

Golden Horn



Dominio da Mar

Un set di espansione per GOLDEN HORN



Un gioco di Leo Colovini per 2 - 4 giocatori dagli 8 anni in su

Illustration: Marko Fiedler

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

Regolamento

Questa espansione contiene materiali che possono essere utilizzati solo con il gioco base GOLDEN HORN. Valgono innanzitutto le regole complete del gioco base, con le seguenti modifiche e regole aggiuntive:

Scopo del gioco

Come nel gioco base GOLDEN HORN i giocatori impersoneranno dei mercanti veneziani che trasportano le loro merci da Venezia a Costantinopoli a bordo delle loro Galeazze. Ciò che è nuovo, è che i giocatori potranno trasportare sulle navi al posto delle merci anche dei soldati, con cui potranno conquistare uno o più domini per il controllo marittimo. Questi conferiscono punti extra alla fine del gioco e sono quindi importanti per ottenere la vittoria!

Contenuto

- 5 Tessere, che rappresentano i domini marittimi di Zara, Durazzo, Candia, Negroponte e Galata; sono rappresentati anche il numero di soldati necessario per conquistare i relativi domini e quanti punti extra questi forniscono alla fine della partita



- 16 cubetti in legno, 8 per colore, bianchi e neri:



- 20 pedine soldato



- 1 regolamento

Preparazione

- I 16 cubetti di legno vengono uniti ai cubetti colorati del gioco base nel sacchetto di stoffa.
- Di conseguenza verranno pescati alla cieca 10 cubetti invece che 9 dal sacchetto e verranno messi ogni volta su entrambi i porti principali di Venezia e Costantinopoli.
- I 5 domini marittimi vengono posizionati in una fila al di sopra della zona di gioco, con il lato della città verso l'alto. Non fanno parte della rotta marittima!
- Le 20 pedine soldato vengono tenute pronte da parte.



Svolgimento del gioco

- Se tra i 10 cubetti nei porti principali di Venezia e Costantinopoli ci sono dei cubetti bianchi o neri, questi vengono subito sostituiti da altrettante pedine soldato. Poi, i cubetti neri vengono rimossi dal gioco, mentre quelli bianchi vengono rimessi nel sacchetto di stoffa. Questo procedimento viene ripetuto finché nei porti principali non ci sono 10 cubetti.
- Se un giocatore lascia uno dei porti principali, può scegliere di caricare TUTTE le pedine soldato presenti su quel porto al posto delle merci.
- Le navi con soldati vengono mosse come le navi con merci. In ogni caso però queste navi non potranno essere saccheggiate dai pirati!
- Quando una nave con soldati raggiunge Venezia o Costantinopoli, il giocatore scarica tutte le pedine nel suo magazzino.
- Durante il proprio turno, un giocatore può sempre conquistare un dominio marittimo. Per far ciò avrà bisogno di tante pedine soldato quante sono indicate sulla tessera che vuole conquistare. Dopo aver conquistato il dominio, restituisce tutte le pedine utilizzate e tiene la tessera conquistata davanti a sé. Alla fine del gioco i punti mostrati sulla tessera verranno aggiunti ai punti che il giocatore avrà ottenuto raccogliendo le merci. Non è possibile conquistare una tessera già conquistata da un altro giocatore!

Attenzione!: Se dovesse succedere che non ci siano più pedine soldato disponibili per sostituire i cubetti neri o bianchi nei porti principali, verranno reclutati dei costruttori, rappresentati dai cubetti neri. Verranno utilizzati per questo procedimento anche i cubetti neri scartati in precedenza. I cubetti bianchi vengono perciò sostituiti con cubetti neri. I costruttori possono essere caricati da soli o assieme a pedine soldato, in ogni caso per loro valgono queste regole speciali:

1. I costruttori sono più deboli dei soldati. Se un giocatore intende utilizzarli per conquistare un dominio, dovrà usare due costruttori per sostituire un soldato.
2. I costruttori si addestrano per diventare soldati. Questo avviene non appena ci sono delle pedine soldato disponibili nella riserva. Durante il proprio turno, un giocatore può sostituire i suoi costruttori con soldati, ovviamente solo quelli che si trovano già nel magazzino, non quelli che si trovano ancora a bordo delle navi!
3. Le navi che hanno a bordo solo costruttori e nessun soldato, possono essere saccheggiate dai pirati.

Fine del gioco

Il gioco termina,

- non appena in uno dei porti principali (Venezia o Costantinopoli) non sono più disponibili merci o pedine soldato, OPPURE
- quando tutti i domini marittimi sono stati conquistati, OPPURE
- quando un giocatore dichiara la fine della partita. Ciò è possibile e non obbligatorio, quando il giocatore possiede almeno una merce per colore.

Dopo il conteggio delle merci (vedi regolamento del gioco base) ogni giocatore ottiene in aggiunta

- i punti segnati sulle tessere dei domini che ha conquistato.
- un punto per ogni pedina soldato e costruttore che alla fine della partita sono ancora presenti nel magazzino.

Attenzione! Non adatto ai bambini di età inferiore ai 36 mesi. Contiene pezzi piccoli che potrebbero essere ingoiati. Pericolo di soffocamento. Si prega di conservare l'indirizzo.

In caso di ulteriori domande o suggerimenti su "Golden Horn - Dominio da Mar", si prega di rivolgersi a:
Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien

www.piatnik.com