

# Golden Horn

F



Domínio da Mar

Extension du jeu GOLDEN HORN



Un jeu de Leo Colovini pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

Illustration: Marko Fiedler

Jeu Piatnik n° 635199 • © 2015 Piatnik, Wien • Imprimé en Autriche

## Règles du jeu

Cette extension de jeu contient des accessoires qui peuvent être utilisés uniquement si vous possédez le jeu de base GOLDEN HORN. Les règles sont les mêmes que celles du jeu de base et sont complétées par les règles et changements suivants :

### But du jeu

Comme pour le jeu de base GOLDEN HORN, les joueurs prennent le rôle de marchands vénitiens qui transportent des marchandises entre Venise et Constantinople à bord de leurs bateaux de commerce. Avec cette extension, les joueurs, au lieu de marchandises, peuvent aussi emporter des mercenaires sur leurs bateaux avec lesquels ils peuvent conquérir un ou plusieurs territoires. Ceux-ci leur permettent de gagner des points supplémentaires en fin de partie et peut-être de la remporter !



## Matériel

- 5 tuiles qui représentent les territoires de Zara, Durazzo, Candia, Negroponte et Galata. Sur chaque territoire sont indiqués le nombre de mercenaires nécessaire pour le conquérir et le nombre de points supplémentaires accordés à la fin de la partie.



- 16 cubes en bois (8 noirs et 8 blancs) :
- 20 figurines de mercenaires
- 1 règle du jeu



## Préparation du jeu

- Les 16 cubes en bois sont placés dans le sac en tissu, avec les cubes de couleur du jeu de base.
- Ensuite, on tire au hasard 10 cubes du sac en tissu et on les place sur le port de Venise. On fait de même pour le port de Constantinople.
- Les 5 territoires sont placés l'un à la suite de l'autre sur la surface de jeu. Ils ne font pas partie des voies maritimes.
- Les 20 figurines de mercenaires sont aussi mises en place à côté du jeu.



## Déroulement du jeu

- Si des cubes blancs ou noirs se trouvent parmi les 10 cubes dans les ports de départ de Venise et Constantinople, ils sont immédiatement remplacés par des mercenaires. Les cubes noirs sont retirés du jeu, les cubes blancs sont replacés dans le sac en tissu.
- Si un joueur quitte un des ports de départ avec un de ses bateaux, il peut prendre à bord TOUS les mercenaires qui se trouvent dans le port au lieu des marchandises.
- Les bateaux avec les mercenaires à bord sont déplacés comme les bateaux chargés de marchandises. Cependant, ils ne peuvent pas être attaqués par des pirates !
- Si un bateau avec des mercenaires à son bord arrive à Venise ou Constantinople, le joueur décharge toutes les figurines dans son entrepôt.
- A son tour de jeu, un joueur peut à tout instant conquérir un territoire. Il retire alors de son entrepôt autant de mercenaires que le nombre indiqué sur la tuile correspondante. Il replace les figurines à côté du jeu, et place le territoire conquis devant lui. À la fin de la partie, les points indiqués sur les territoires sont ajoutés aux points que le joueur a obtenus en récoltant des marchandises. Il n'est pas possible de conquérir un territoire déjà conquis par un joueur !

*Attention ! S'il n'y a plus assez de figurines de mercenaires pour remplacer les cubes blancs ou noirs dans les ports de départ, il faut recruter des paysans à la place. On utilise comme paysan les cubes noirs qui ont déjà été retirés du jeu. Les paysans peuvent embarquer à bord d'un bateau seuls ou avec des mercenaires. Pour les paysans, les règles suivantes s'appliquent :*

- 1. Les paysans sont plus faibles que les mercenaires. Si un joueur veut utiliser des paysans pour conquérir un territoire, il a besoin de deux paysans au lieu d'un mercenaire.*
- 2. Les paysans sont remplacés par des mercenaires dès que des mercenaires sont à nouveau disponibles à côté du jeu. Si un joueur est en train de jouer, il peut remplacer ses paysans par des mercenaires, en nombre égal, mais seulement pour les paysans qu'il a déjà placés dans son entrepôt, pas ceux qui se trouvent sur son bateau !*
- 3. Les bateaux qui n'ont que des paysans à leur bord et pas de mercenaire peuvent être envahis par les pirates.*

## Fin du jeu

Le jeu se termine :

- dès qu'il n'y a plus de marchandise et plus de mercenaire dans un port de départ (Venise ou Constantinople) OU
- lorsque tous les territoires ont été conquis OU
- lorsqu'un joueur annonce la fin du jeu. Il peut seulement le faire (mais n'est pas obligé) lorsqu'il possède au moins 1 marchandise de chacun des six types de marchandise.

Pour le décompte des points (voir règles du jeu de base), chaque joueur reçoit en plus

- le nombre de points indiqué sur les territoires qu'il a conquis.
- un point pour chaque mercenaire et chaque paysan qui se trouve encore dans son entrepôt à la fin du jeu.

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient des petits éléments. Risque d'asphyxie !  
Veuillez conserver l'adresse. Contenu sous réserve de modification.

Si vous avez des questions ou suggestions à propos du jeu « Golden Horn - Dominio da Mar », veuillez vous adresser à :  
Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Vienne, Autriche

[www.piatnik.com](http://www.piatnik.com)