

Golden Horn

D



Domínio da Mar

Ein Erweiterungsset zu Golden Horn



Ein Spiel von Leo Colovini für 2 - 4 Spieler ab 8 Jahren

Illustration: Marko Fiedler

Piatnik Spiel Nr. 635199 • © 2015 Piatnik, Wien • Printed in Austria

Spielregel

Diese Erweiterung enthält Spielzubehör, das nur zusammen mit dem Grundspiel GOLDEN HORN gespielt werden kann. Es gelten zunächst die Regeln des Grundspiels ergänzt um folgende Änderungen und Zusatzregeln:

Spielziel

Wie beim Grundspiel GOLDEN HORN machen sich die Spieler als venezianische Kaufleute mit ihren Galeassen auf, Waren zwischen Venedig und Konstantinopel zu transportieren. Neu ist, dass die Spieler anstelle von Waren auch Eroberer auf ihren Schiffen mitnehmen können, mit welchen ein oder mehrere Herrschaftsgebiete erobert werden können. Diese bringen am Spielende Extrapunkte und entscheiden so möglicherweise über den Sieg!



Spielmaterial

- 5 Tableaus, welche die Herrschaftsgebiete Zara, Durazzo, Candia, Negroponte und Galata repräsentieren; sie zeigen auch an, wie viele Erobererfiguren benötigt werden, um das entsprechende Herrschaftsgebiet zu erobern und wie viele Extrapunkte es am Spielende dafür gibt



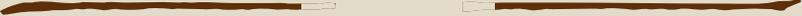
- 16 Holzwürfel, je 8 in den Farben Schwarz und Weiß:
- 20 Erobererfiguren
- 1 Spielanleitung



Spielvorbereitung

- Die 16 Holzwürfel werden zu den farbigen Holzwürfeln aus dem Grundspiel in den Stoffbeutel gegeben.
- Anschließend werden nicht 9 sondern je 10 Holzwürfel blind aus dem Stoffbeutel gezogen und jeweils auf die beiden Ausgangshäfen Venedig und Konstantinopel gelegt.
- Die 5 Herrschaftsgebiete werden mit der Stadtseite nach oben in einer Reihe oberhalb der Spielfläche gelegt. Sie sind nicht Teil des Seeweges!
- Die 20 Erobererfiguren werden ebenfalls bereitgelegt.



- 
- Befinden sich unter den 10 Holzwürfeln auf den Ausgangshäfen Venedig und Konstantinopel weiße oder schwarze Würfel, werden diese sofort durch Erobererfiguren ersetzt. Die schwarzen Holzwürfel kommen aus dem Spiel, die weißen werden zurück in den Stoffbeutel gegeben. Diese Vorgehensweise wiederholt sich jedes Mal, wenn die Anzahl der Holzwürfel auf den Ausgangshäfen auf 10 ergänzt wird.
 - Verlässt ein Spieler mit einem seiner Schiffe einen der Ausgangshäfen, darf er anstelle von Waren ALLE Erobererfiguren, die auf diesem Hafen stehen, an Bord nehmen.
 - Schiffe mit Eroberern an Bord werden wie mit Waren beladene Schiffe bewegt. Allerdings dürfen solche Schiffe nicht von Piraten überfallen werden!
 - Kommt ein Schiff mit Erobererfiguren an Bord in Venedig oder Konstantinopel an, entlädt der Spieler alle Figuren in sein Warenhaus.
 - Wenn ein Spieler an der Reihe ist, darf er jederzeit ein Herrschaftsgebiet erobern. Dafür nimmt er so viele Erobererfiguren aus seinem Warenhaus wie auf dem entsprechenden Tableau angegeben sind. Die Figuren gibt er zurück in den Vorrat und legt das eroberte Herrschaftsgebiet vor sich ab. Am Ende des Spieles werden die auf dem Tableau angegebenen Punkte zu dem Punktstand, den der Spieler durch das Sammeln von Waren erzielt hat, hinzugezählt. Es ist nicht möglich, ein bereits von einem Spieler eingenommenes Herrschaftsgebiet zu erobern!

Achtung!: Sollte es vorkommen, dass nicht mehr genügend Erobererfiguren vorhanden sind, um damit die weißen bzw. schwarzen Holzwürfel in den Ausgangshäfen zu ersetzen, werden stattdessen Bauern rekrutiert. Dazu werden die schwarzen Holzwürfel, die bereits aus dem Spiel genommen wurden, verwendet. Weiße Holzwürfel werden dann durch schwarze ersetzt. Bauern dürfen allein oder zusammen mit Erobererfiguren geladen werden, allerdings gelten für diese folgende Sonderregeln:

1. Bauern sind schwächer als Eroberer. Will ein Spieler Bauern für die Eroberung eines Herrschaftsgebietes einsetzen, benötigt er zwei Bauern anstelle einer Erobererfigur.
2. Bauern werden zu einem Eroberer ausgebildet. Das passiert, sobald sich wieder Erobererfiguren im Vorrat befinden. Ist ein Spieler am Zug, darf er dann seine Bauern durch Erobererfiguren ersetzen, allerdings nur solche, die er bereits in sein Warenhaus gebracht hat, nicht jene, die sich auf seinen Schiffen befinden!
3. Schiffe, die nur Bauern und keine Eroberer an Bord haben, dürfen von Piraten überfallen werden.

Das Spiel endet,

- sobald in einem Ausgangshafen (Venedig oder Konstantinopel) keine Waren oder Erobererfiguren mehr vorhanden sind, ODER
- wenn alle Herrschaftsgebiete erobert wurden, ODER
- wenn ein Spieler das Spielende bekannt gibt. Das darf er, muss er aber nicht, wenn er von jeder der sechs Warenarten mindestens 1 Ware besitzt.

Nach der Wertung der Waren (siehe Spielanleitung Grundspiel) erhält jeder Spieler zusätzlich

- Punkte für eroberte Herrschaftsgebiete, die auf den Tableaus angegeben sind.
- einen Siegpunkt für jede Erobererfigur und jeden Bauern, die/der sich zu Spielende noch in seinem Warenhaus befindet.

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.

Wenn Sie zu „Golden Horn - Dominio da Mar“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:
Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien

www.piatnik.com