

# Golden Horn

## Da Venezia a Costantinopoli

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

Gioco Piatnik nr. 613894  
Redazione: Bernd Dietrich, sviluppo giochi  
Illustrazioni: Marko Fiedler  
© 2013 Piatnik Wien – printed in Austria

### Regole del Gioco

#### Obiettivo

Ogni giocatore interpreta il ruolo di un ricco mercante di Venezia. Con la sua flotta personale che consiste di tre navi, le cosiddette Galeazze, un buon soffio di vento e l'aiuto dei pirati, ogni mercante segue il proprio fiuto per

gli affari in modo da avere il miglior servizio di trasporto merci. Alla fine del gioco vince colui che riesce a trasportare più merci e ad accumulare il maggior numero di serie di merci diverse.

#### Materiali di Gioco

- 12 navi e 4 magazzini con lo stemma del giocatore che per la prima partita dovranno essere assemblati;



- 90 cubetti in legno colorati, 15 per colore, che rappresentano le merci: giallo, rosa, verde, rosso, arancione e blu;



- 7 tessere che compongono la rotta da Venezia a Costantinopoli, e che vanno posizionate in modo diverso a seconda del numero di giocatori:

2 Porti principali: Venezia e Costantinopoli

1 Stazione intermedia: Modone



Venezia e Costantinopoli vanno posizionate alle estremità del percorso su mare.

Modone presenta da un lato 2 e dall'altro 3 caselle per le navi.

- 4 Tessere di mare, ognuna delle quali ha 3 caselle colorate.



Ogni tessera ha 3 caselle di colore diverso. Il simbolo indica la combinazione:



**Rosso-Giallo-Blu**



**Arancione-Rosa-Verde**

- 54 carte, 9 per colore (giallo, rosa, verde, rosso, arancione e blu). Queste possono essere utilizzate come carte Vento o carte Pirata;



- 1 segnalino del giocatore iniziale con 2 piedistalli, che dovrà essere assemblato per la prima partita;
- 1 sacchetto di stoffa per contenere i cubetti/merci;
- 1 regolamento del gioco.

**posteriore**

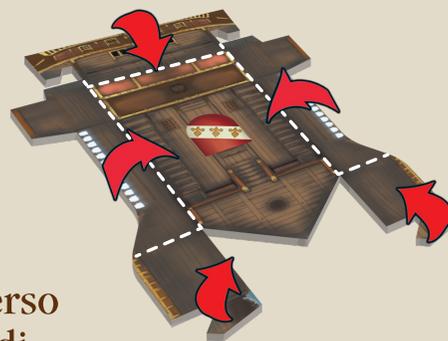


Per la Prima Partita

Per prima cosa bisogna estrarre le navi – consistono in uno scafo e una tessera con le vele – dalla fustella e assemblerle come mostrano le immagini a destra.

Per ogni giocatore c'è un set di 3 navi che hanno lo stesso stemma sulle vele.

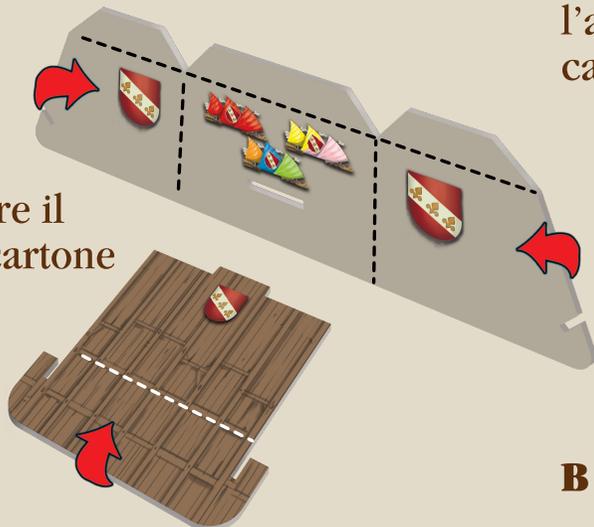
Anche le singole parti dei magazzini vanno estratte dalla fustella e assemblate come mostrano le immagini. Per ogni giocatore c'è un magazzino, su cui è disegnato lo stemma del giocatore.



