

NL

Golden Horn

Van Venetië naar Constantinopel

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

Piatnik Spel no. 631894

Auteur: Bernd Dietrich

Illustratie: Mark Fiedler

© 2013, Piatnik Wien – Printed in Austria

Spelregels

Doel van het spel

Elke speler speelt de rol van een rijke koopman uit Venetië. Met zijn handelsvloot bestaande uit 3 schepen, de zogenaamde galjoenen, een stevige wind en de hulp van de piraten dient elke koopman de meest optimale scheepslading over te varen. De speler die op manier de meeste koopwaar naar Konstantinopel krijgt wint het spel.

Spelmateriaal

12 boten en 4 magazijnen met het wapen van de spelers, die als maquette vooraf gebouwd dienen te worden



4 zeewegen met telkens 3 speelvelden in verschillende kleuren.



90 kleine houten blokjes in verschillende kleuren: 15 gele, 15 roze, 15 groene, 15 rode, 15 blauwe en 15 oranje. Deze blokjes zijn de koopwaren of goederen.



7 vaarroute-tegels, die de zee weg dienen te vormen van Venetië naar Constantinopel, samengesteld naargelang het aantal spelers.

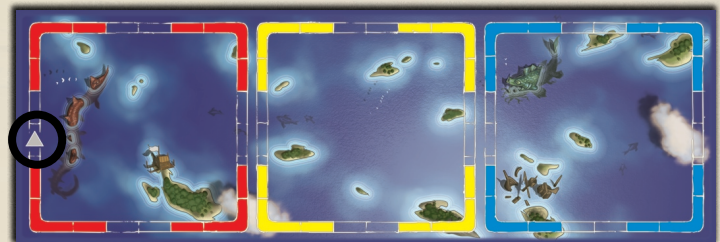
2 uitgangshavens: Venetië en Constantinopel.

1 tussenstation: Modone,



Venetië en Constantinopel worden op beide uiteinden van de vaarroute geplaatst.

Modone heeft aan 1 kant 2 en aan de andere kant 3 aanlegsteigers



Elke zeeweg heeft 3 verschillende kleuren. Het symbool geeft de combinatie aan :



Rood - blauw - geel



Oranje - roze - groen

54 speelkaarten, 9 in de kleuren geel, roze, groen, rood, oranje en blauw. Ze kunnen gebruikt worden als Wind-kaarten of Piraat-kaarten.



1 miniatuur Gouden Hoorn met 2 voetsteunen (te bouwen voor het spel)

1 stoffen zak om goederen op te slaan

1 Spelreglement

terug

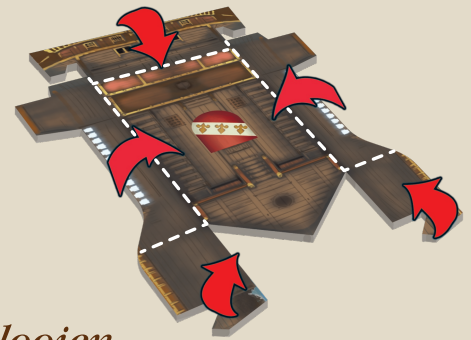


Vooraleer het eerste spel kan starten

Eerst dienen de boten –die bestaan uit een rompedeelte en een zeilgedeelte- voorzichtig langs de naden uitgeduwd en volgens de onderstaande afbeeldingen samengebouwd te worden.

Elke speler heeft een vloot van drie schepen met telkens hetzelfde wapen op hun vlag.

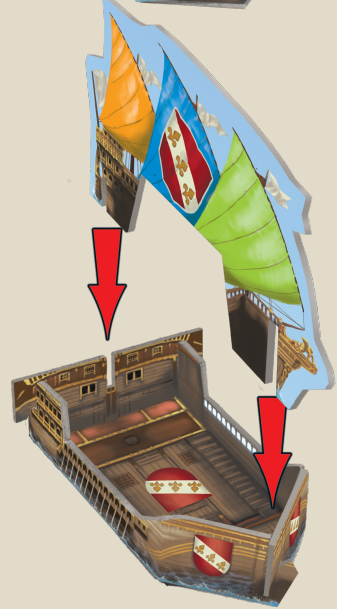
Ook de onderdelen van de magazijnen dienen uitgeduwd te worden en worden dan volgens de afbeeldingen opnieuw samengebouwd. Elk magazijn is te herkennen aan het 'wapen' van de speler.



