente ou Combat). Le blocus **ne concerne pas la case de départ d'une galère**. Ainsi, une galère peut toujours faire son action de chargement et quitter la case où elle commence son tour. Si un joueur arrive dans une case où plusieurs joueurs peuvent déclarer un blocus, c'est le joueur avec le plus de marins qui décide en premier (en cas d'égalité, le joueur avec la galère ayant le plus petit numéro). Un joueur peut demander à un autre joueur ses intentions avant de pénétrer dans une case mais ce dernier n'est pas obligé de tenir parole ! Il n'est pas permis d'échanger des marchandises ou des ducats entre joueurs.



Exemple (suite) : au cours de son déplacement vers Tripoli, Bleu croise 2 galères de Rouge qui sont à Alger. Chacune des galères de Rouge contient 2 marins, il dispose donc de 4 marins (ce qui est supérieur aux 3 marins de Bleu) et déclare donc un blocus. La galère bleue stoppe donc son mouvement sur cette case.

3) Vente ou Combat : lors de cette phase le joueur peut utiliser sa galère **soit pour vendre des marchandises, soit pour combattre**, que ce soit pour conquérir un port (neutre ou appartenant à un autre joueur) ou pour attaquer une ou plusieurs galères.

a) Vente : le joueur peut vendre **une ou plusieurs** marchandises de la galère active dans le port où il a déplacé la galère. La marchandise vendue ne doit **ni être produite par le port ni déjà présente dans l'entrepôt du port**. On ne peut vendre un type de marchandise qu'une fois dans un port. Pour chaque marchandise vendue, le joueur place le cube sur la case d'entrepôt de plus petite valeur puis le joueur touche de l'argent de la banque.

● Si le port **lui appartient**, le joueur ne gagne rien.

● Si le port est **neutre ou appartient à un autre joueur**, le joueur touche un nombre de ducats égal à la valeur de la case où il pose la marchandise (de 2 à 6)

Épice : si le joueur vend de l'épice (cubes violets), il touche un **bonus de 2 ducats** (la vente d'épice rapporte donc 2 ducats dans un de ses ports ou de 4 à 8 ducats dans les autres ports).

Vin : les cartes Port comportent 2 faces, une face neutre et une face vin. Par défaut, la face neutre est visible. Dès qu'un port contient du vin dans son entrepôt, son propriétaire **la retourne sur la face vin**, qui sera utilisée lors de certaines fins de tour. *Note* : Les ports produisant du vin n'ont pas de face neutre.

Blocus lors de la vente : les règles de blocus s'appliquent à la vente. Ainsi, un joueur possédant plus de marins sur ses galères que la galère active peut déclarer un blocus pour empêcher une vente. Le joueur subissant le blocus peut alors décider de combattre la ou les galères qui provoquent le blocus (voir plus loin) ou terminer son tour.



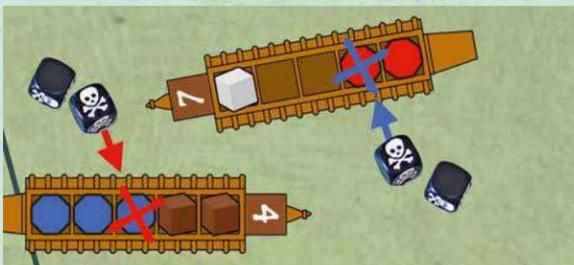
Exemple (suite) : Bleu, puisqu'il ne peut aller plus loin, décide de vendre 1 cube de bois pour 3 ducats à Alger. Là encore, Rouge déclare le blocus et la vente ne peut donc être effectuée. Bleu doit donc passer son tour ou combattre.

b) Combat : le joueur peut tenter d'attaquer une ou plusieurs galères dans la zone où est arrivée sa galère. Il peut également conquérir le port dans la zone où est arrivée sa galère.

