

PL

# Golden Horn

## z Wenecji do Konstantynopola

Leo Colovini

Gra dla 2-4 graczy od 8 lat

Gra Piatnika nr 631894

Redakcja: Bernd Dietrich Spielentwicklung

Ilustracje: Marko Fiedler

© 2013 Piatnik Wiedeń, wydrukowano w Austrii

### Zasady gry

#### Cel gry

Gracze wcielają się w role zamożnych kupców weneckich.

Korzystając ze swojej floty handlowej, złożonej z trzech statków - galeasów, sprzyjających wiatrów oraz czasem

pomocy piratów, każdy kupiec stara się zdobyć jak najlepsze ładunki.

Wygrywa ten, kto zdobędzie najwięcej różnorodnych towarów.

#### Elementy gry

12 statków i 4 magazyny z herbami graczy.  
Przed przystąpieniem do pierwszej gry należy je złożyć.

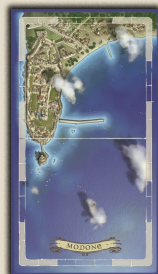


90 kolorowych kostek, po 15 w każdym kolorze: żółtym, różowym, zielonym, czerwonym, pomarańczowym i niebieskim. Symbolizują one towary.



7 części planszy tworzących trasę z Wenecji do Konstantynopola (układ elementów jest zależny od liczby graczy):

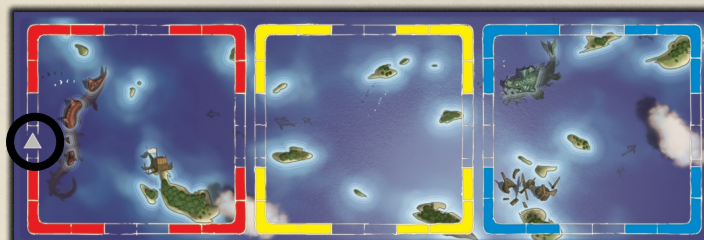
2 porty główne: Wenecja i Konstantynopol,  
1 port dodatkowy: Modon,



Wenecję i Konstantynopol należy umieścić na końcach szlaku handlowego.

Na jednej stronie karty portu w Modonie jest miejsce na 2 statki (z lewej), a na drugiej - 3 (z prawej).

4 odcinki szlaku, każdy ma 3 pola w różnych kolorach,



Każdy odcinek składa się z 3 kolorowych pól. Symbol wskazuje, o jaką kombinację chodzi:



czerwony – żółty  
– niebieski



pomarańczowy – różowy  
– zielony

54 karty do gry, po 9 w każdym kolorze: żółtym, różowym, zielonym, czerwonym, pomarańczowym i niebieskim. Można je wykorzystywać jako **karty wiatru** lub **karty piratów**.



rewers karty

- 1 figurka gracza startowego na
- 2 podstawkach (należy złożyć przed pierwszą rozgrywką),
- 1 woreczek do losowania towarów,
- 1 instrukcja.



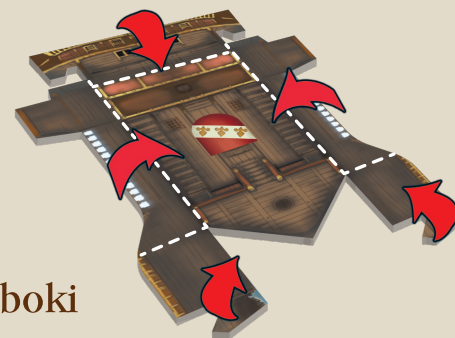


## Przed pierwszą rozgrywką

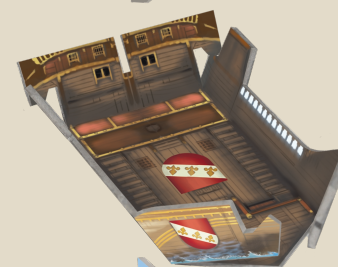
W pierwszej kolejności należy złożyć statki – ostrożnie wyjąć elementy z arkuszy i złożyć tak, jak przedstawiono na rysunkach z prawej strony.

Na każdego gracza przypadają 3 statki z takim samym herbem.