**A –** Piegare verso l'alto il pezzo di cartone

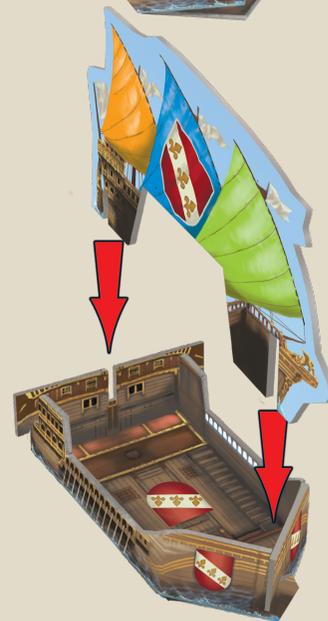


**A –** Piegare il pezzo di cartone

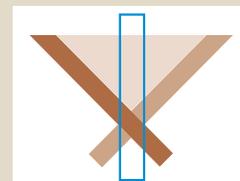
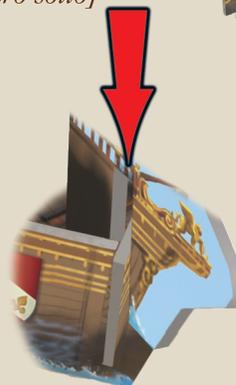


**B –** Inserire le vele

Fate attenzione che le vele si intersechino con la prua quando quest'ultima è incastrata a croce [vedi riquadro sotto]



**B –** Inserire il pavimento nelle pareti



considerate l'arco dall'alto

**C –** Infine piegare il tetto del magazzino un po' verso l'interno



**C –** La nave completata



**Preparazione del Gioco**

A seconda del numero di giocatori, il percorso da Venezia a Costantinopoli va posizionato come segue, in modo da essere facilmente raggiungibile da tutti i giocatori:

**Area di gioco per 2 giocatori:**

Le tessere di mare vanno posizionate tra i due porti Venezia e Costantinopoli in modo da formare un percorso senza interruzioni. Ognuna delle tessere deve avere un simbolo diverso (▲ ●).

Nel mezzo, tra le due tessere, va posizionata la stazione intermedia Modone, con il lato con le due caselle rivolto verso l'alto.

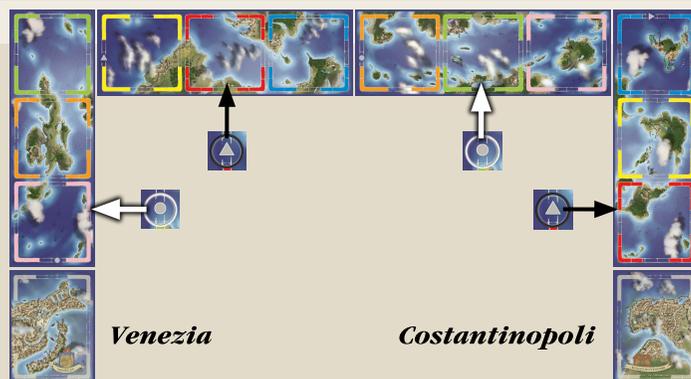


**Area di gioco per 3 giocatori:**

Tutte e quattro le tessere di mare vanno posizionate tra Venezia e Costantinopoli in modo da formare un percorso senza interruzioni.

Le tessere vanno posizionate in modo che siano a contatto con quelle con il simbolo diverso (● ▲ ● ▲).

Nota: La stazione intermedia Modone non è richiesta per questo tipo di partita.