Combat contre une galère : pour commencer le propriétaire de la galère active (qui sera l'attaquant) détermine sa **valeur de combat** : celle-ci est égale au nombre de marins présents sur la galère moins le nombre de cases traversées par la galère. Pour le propriétaire de la galère attaquée (qui sera le défenseur) la valeur de combat est égale au nombre de marins présents sur la galère. Le combat est résolu par des lancers de dés **simultanés**.

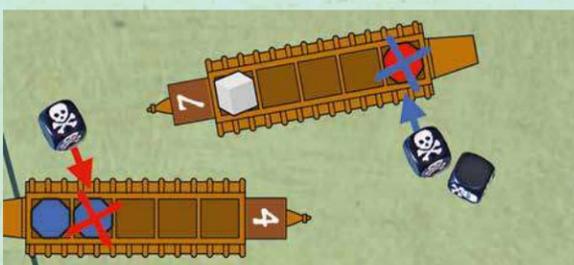
Premier tour de combat : Chaque joueur lance autant de dés que sa valeur de combat et inflige au camp opposé autant de morts qu'il obtient de sym-

boles « tête de mort » sur son lancer. Les marins ainsi tués reviennent dans le stock des joueurs.



Exemple (suite) : Bleu décide de combattre. Parmi les deux galères de Rouge il décide d'attaquer la galère 7 en premier. La valeur de combat de Bleu est de 2 (3 marins moins 1 car la galère s'est déplacée d'une case). La valeur de combat de Rouge est de 2 (2 marins). Les deux joueurs lancent les dés et obtiennent tous les deux 1 tête de mort. Ils font donc chacun une victime dans le camp adverse.

Tours suivants : entre chaque lancer, l'attaquant peut décider de stopper son attaque. Dans ce cas, le combat est terminé et le tour du joueur prend fin. Si l'attaquant décide de poursuivre, les joueurs déterminent leur nouvelle valeur de combat et procèdent comme au premier tour. La valeur de combat de l'attaquant ne change pas, sauf s'il a moins de marins sur la galère que la valeur déterminée au premier tour. Dans ce cas la nouvelle valeur de combat de la galère est égale au nombre de marins présents sur la galère. La valeur de combat du défenseur est égale au nombre de marins présents sur la galère.



Exemple (suite) : Bleu décide de continuer le combat. Sa valeur de combat est toujours de 2 (il lui reste 2 marins). Celle de Rouge est de 1. Les deux joueurs lancent les dés et obtiennent tous les deux 1 tête de mort. Bleu perd 1 nouveau marin et la galère Rouge est coulée.

Fin du combat : Dès que l'un des deux camps n'a plus de marins, le combat prend fin. Si c'est l'attaquant, sa galère est « coulée » et remplacée à proximité du plateau de jeu (le cube Galère correspondant à la galère est retiré de la roue). Si c'est le défenseur, on procède de même. Le propriétaire de la galère survivante peut, s'il le souhaite récupérer des marchandises de la galère coulée à condition d'avoir la place de les stocker dans sa galère (il ne peut donc débarquer des marins pour faire de la place aux marchandises).

Exemple (fin) : la galère Rouge coule. Bleu décide de récupérer le cube de marbre et le place sur sa galère. S'il le souhaite, il peut maintenant continuer le combat contre la galère restante, puis éventuellement attaquer le port. Sa valeur de combat est maintenant de 1 et il décide donc de s'arrêter.

Combat contre plusieurs galères : quand il arrive dans une zone où il y a plusieurs galères, la galère active peut les combattre une par une (même

si elles appartiennent à différents joueurs). Il choisit alors une galère parmi celles présentes dans la case et procède alors comme indiqué plus haut. A la fin d'un combat, il peut décider d'arrêter son tour ou de combattre une autre galère.

Combat contre un port : le déroulement du combat dépend du propriétaire du port.