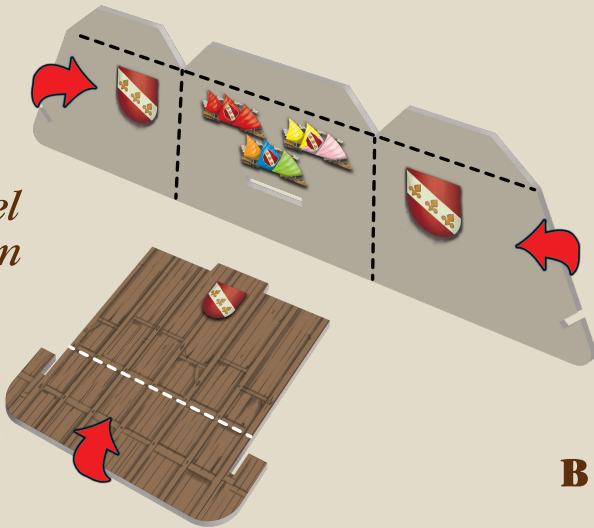
A – Zijdelen omhoogplooiën



B – Zeil invoeren



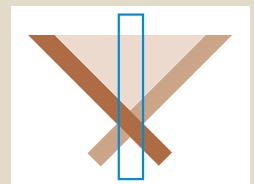
A – Zijdeel omplooiën



B – Bodem in de wand aanbrengen

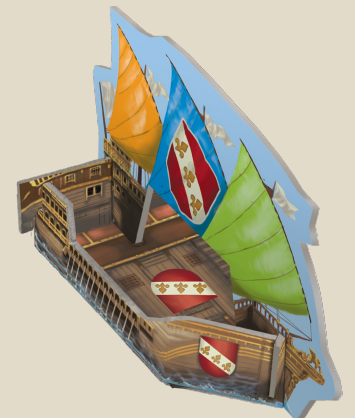


C – Tot slot het dak van met magazijn naar binnen vouwen



Bovenaanzicht

C – Het afgewerkte schip

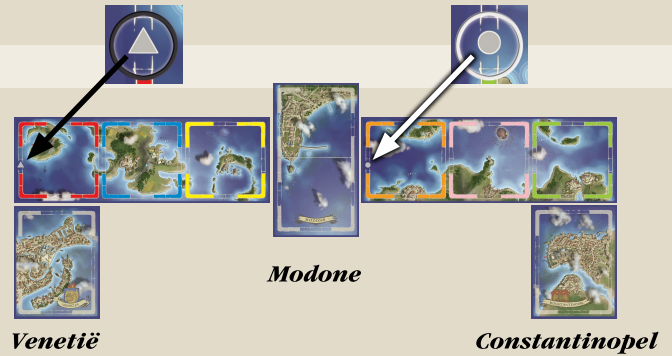


Spelopbouw en voorbereiding

Afhankelijk van het aantal spelers wordt een zeevaartroute binnen het bereik van de spelers op de tafel uitgelegd.

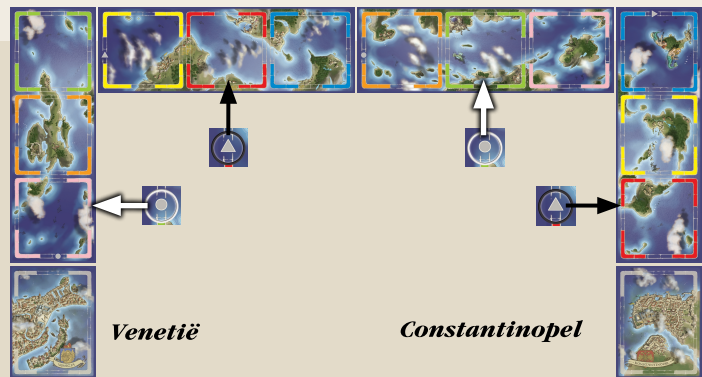
Speelveld in het geval van 2 spelers:

Er worden 2 vaarroute-tegels tussen beide uitgangshavens Venetië en Konstantinopel gelegd, zodat er een verbinding tussen beide kan worden gemaakt. Beide tegels moeten een ander symbool bevatten (▲ ●)
 In het midden komt het tussenstation Modone te liggen waarbij de kant met de 2 aanlegsteigers bovenaan komt.