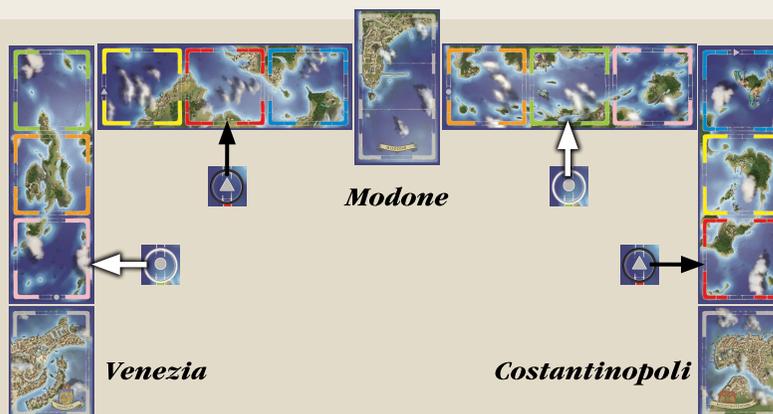


**Area di gioco per 4 giocatori:**

Tutte e quattro le tessere di mare vanno posizionate tra i due porti Venezia e Costantinopoli in modo da formare un percorso senza interruzioni.

Le tessere vanno posizionate in modo che siano a contatto con quelle con il simbolo diverso (● ▲ ● ▲).

Nel mezzo, tra le quattro tessere di mare, va posizionata la stazione intermedia Modone, con il lato con le tre caselle rivolto verso l'alto.



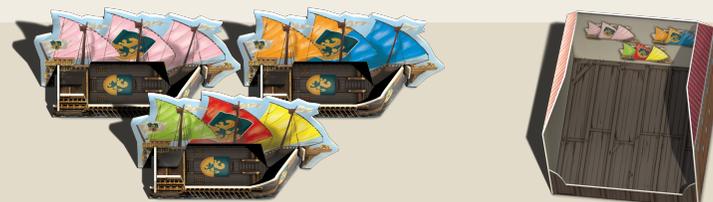
**Il materiale rimanente**

Ogni giocatore prende le 3 navi e il magazzino con uno stemma a sua scelta.

Tutti i giocatori quindi distribuiscono le loro navi tra i due porti "Venezia" e "Costantinopoli".

Tutti i cubetti di legno vengono messi nel sacchetto di stoffa. Poi vengono pescati casualmente 9 cubetti per due volte e posizionati sui due porti "Venezia" e "Costantinopoli".

Infine, vengono mescolate bene le carte e ogni giocatore ne riceve 5, senza farle vedere agli avversari. Il resto delle carte viene posizionato coperto come mazzo.



**Nota:** Se lo spazio su un porto non è abbastanza, le navi rimanenti vengono posizionate vicino alla casella.



## Svolgimento del Gioco

Il gioco si svolge in senso orario. Inizia il giocatore più anziano che prende il segnalino del giocatore iniziale e conduce il suo primo turno. Dopo toccherà al giocatore alla sua sinistra e così via.



## Turno di Gioco

Il turno consiste nelle seguenti azioni, che vanno svolte in quest'ordine:

1. Inviare i Pirati (opzionale)
2. Muovere una propria nave (obbligatorio)

Dopo che un giocatore ha mosso una delle sue navi, il suo turno è concluso e tocca al giocatore successivo.

### 1. Inviare i Pirati (opzionale)

Un giocatore può rubare una merce da una nave avversaria se gioca due carte Pirata che hanno ognuna un colore in comune con quelli delle vele della nave bersaglio.

Possono essere scelte solo navi in mare aperto, il che significa che le navi nei porti (Venezia, Costantinopoli e Modone) non possono essere saccheggiate.

Il giocatore mette entrambe le carte giocate nella pila degli scarti, prende una merce dalla nave scelta e la mette direttamente nel proprio magazzino.