● Si le port est **neutre** (aucun marin présent), le propriétaire de la galère active peut simplement s'emparer du port en y débarquant 1 ou plusieurs marins. S'il n'a qu'un seul marin sur sa galère, il peut débarquer celui-ci et couler sa galère. Il prend alors la carte Port correspondant à la réserve et la place devant lui. Il est possible de conquérir un port neutre même si une galère appartenant à un autre joueur stationne sur la case (sauf en cas de blocus).



Exemple : la galère 8 est active. Orange vient de se déplacer à Napoli. Il possède un cube de bois et pourrait le vendre mais il préfère débarquer. Comme le port est neutre il lui suffit de placer un marin pour s'emparer du port (mais il peut également en mettre plus). Noir qui stationne à Napoli ne peut l'en empêcher par un blocus car sa galère contient 3 marins (comme la galère 8). Orange prend donc la carte Napoli et la place devant lui.

● Si le port **appartient à un autre joueur**, le propriétaire de la galère active devra combattre. Si la case contient également des galères appartenant au propriétaire du port, le possesseur de la galère active devra d'abord combattre ces galères avant de s'attaquer au port (il n'aura pas besoin de combattre les galères des autres joueurs éventuellement présents dans la case, qui ne pourront déclarer un blocus). Les règles pour combattre un port sont les mêmes que pour une galère, sauf si celui-ci contient un fort (voir plus loin). À la fin du combat, Le propriétaire de la galère active peut débarquer des marins pour prendre le contrôle du port. S'il n'a plus qu'un seul marin sur sa galère, il peut débarquer celui-ci et couler sa galère. Il prend à présent la carte Port au défenseur et est désormais le nouveau propriétaire du port. Dans certains cas, les deux camps s'anéantiront mutuellement. Le port redevient alors neutre (la carte Port est remplacée à côté du plateau).

Fort : Si le port attaqué contient un Fort (voir Investissement), ce dernier participera au combat. Avant le début du combat contre le port, le propriétaire du Fort lance **deux dés** et inflige autant de victimes à la galère active qu'il obtient de symboles « Tête de mort ». Par la suite, le Fort n'est plus utilisé (il ne sert donc qu'une fois, au début

du combat contre le port). Un Fort ne peut tirer sur une galère faisant une vente.

Blocus et combat : un joueur peut déclarer un blocus pour empêcher un autre joueur de s'emparer d'un port neutre. Un joueur subissant un blocus peut soit terminer son tour, soit combattre la ou les galères qui le bloquent et enfin s'emparer du port neutre. Son tour est ensuite terminé (il ne peut donc reprendre le cours d'une éventuelle vente).

Dernier port d'un joueur : si un joueur ne possède plus qu'un seul port, **il est interdit aux autres joueurs de le conquérir.**

B) Investissement

Au lieu d'utiliser la galère active, le joueur peut faire des investissements dans son empire. Il peut acheter des éléments dans tous ses ports.

● **Recruter des marins :** chaque marin recruté coûte 1 ducat. Le joueur peut placer des marins dans tous ses ports en respectant la limite de contenance du port. Il peut également placer des marins sur ses galères qui sont actuellement stationnées dans ses ports (mais pas sur celles qui sont dans des ports ne lui appartenant pas).

● **Galère :** Un joueur ne peut acheter qu'une seule nouvelle galère par phase d'investissement. Acheter une nouvelle galère coûte 1 ducat par galère déjà possédée. La nouvelle galère est placée dans un port appartenant au joueur.

● **Fort :** acheter un fort coûte 2 ducats. Le fort ne peut être placé que dans un port contenant du bois et de la pierre (que ces marchandises soient produites et / ou présentes dans l'entrepôt). Les marchandises ne sont pas défaussées. Un port ne peut contenir qu'un seul Fort.

● **Basilique :** acheter une basilique coûte 2 ducats. La basilique ne peut être placée que dans un port contenant de l'or et du marbre (que ces marchandises soient produites et / ou présentes dans l'entrepôt). Les marchandises ne sont pas défaussées. Un port ne peut contenir qu'une seule Basilique.