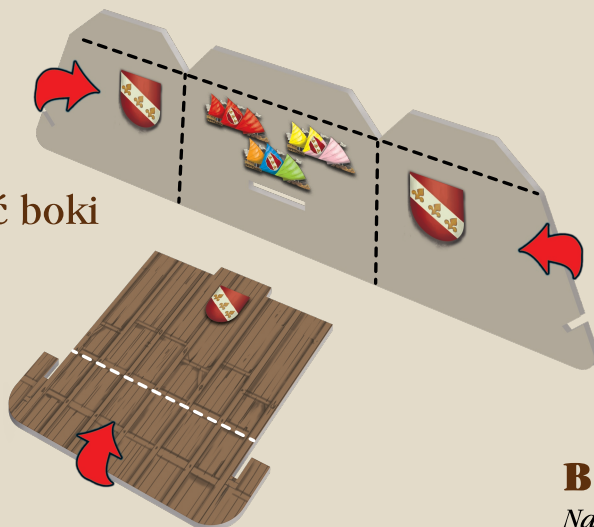
Również części magazynów należy wyjąć z arkuszy i złożyć tak, jak pokazano na rysunkach. Na każdego gracza przypada jeden magazyn oznaczony jego herbem.



**A – podnieść boki**



**A – zagiąć boki**



**B – połączyć podłogę ze ścianami**

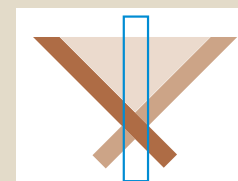
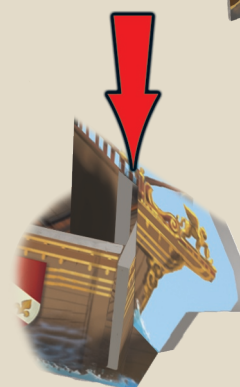
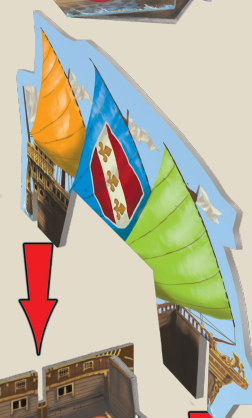


**C – na koniec zagiąć dach magazynu do wewnątrz**



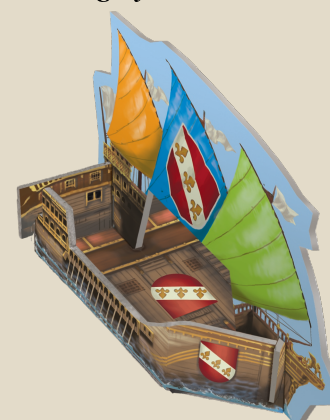
**B – zamocować żagiel**

*Należy uważać, aby na dziobie żagiel wcisnąć nad łączeniem boków. [patrz rysunek]*



*Widok dziobu z góry.*

**C – gotowy statek**

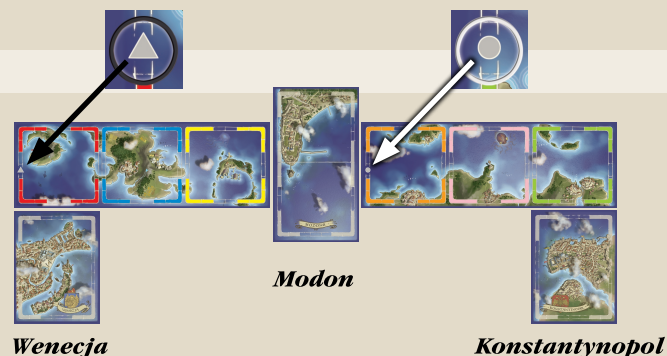


## Przygotowanie do gry

Na początku należy ułożyć na stole szlak pomiędzy Wenecją a Konstantynopolem tak, by wszyscy gracze mieli do niego łatwy dostęp. Jego wygląd zależy od liczby graczy.