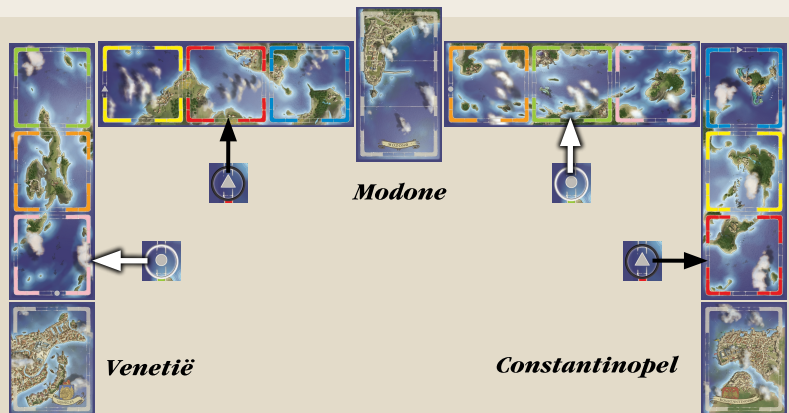
Speelveld in het geval van 3 spelers:

De 4 vaarroute-tegels worden tussen beide uitgangshavens gelegd, zodat er een verbinding tussen beide kan worden gemaakt. De tegels dienen afwisselend een ander symbool te bevatten (● ▲ ● ▲)
 Opmerking: Het tussenstation Modone wordt in het geval van 3 spelers niet gebruikt.



Speelveld in het geval van 4 spelers:

De 4 vaarroute-tegels worden -zoals bij 3 spelers- tussen beide uitgangshavens gelegd, zodat er een verbinding tussen beide kan worden gemaakt. De tegels dienen afwisselend een ander symbool te bevatten (● ▲ ● ▲)
 In het midden komt nu wél het tussenstation Modone te liggen waarbij de kant met 3 aanlegsteigers bovenaan komt.



De rest van het materiaal :

Elke speler kiest 1 magazijn en drie boten versierd met hetzelfde wapen . De spelers verdelen nadien hun boten naar willekeur ussen beide uitgangshavens Venetië en Constantinopel.
 Alle goederenblokjes gaan in de stoffen zak. Hieruit worden negen blokjes willekeurig getrokken en op beide havens geplaatst.
 Ten slotte worden de kaarten goed geschud en krijgt elke speler 5 kaarten. De overblijvende kaarten worden met de beeldzijde naar beneden op een aftrekstapel gelegd.



Opmerking: Als er onvoldoende plaats zou zijn op de uitgangshavens, kunnen de schepen ook naast de haven worden



Verloop van het spel

Begin :

Het spel verloopt in uurwijzerzin. De oudste speler begint, neemt de Gouden Hoorn figuur en voert een eerste zet uit. Daarna komt de speler links van hem aan de beurt.



Hoe om te spelen :

Een zet bestaat uit de 2 volgende acties die in volgorde worden uitgevoerd:

- 1 - Een Piraat-kaart gebruiken (vrije actie, niet verplicht)
- 2 - Eén van de eigen boten verplaatsen (verplichte actie)

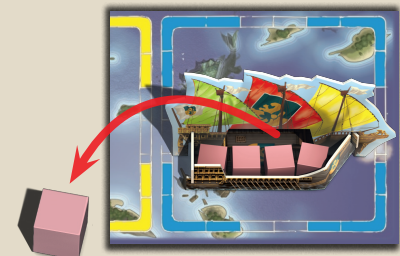
Wanneer een speler zijn boot heeft verplaatst is de zet beëindigd en is de volgende speler aan zet.

1- Een Piraat-kaart gebruiken (vrije actie)

Je moet twee Piraatkaarten gebruiken om goederen te kunnen stelen uit een vijandelijk schip. De twee kaarten moeten telkens moeten overeenstemmen met één de kleuren van de zeilen van de boot die je wil aanvallen.

Je kan enkel schepen aanvallen in volle zee. Schepen die in de havens van Venetië, Konstantinopel of Modone zijn aangelegd, zijn beschermd.

De twee kaarten worden op tafel gelegd en de speler kan het gestolen goed (1 blokje) nemen en opslaan in zijn magazijn. Uitzondering: Als de boot die wordt aangevallen geen goederen meer heeft, dient de aangevallen speler zijn boot te veranderen van richting en terug te sturen naar de haven vanwaar het schip komt.