Exemple : la galère 9 est active, mais Noir décide de ne pas l'utiliser et de faire des investissements. Il achète 5 marins, 1 pour Constantinople, 1 pour Antakya, et 3 pour sa galère 12 (qui stationne dans une de ses villes). Il ne peut pas acheter de marin supplémentaire à Antakya, car le port ne peut contenir que 3 marins. Il achète également une basilique pour Antakya car le port produit de l'or et contient du marbre. Au total il paye donc 7 ducats (1 par marin et 2 pour la basilique). Son tour est à présent terminé.

Fin du Tour

Quand toutes les galères ont été activées, le pion noir est déplacé sur la case Doge. Une carte Doge est alors tirée. Suivant la carte tirée, le pion blanc est avancé sur la piste de tours.

● **Carte « Vin » :** le pion blanc n'avance pas. Chaque joueur gagne 3 ducats pour chacun de ses ports contenant ou produisant du vin. La carte est ensuite défaussée face visible.



● **Carte « 1 sablier » (*2) :** le pion blanc est avancé d'une case. Si le pion blanc atteint une case de décompte (cases jaunes) un décompte a lieu (voir plus loin). La carte est défaussée face visible.



● **Carte « 2 sabliers » :** le pion blanc est avancé de deux cases. Si le pion blanc atteint ou dépasse une case de décompte (cases jaunes) un décompte a lieu (voir plus loin). La carte est défaussée face visible.



● **Carte « 2 sablier + mélange » :** le pion blanc est avancé de deux cases. Si le pion blanc atteint ou dépasse une case de décompte (cases jaunes) un décompte a lieu (voir plus loin). Les cartes Doge défaussées et les cartes Doge restant à tirer sont alors mélangées et replacées, face cachée sur la partie gauche du lion vénitien.



Joueur possédant moins de 2 galères : après le tirage de la carte et l'éventuel décompte (voir ci-dessous) les joueurs possédant moins de 2 galères sont autorisés à faire une phase d'investissement spéciale. Ils peuvent dépenser leurs ducats pour acheter des galères et des marins (au prix indiqué dans « Investissement ») de manière à posséder 2 galères au début du tour suivant.



Exemple : le tour est terminé et une carte doge est tirée. C'est la carte comportant 2 sabliers. Le pion est avancé de 2 cases. Comme la case de décompte est dépassée, un décompte a lieu avant le tour suivant. Si un joueur a moins de 2 galères, il pourra en racheter à l'issue du décompte.

Décompte

Lorsque le pion blanc atteint ou dépasse une case de décompte sur la piste de tours, un décompte est effectué. Chaque joueur gagne des ducats suivant ce barème :

● Chaque port rapporte un nombre de ducats en fonction du remplissage de l'entrepôt (entre 0 pour un port vide et 20 ducats pour un grand port totalement rempli).

● Chaque basilique construite rapporte 5 ducats.

Notes : même si les joueurs jouent avec l'argent caché, ils doivent annoncer à leurs adversaires l'argent qu'ils gagnent lors des décomptes.



Exemple : l'entrepôt de València contient 4 cubes et une basilique. Pour ce port, Bleu gagne donc 20 Ducats (15 pour l'entrepôt et 5 pour la basilique). Il procède de même pour ses autres villes et annonce son total aux autres joueurs.

Fin de la Partie

La partie se termine après le troisième décompte. Le joueur le plus riche remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur possédant le plus de cartes Port parmi les ex-aequo remporte la partie.