Caso particolare: Se una nave saccheggiata non ha più merci a bordo, il suo possessore può eccezionalmente ruotare la nave, per esempio per farla tornare indietro.



Esempio: Tre possibili combinazioni che permettono di saccheggiare questa nave

### 2. Muovere una propria nave (obbligatorio)

Il giocatore sposta una delle sue 3 navi lungo la tessera di mare. Qui vengono applicate le seguenti regole:

- Una nave deve essere sempre posizionata in una casella in modo che la prua (la parte frontale della nave) ne indichi la direzione. Questa direzione non deve essere cambiata durante il viaggio. (Eccezione: vedi "inviare i Pirati")
- In ogni casella delle tessere di mare può stare una sola nave.
- A Modone possono stare, a seconda del lato rivolto verso l'alto, 2 o 3 navi.
- A Venezia e a Costantinopoli possono stare un numero qualsiasi di navi.
- Se il movimento inizia da un porto (Venezia o Costantinopoli), il giocatore può caricare tutte le merci dello stesso colore che sono nel porto sulla propria nave. Si possono caricare solo le merci di un colore che non corrispondono ai colori delle vele della nave! Le merci nel porto vengono quindi subito ripristinate a 9 pescandole dal sacchetto di stoffa. Se non ci sono più abbastanza merci, si continua a giocare con quelle che rimangono.



Solo una nave per casella

La prua deve essere orientata nella direzione della nave



Esempio: Le merci verdi, gialle e rosse non possono essere caricate, perché questi colori sono presenti sulle vele della nave. Il giocatore sceglie le merci blu. Riceve quindi due cubetti.

### Movimento di una Nave

- Il giocatore deve spostare la nave sulla casella successiva nella direzione prestabilita.
- Se la casella successiva è **occupata**, il giocatore deve spostare la nave sulla prima casella libera.
- A seconda del colore della casella nella quale la nave arriva, ci sono le seguenti opzioni:
  - Il colore della casella è uguale ad un colore delle vele: la nave può muoversi di un'altra casella.
  - I colori non combaciano: la nave resta dov'è.
  - **Giocare carte Vento:** Le carte possono essere usate non solo come carte Pirata, ma anche come carte Vento. In questo modo consentono ad un giocatore di prolungare il movimento di una nave. Se il colore della casella non corrisponde a quello delle vele, il giocatore può giocare una carta Vento del colore della casella e spostare la nave di una casella in avanti. In un turno possono essere giocate più carte vento. Tutte le carte giocate vanno scartate, a formare una pila degli scarti separata dal mazzo.



- Se una nave arriva a Venezia, Costantinopoli o alla stazione intermedia Modone, il movimento finisce. A Modone il movimento finisce solo se ci sono caselle libere, altrimenti viene saltata. Se arriva a Venezia o Costantinopoli, il giocatore scarica tutte le merci dalla nave nel proprio magazzino.

### Pescare le Carte

Per ogni nave che arriva in uno di tre porti, il suo proprietario guadagna nuove carte per la sua mano, a seconda del tipo di nave:

- con vele di tre colori.....1 Carta
- con vele di due colori.....2 Carte
- con vele di un colore.....3 Carte

**Eccezione:** In una partita con 2 giocatori, a Modone non si pescano carte!

Le carte vanno pescate in modo che restino nascoste agli altri giocatori. Se il mazzo termina, si mescola la pila degli scarti e si ricostruisce il mazzo.

I giocatori possono avere quante carte vogliono in mano.



La nave si muove di una casella e lì rimane.



La nave salta la prima casella perché è occupata. La nuova casella (Verde) ha lo stesso colore di una delle vele, la nave quindi si sposta ancora. La casella successiva (Rossa) ha di nuovo un colore delle vele: la nave va ancora avanti. Quando giunge alla casella blu, la nave deve fermarsi.