### Plansza dla 2 graczy:

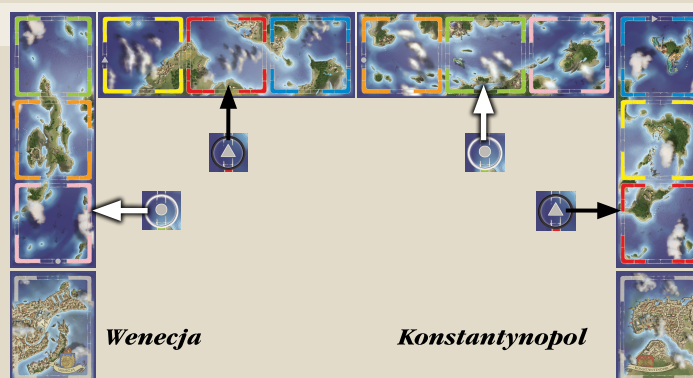
Między portami głównymi (Wenecją i Konstantynopolem) należy ułożyć dwa odcinki szlaku z różnymi symbolami (▲ ●). Między nimi umieszczamy port w Modonie z miejscem na 2 statki.



### Plansza dla 3 graczy:

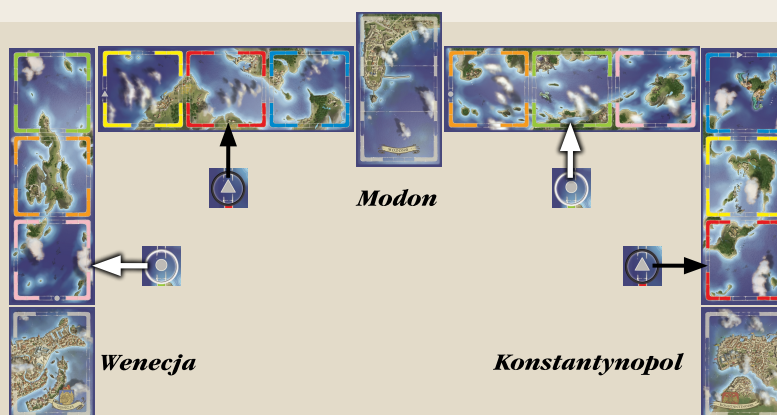
Między dwoma portami głównymi układamy wszystkie cztery odcinki szlaku. Układamy je tak, aby na zmianę były opatrzone różnymi symbolami (● ▲ ● ▲).

**Uwaga:** W przypadku gry dla trzech osób dodatkowy port w Modonie **nie jest** wykorzystywany.



### Plansza dla 4 graczy:

Między dwoma portami głównymi układamy wszystkie cztery odcinki szlaku. Układamy je tak, aby na zmianę były opatrzone różnymi symbolami (● ▲ ● ▲). Na środku, między drugim i trzecim odcinkiem umieszczamy port w Modonie z miejscem na 3 statki.



### Pozostałe elementy:

Każdy gracz wybiera magazyn i 3 statki opatrzone tym samym herbem. Następnie wszyscy gracze dowolnie rozmieszczają swoje statki w obu portach głównych (Wenecji i Konstantynopolu). Wszystkie kostki należy umieścić w woreczku. Następnie w obu portach głównych umieszczamy po 9 losowo wybranych kostek.

Na koniec należy dokładnie potasować karty i rozdać każdemu z graczy po 5 zakrytych kart. Pozostałe karty układamy w zakryty 'stos do dobierania' (koszulkami do góry).

**Uwaga:** Jeżeli zabraknie miejsca w porcie głównym, statki można ustawić obok tego pola.





## Przebieg gry

Gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara.  
Najstarszy z graczy zostaje graczem startowym, otrzymuje figurkę gracza startowego i wykonuje pierwszy ruch. Grę kontynuuje gracz siedzący po jego lewej stronie.



## Runda

Ruch gracza składa się z akcji, których kolejność jest następująca:

1. **Wysłanie piratów (opcjonalnie)**
2. **Przesunięcie własnego statku (obowiązkowo)**

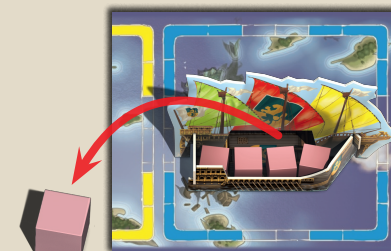
Po przesunięciu przez gracza jednego z należących do niego statków, jego ruch dobiega końca, a grę kontynuuje kolejny gracz.

