

Golden Horn



Dominio da Mar

Een uitbreidingsset bij GOLDEN HORN



Een spel van Leo Colovini voor 2-4 spelers vanaf 8 jaar

Illustratie: Marko Fiedler

Piatnik spel nr. 635199 • © 2015 Piatnik, Wenen • Gedrukt in Oostenrijk

Spelregels

Deze uitbreiding bevat speltoebehoren die alleen bij het basisspel GOLDEN HORN kunnen worden gespeeld. Als spelregels gelden in de eerste plaats de regels van het basisspel, aangevuld met de volgende wijzigingen en toevoegingen:

Doel van het spel

Net als bij het basisspel GOLDEN HORN maken de spelers zich als Venetiaanse kooplieden op om met hun handelsschepen goederen te verschepen tussen Venetië en Constantinopel. Nieuw is dat de speler in plaats van goederen, nu ook veroveraars op hun schepen kunnen meenemen. Hiermee kunnen een of meerdere machtsgebieden worden veroverd. Hierdoor krijg je aan het einde van het spel extra punten, wat doorslaggevend kan zijn voor de overwinning!

Spelmateriaal

- 5 bordes die de machtsgebieden Zara, Durazzo, Candia, Negroponte en Galata voorstellen.

Ze geven ook aan hoeveel veroveraars je nodig hebt om het betreffende machtsgebied te veroveren en hoeveel extra punten je daarvoor krijgt aan het einde van het spel.



- 16 houten blokjes, waarvan 8 zwarte en 8 witte:



- 20 veroveraars



- 1 spelhandleiding

Spelvoorbereiding

- De 16 houten blokjes worden bij de kleurige houten blokjes in de stoffen zak van het basisspel gevoegd.
- Daarna worden niet 9 maar 10 houten blokjes blind uit de stoffen zak getrokken en telkens op de beide vertrekhavens Venetië en Constantinopel gelegd.
- De 5 machtsgebieden worden met de stadzijde omhoog in een rij boven het speelveld gelegd. Ze maken geen deel uit van de zeeroute!
- Ook de 20 veroveraars worden klaargelegd.



Spelverloop

- Als er onder de 10 houten blokjes in de vertrekhavens Venetië en Constantinopel witte of zwarte blokjes liggen, worden deze onmiddellijk vervangen door veroveraars. De zwarte houten blokjes gaan uit het spel, de witte worden terug in de stoffen zak gestopt. Deze werkwijze wordt telkens herhaald wanneer er in totaal 10 houten blokjes op de vertrekhaven liggen.
- Als een speler met één van zijn schepen een vertrekhaven verlaat, mag hij in plaats van goederen, ALLE veroveraars die op deze haven staan, aan boord nemen.
- Schepen met veroveraars aan boord worden verplaatst als schepen met goederen. Degelijke schepen mogen echter niet door piraten worden overvallen!
- Als een schip met veroveraars aan boord in Venetië of Constantinopel aankomt, lost de speler alle figuren in zijn magazijn.
- Als er een speler aan de beurt is, mag hij op elk ogenblik één machtsgebied veroveren. Daarvoor neemt hij zo veel veroveraars uit zijn magazijn, als op het overeenkomstige bord is aangegeven. De figuren plaatst hij terug in de voorraad en het veroverde machtsgebied legt hij voor zich. Aan het einde van het spel worden de op het bord aangegeven punten opgeteld bij de puntenstand die de speler door het verzamelen van goederen heeft behaald. Het is niet mogelijk een machtsgebied dat al door een andere speler is buitgemaakt, te veroveren!

Opgelet! In het geval er onvoldoende veroveraars beschikbaar zijn om daarmee de witte of zwarte houten blokjes in de vertrekhavens te vervangen, worden in plaats daarvan boeren gerekruteerd. Hiervoor wordt gebruik gemaakt van de zwarte blokjes die al uit het spel werden genomen. Witte houten blokjes worden dan vervangen door zwarte. Boeren mogen alleen of samen met veroveraars worden geladen, maar je moet wel rekening houden met de volgende speciale regels:

1. Boeren zijn zwakker dan veroveraars. Als een speler boeren wil inzetten voor de verovering van een machtsgebied, zijn er twee boeren nodig in plaats van één veroveraar.
2. Boeren worden opgeleid tot veroveraar. Dit gebeurt zodra er weer veroveraars in de voorraad staan. Als een speler aan beurt is, mag hij zijn boeren vervangen door veroveraars, maar wel alleen door veroveraars die hij al in zijn magazijn heeft geplaatst maar niet door veroveraars die zich op zijn schepen bevinden.
3. Schepen die alleen boeren en geen veroveraars aan boord hebben, mogen door piraten worden overvallen.

Einde van het spel

Het spel is ten einde

- zodra er geen goederen of veroveraars meer beschikbaar zijn in een vertrekhaven (Venetië of Constantinopel), OF
- wanneer alle machtsgebieden zijn veroverd, OF
- wanneer een speler bepaalt dat het spel ten einde is. Dit mag hij doen, maar moet dat niet, als hij van elk van de zes soorten goederen minstens 1 exemplaar in zijn bezit heeft.

Na de waardebepaling van de goederen (zie handleiding basisspel) krijgt de speler daarnaast ook

- punten voor de veroverde machtsgebieden die op de bordes zijn aangegeven.
- een winstpunt voor elke veroveraar en elke boer die zich aan het einde van het spel nog in zijn magazijn bevindt.

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen. Gevaar voor verstikking. Houd het adres bij.

Als u nog vragen of suggesties hebt over "Golden Horn - Dominio da Mar", kunt u contact opnemen op het volgende adres:

Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne, Hüteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wenen, Oostenrijk

www.piatnik.com