La nave si sposta oltre la prima casella perché il colore della casella è uguale a quello delle vele. Per spostarsi dalla casella successiva (Verde), il giocatore deve giocare una carta. Anche per la casella rossa viene giocata una carta e la nave si muove in avanti. Raggiunta la casella blu, la nave deve restare ferma perché il giocatore non ha carte blu o perché decide di passare il turno.



I porti: Venezia, Costantinopoli e Modone



- La direzione di una nave cambia solo quando raggiunge uno dei due porti principali. In mare aperto e nella stazione intermedia Modone la nave non può girarsi. (Eccezione: vedi "Inviare i Pirati".)
- Il giocatore può fermare il movimento in qualsiasi momento. In ogni caso però, deve aver mosso la propria nave almeno di 1 casella.

### Fine del Gioco

Il gioco finisce quando in un porto principale (Venezia o Costantinopoli) non sono disponibili più merci, oppure quando un giocatore dichiara la fine della partita. Questo può farlo, ma non è obbligato, quando possiede almeno una merce per colore. Questo giocatore non è però automaticamente il vincitore (vedi "Punteggio").

Il round verrà quindi giocato fino alla fine. Finisce con il turno del giocatore che siede alla destra del giocatore iniziale.

### Punteggio

Ora vengono stabiliti i punti per le merci:

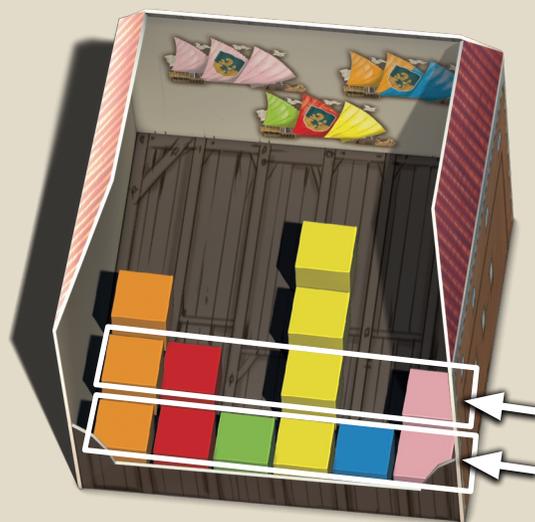
- Merci che si trovano ancora sulle navi danno 0 punti
- Ogni merce nel magazzino.....1 punto vittoria (PV)

In più, per ogni serie di merci diverse tra loro ci sono dei punti extra:

- 1 Serie con 4 merci diverse.....+ 1 PV
- 1 Serie con 5 merci diverse.....+ 2 PV
- 1 Serie con 6 merci diverse.....+ 4 PV

I giocatori possono così ottenere punti extra per più serie; in ogni caso una merce può essere valida solo per una serie alla volta.

Il giocatore che in totale ha guadagnato il maggior numero di punti vince il gioco. Se più giocatori hanno lo stesso punteggio, si finisce in parità.



1 PV per una serie con 4 merci diverse  
4 PV per una serie con 6 merci diverse

### Esempio di Punteggio:

Il giocatore è riuscito a raccogliere durante il gioco 13 merci nel suo magazzino:  
3 arancioni, 2 rosse, 1 verde, 4 gialle, 1 blu e 2 rosa.  
Ha così 13 punti vittoria (PV).

In più, il giocatore riesce a comporre due serie che hanno almeno 4 merci diverse:

- 1 con 6 merci diverse e
- 1 con 4 merci diverse.

Per questi guadagna 4 PV + 1 PV = 5 PV.

In totale il giocatore realizza quindi 18 PV.

### Attenzione!

Non adatto ai bambini sotto i 3 anni.  
Contiene piccoli pezzi che possono essere ingoiati.  
Pericolo di soffocamento!  
Si prega di conservare l'indirizzo.

Se avete ancora domande o suggerimenti riguardo "Golden Horn",  
per piacere scrivete a questo indirizzo:

Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne,  
Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien



www.piatnik.com