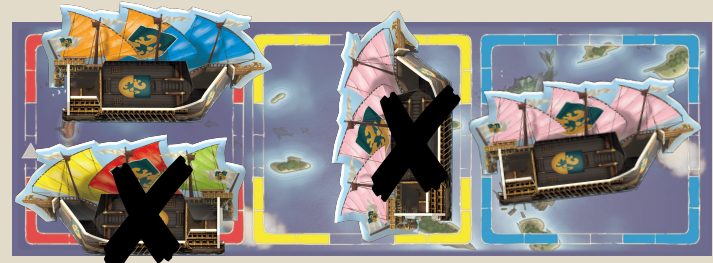


Voorbeeld: Er zijn 3 kaarten nodig om dit schip te overvallen

2- Eén van de eigen boten verplaatsen (verplichte actie)

De speler dient één van zijn 3 schepen te verplaatsen aan de hand van volgende regels :

- De boot moet altijd met de boeg (de voorkant van het schip) in de vaarrichting worden verplaatst. De boot kan tijdens de vaart niet van richting veranderen. Op elk tegel van de zeeweg kan zich maar 1 schip bevinden.
- Een Modone, kunnen er naargelang welke zijde met het juist aantal aanlegsteigers bovenaan ligt, twee of drie boten tegelijkertijd aanmeren.
- Een Venetië of Constantinopel kunnen zoveel boten aangemeerd liggen als gewenst, er is geen beperking.
- Als het schip begint te varen vanuit de havens van Venetië en Constantinopel dan laadt een speler zijn keuze van grootst aantal beschikbare goederen in zijn boot, maar let op: enkel de goederen met een andere kleur dan die van de zeilen kunnen worden ingeladen! Vervolgens worden opnieuw goederen-blokjes blind uit de zak getrokken tot het aantal in de haven opnieuw aangevuld wordt tot 9 stuks. Als er te weinig goederen overblijven in de zak wordt enkel nog aangevuld met het resterende deel.



Voorbeeld: Slechts 1 schip per tegel

De boeg is steeds geplaatst volgens de vaarrichting.



Voorbeeld: De groene, gele en rode goederen mogen niet in het schip gelegd worden, omdat het kleuren zijn die ook op de vlaggen voorkomen. De speler kiest voor de blauwe goederen omdat dit het hoogst voorkomende aantal is (2 stuks)

2- Eén van de eigen boten verplaatsen (verplichte actie)

- De speler die aan zet is moet zijn boot in de vaarrichting verplaatsen naar de volgende tegel van de zeeweg.
- Als deze tegel bezet is, vaart de boot verder tot de eerste vrij beschikbare tegel.
- Afankelijk van de kleur van de tegel waarop het schip aankomt, zijn er verschillende mogelijkheden:
- Als de tegel dezelfde de kleur heeft als de zeilen van de boot kan het schip 1 tegel verder varen.
- Als de tegel een andere kleur heeft als de zeilen van de boot, is de bestemming bereikt en blijft het schip staan.
- Een Wind-kaart gebruiken: De Piraatkaarten kunnen ook ingezet worden als Windkaarten. Door een Windkaart af te leggen kan de speler verder varen en mag hij zijn boot 1 tegel verder plaatsen.
- Tijdens een beurt, kan een speler meerdere Windkaarten afleggen en zo telkens verder varen. De afgelegde kaarten worden naast de stapel met de beeldzijde naar boven afgelegd.



- Wanneer een boot aankomt in Venetië, Constantinopel of het tussenstation Modone bereikt stopt haar vaart. Als alle aanlegsteigers in Modone bezet zijn, kan het schip over Modone heen varen. Bij aankomst van het schip in Venetië of Constantinopel legt de speler alle goederen uit het schip in zijn magazijn.

Nieuwe kaarten verkrijgen :

Telkens een schip in 1 van de 3 havens aankomt mag een speler volgens onderstaande tabel nieuwe kaarten van de stapel nemen naargelang het aantal zeilen van zijn boot :

- 3 zeilen van verschillende kleur 1 kaart
- 2 zeilen van dezelfde kleur. 2 kaarten
- 3 zeilen van dezelfde kleur. 3 kaarten

Uitzondering : bij een spel dat wordt gespeeld met 2 spelers mag je in Modone geen nieuwe kaarten nemen !

De kaarten worden van de top van de stapel genomen die met de beeldzijde naar beneden ligt. Als er geen kaarten meer liggen op deze stapel, neemt men de afgelegde kaarten, schudt ze en legt ze als nieuwe aftrekstapel met de beeldzijde naar beneden.

Spelers kunnen zoveel kaarten in de hand hebben als ze willen.



Het schip gaat 1 tegel verder en blijft daar staan.



Het schip springt over de eerste tegel omdat die bezet is. De volgende tegel is groen en heeft dezelfde kleur als 1 van de zeilen van het schip en het schip verplaatst zich nogmaals 1 tegel verder. De volgende tegel is rood en is opnieuw een kleur van 1 van de zeilen van het schip en het schip verplaatst zich opnieuw 1 tegel verder. Tenslotte komt het schip op een blauwe tegel terecht en blijft daar staan.



