

Golden Horn

PL



Domínio da Mar

Dodatek do gry GOLDEN HORN



Leo Colovini – Gra dla 2-4 graczy od 8 lat

Ilustracje: Marko Fiedler

Gra Piatnika nr 635199 • ©2015 Piatnik, Wiedeń • wydrukowano w Austrii

Zasady gry

Dodatek ten zawiera zestaw akcesoriów, które mogą być wykorzystane tylko z podstawową wersją gry GOLDEN HORN. Do reguł gry dodano modyfikacje i dodatkowe zasady opisane poniżej.

Cel gry

Tak samo jak w podstawowej wersji gry GOLDEN HORN, gracze wcielają się w role zamożnych kupców weneckich, transportujących towary między portami w Wenecji i Konstantynopolu. Nowością jest to, że gracze zamiast towarów mogą przyjmować na statki najemników. Są oni niezbędni do podbijania dominiów, które na koniec gry dają dodatkowe punkty, mogące zdecydować o wygranej.



Elementy gry

- 5 kart reprezentujących dominia Zara, Durazzo, Candia, Negroponte oraz Galata.

Wskazują one także ilu najemników potrzebnych jest do przejścia danego terenu, oraz ile dodatkowych punktów poszczególne obszary dodają na koniec gry.



- 16 kolorowych kostek, po 8 w kolorze czarnym i białym
- 20 pionków najemników
- 1 instrukcja



Przygotowanie do gry

- 16 drewnianych kostek dodajemy do woreczka z kolorowymi kostkami z podstawowej wersji gry.
- Następnie w obu portach głównych (Wenecji i Konstantynopolu) umieszczamy nie po 9, lecz po 10 losowo wybranych kostek.
- 5 kart dominium umieszczamy nazwą do góry obok szlaku morskiego - nie są one jego częścią!
- Przygotowujemy 20 pionków najemników.



Przebieg gry

- Jeżeli wśród 10 drewnianych kostek w portach głównych (Wenecji i Konstantynopolu) znajdują się białe lub czarne kostki, są one natychmiast zastępowane pionkami najemników. Czarne kostki odkładane są na bok i nie biorą udziału w grze, białe natomiast wracają do woreczka. Procedura ta jest powtarzana za każdym razem, a liczba kostek w portach głównych zawsze musi być równa 10.
- Jeśli gracz jednym ze swoich statków stoi w porcie głównym, może zamiast towarów zabrać na pokład WSZYSTKICH najemników z danego portu.
- Statki z najemnikami na pokładzie poruszają się tak samo jak te z towarami, nie mogą być one jednak atakowane przez piratów.
- Jeśli gracz przetransportuje najemników z jednego portu głównego do drugiego, rozładowuje ich do swojego magazynu.
- Podczas swojego ruchu gracz może w każdej chwili podbić jedno dominium. Musi on posiadać tylu najemników, ilu wskazano na karcie danego obszaru. Pionki najemników wracają wtedy do puli oczekujących na wymianę, a gracz kładzie kartę podbitego terenu przed sobą. Na koniec gry punkty za zdobyte dominia doliczane są do punktów otrzymanych za zgromadzone towary. Nie jest możliwe przechwycenie już zdobytego dominium - raz podbite przez gracza pozostaje jego własnością do końca gry.

Uwaga: Jeśli nie ma wystarczającej liczby pionków najemników do wymiany za czarne i białe kostki, można rekrutować chłopów (symbolizują ich czarne kostki). W takiej sytuacji czarne kostki w portach głównych nie są wymieniane na pionki, a białe kostki zastępowane są czarnymi (nie z woreczka, tylko odłożonymi wcześniej na bok przy wymianie na pionki). Chłopi mogą być transportowani na statkach razem z najemnikami. Stosuje się dodatkowo następujące zasady:

1. *Chłopi są słabsi niż najemnicy. Jeśli gracz chce podbić dominium, potrzebuje dwóch chłopów zamiast jednego najemnika.*
2. *Chłopi są szkoleni by stać się najemnikami. Dzieje się to wtedy, gdy pionki najemników są ponownie dostępne do wymiany. Podczas swojego ruchu gracz może wymienić kostki chłopów na pionki najemników, ale tylko te, które znajdują się w jego magazynie. Nie może wymienić tych chłopów, którzy jeszcze są na pokładzie statku!*
3. *Statki przewożące tylko chłopów mogą być atakowane przez piratów.*

Koniec gry

Gra kończy się, gdy:

- W jednym z portów głównych (Wenecja lub Konstantynopol) nie ma żadnych towarów, najemników ani chłopów, LUB
- Wszystkie dominia zostały podbite, LUB
- Jeden z graczy podczas swojego ruchu decyduje o zakończeniu gry. Może, ale nie musi tego robić, jeśli posiada przynajmniej po 1 sztuce każdego z sześciu rodzajów towarów.

Po wycenie towarów gracz dodatkowo otrzymuje:

- Punkty za zdobyte dominia zgodnie z ich liczbą na danej karcie.
- Jeden punkt za każdego najemnika i każdego chłopą, który na koniec gry znajdują się w magazynie gracza.

Uwaga: Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte. Ryzyko uduszenia. Zachowaj adres.

W przypadku pytań lub uwag do gry, prosimy o kontakt:

Firma Klukowski – Wilczyński s.c., ul. Żeromskiego 14/15, 05-500 Piaseczno

www.piatnik.pl