Variantes

Serenissima à 3 joueurs

Le jeu est identique à la version à 4 joueurs avec quelques modifications :

- Les joueurs utilisent 26 marins au lieu de 22.
- Les joueurs utilisent 12 galères au lieu de 15 (les galères de 13 à 15 ne sont donc pas mises en jeu).
- Le pion blanc est placé au départ de la piste de tours pour 2 ou 3 joueurs (case rouge). Les décomptes seront effectués quand le pion blanc atteint ou dépasse les cases rouges ainsi que la dernière case.
- Avant le début de la partie, les joueurs ferment un port produisant du bois, un port produisant du vin, un port produisant de la pierre et un port produisant du marbre (au choix). La fermeture de ces ports est indiquée en posant sur le port une carte Fermeture. Les zones fermées peuvent être traversées, mais on ne peut y faire de commerce.

Serenissima à 2 joueurs

Le jeu est identique à la version à 4 joueurs avec quelques modifications :

- Les joueurs utilisent 30 marins au lieu de 22.
- Les joueurs utilisent 12 galères au lieu de 15 (les galères de 13 à 15 ne sont donc pas mises en jeu).
- Le pion blanc est placé au départ de la piste de tours

pour 2 ou 3 joueurs (case rouge). Les décomptes seront effectués quand le pion blanc atteint ou dépasse les cases rouges ainsi que la dernière case.

- Avant le début de la partie, les joueurs ferment un port produisant du bois, un port produisant du vin, un port produisant de la pierre et un port produisant du marbre. La fermeture de ces ports est indiquée en posant sur le port une carte Fermeture. Les zones fermées peuvent être traversées, mais on ne peut y faire de commerce.
- Les joueurs commencent la partie avec 3 galères (choisies alternativement) au lieu de 2. Chaque galère ainsi que le port de départ contiennent 3 marins.

Notes de l'auteur

- Au temps glorieux de la Sérénissime commerce et lutte d'influence militaire étaient étroitement imbriqués. Ces batailles n'étaient en aucun cas des guerres de conquête ou d'extermination de l'adversaire. Il s'agissait avant tout de s'assurer de privilèges et de monopoles commerciaux. L'adversaire d'aujourd'hui pouvait devenir le client de demain. D'ailleurs dans bien des cas, Venise continuait à commercer avec des villes ou des pays avec lesquels elle était en conflit ailleurs.
- Contrairement à une idée répandue, les rameurs à bord des galères vénitienes n'étaient ni des esclaves ni des prisonniers, mais de citoyens libres qui servaient selon les besoins, à la fois marins et soldats. Souvent il s'agissait même de membres de la famille des commanditaires de la galère qui s'assuraient par ailleurs de la régularité des transactions commerciales. Cette particularité vénitienne explique la qualité et la motivation des équipages de ses galères. Ce n'est que vers la fin de la République, dans sa période de décadence militaire et économique, qu'elle utilisera prisonniers et esclaves à bord de ses galères. C'est pourquoi dans ce jeu les marins servent indifféremment à déplacer les galères et à combattre. C'est également pour cette raison, que les grands déplacements fatiguent vos hommes et les rendent moins efficaces au combat.
- Les joueurs peuvent s'étonner que ce soit la « banque » qui paye aux joueurs la valeur des marchandises vendues et non pas le joueur à qui appartient le comptoir. Il faut simplement considérer que le joueur qui possède un comptoir ne possède ni la ville ni la population mais s'assure simplement par sa présence militaire le monopole des transactions commerciales. C'est la population de la ville qui achète en fait les marchandises.
- Les cubes marchandises présents dans les comptoirs ne correspondent pas à des ballots de marchandises mais indiquent simplement qu'une liaison commerciale permettant d'approvisionner cette ville avec cette marchandise a été ouverte. Cela explique qu'on ne peut pas « vendre » une seconde fois une marchandise déjà présente sur un comptoir ni acheter une marchandise présente sur le comptoir mais qui n'est pas produite par ce comptoir. De la même façon on ne « donne » pas de cubes pour construire un fort, il suffit que cette marchandise soit présente dans le comptoir, ce qui signifie que ce comptoir est suffisamment approvisionné en bois et en pierre pour construire un fort.