Het schip springt over de eerste tegel omdat die roze is en dezelfde kleur als 1 van de zeilen van het schip. Om verder te kunnen zeilen op de volgende tegel die groen is is een groene Windkaart nodig. Vervolgens kan met een rode Windkaart nog 1 tegel verder gevaren worden. Bij de volgende blauwe tegel blijft het schip staan omdat de speler geen blauwe Windkaart heeft of die niet wenst te gebruiken.



De havens Venetië, Constantinopel en Modone.



- De richting waarin het schip beweegt kan enkel bepaald worden bij de start in de havens van Venetië en Constantinopel. Het is niet teoegelaten om op volle zee of in Modone van richting te veranderen. (Uitzondering: zie 'Piraatkaart gebruiken)
- Een speler kan de vaarbeweging van zijn of haar schip stoppen naar eigen wens. Het is enkel verplicht bij elke zet een boot ten minste één tegel te verplaatsen.

Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer er geen goederen meer voorhanden zijn in één van de havens Venetië of Constantinopel of wanneer een speler zegt dat het spel voorbij. Hij kan dit doen (het is geen verplichting) wanneer hij van elke kleur minstens 1 goed in voorraad heeft. Het is wel niet zeker dat deze speler dan ook de winnaar wordt. (zie hieronder bij score) De ronde die aan de gang is wordt nog verdergezet. Het spel eindigt als de speler die rechts zit van degene die het spel heeft gestart zijn laatste zet heeft gedaan.

Score

Nu worden alle goederen geteld.

Goederen die nog op de boten aanwezig zijn tellen niet mee. Elk goed dat is opgeslagen in een magazijn van een speler is 1 punt waard.

Er komen wel nog extra punten bij voor elke set met goederen van minstens 4 goederen in verschillende kleur.

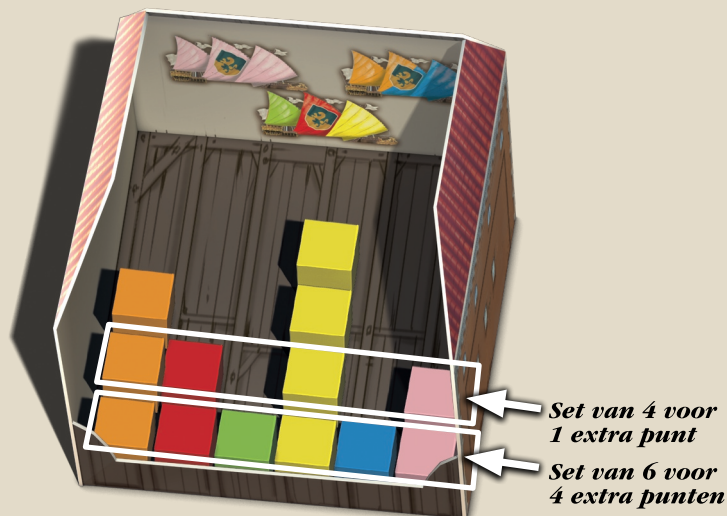
1 set met 4 goederen verschillende kleuren: 1 extra punt

1 set met 5 goederen in verschillende kleuren:
2 extra punten

1 set met 6 goederen in verschillende kleuren:
4 extra punten

Spelers kunnen punten scoren voor verschillende set, maar elke grondstof kan slechts 1x in een set gebruikt worden.

De speler die de meeste punten scoort wint het spel. Als meerdere spelers hetzelfde aantal punten halen eindigt het spel ex aequo..



Voorbeeld van een score van een magazijn:

De speler heeft gedurende het spel 13 goederen ingezameld in zijn magazijn :

3 oranje , 2 rode , 1 groene , 4 gele , 1 blauwe en 2 roze.

Dit geeft een totaal van 13 punten.

Bovendien heeft deze speler 2 sets met 4 of meer goederen van verschillende kleur :

1 set van 6 die extra 4 punten opbrengt en
1 set van vier die 1 extra punt oplevert.

De eindscore van de speler bedraagt in dit geval
 $13 + 4 + 1 = 18$ punten .

Waarschuwing :

Dit spel is niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden.

Het bevat kleine onderdelen die kunnen worden ingeslikt.

Wanneer U nog verdere vragen heeft in verband met dit spel kan U zich wenden tot:

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



www.piatnik.com