### 1. Wysłanie piratów (opcjonalnie)

Gracz może wykraść **jedną** kostkę towaru z **jednego** obcego statku jeżeli wyłoży 2 karty z piratami, z których każda będzie pasować do koloru jednego z żagli na tym statku.  
Napadać można wyłącznie na statki na pełnym morzu. Oznacza to, że statki w portach (Wenecja, Konstantynopol albo Modon) są bezpieczne.

Gracz odkłada dwie pasujące karty na „stos do odkładania”, zabiera 1 towar z danego statku i umieszcza go bezpośrednio w swoim magazynie.

**Szczególny przypadek:** Jeżeli na pokładzie napadniętego statku nie zostanie już **żaden** towar, jego właściciel może w drodze wyjątku **odwrócić** ten statek na polu, tzn. zawrócić go.

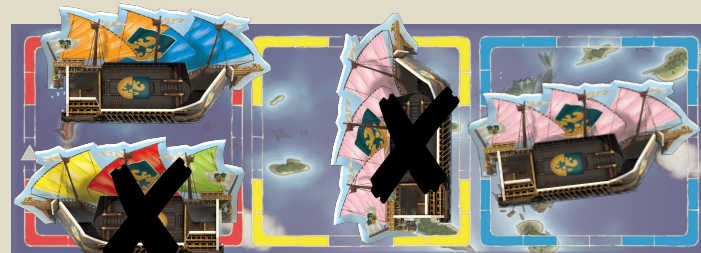


*Przykład: Trzy z sześciu dozwolonych układów kart, pozwalających obrabować ten statek.*

### 2. Przesunięcie własnego statku (obowiązkowo)

Gracz przesuwa jeden ze swoich trzech statków wzdłuż szlaku. W tym przypadku obowiązują następujące reguły:

- Statek należy zawsze stawiać na polu w taki sposób, aby jego **dziób** (przednia część statku) **wskazywał kierunek**, w którym płynie statek. Podczas podróży **kierunek nie może być zmieniany**. (Wyjątek: zobacz „Wysłanie piratów – szczególny przypadek”).
- Na jednym polu szlaku może znajdować się **tylko 1 statek**.
- W **Modonie** mogą znajdować się **2** (plansza dla 2 graczy) **lub 3 statki** (plansza dla 4 graczy).
- W **Wenecji i Konstantynopolu** może znajdować się **dowolna liczba statków**.
- Jeżeli **ruch rozpoczyna się w porcie głównym** (Wenecji lub Konstantynopolu), gracz ładuje wszystkie znajdujące się tam towary w jednym kolorze na swój statek.  
Można wybierać jedynie towary w takim **kolorze, który nie występuje na żaglu** danego statku!



*Tylko 1 statek na jednym polu*

*Dziób musi być stale skierowany w stronę, w którą płynie statek*



*Przykład: Towary zielone, żółte i czerwone **nie mogą** zostać załadowane na statek, ponieważ ma on żagle w tych kolorach. Gracz decyduje się na towary niebieskie. Otrzymuje 2 niebieskie kostki.*



**Ruch statku**

- Gracz musi przesunąć swój statek na następne pole w kierunku, w którym płynie.
- Jeżeli sąsiednie pole jest **zajęte**, gracz ustawia statek dalej, na następnym **wolnym** polu.
- W zależności od koloru pola, na które **wpływa** statek, istnieją następujące możliwości:
  - Kolor pola odpowiada kolorowi jednego z żagli: **statek można przesunąć na kolejne pole.**
  - Kolor pola **nie pasuje** do żadnego z żagli: statek pozostaje na tym polu.
  - **Wykorzystanie karty/kart wiatru:** karty można wykorzystywać nie tylko jako karty piratów, ale również jako karty wiatru. Pozwalają one graczowi wydłużyć ruch statku. Jeżeli kolor pola nie pasuje do koloru żadnego z żagli, gracz może wykorzystać kartę wiatru w kolorze danego pola i przesunąć statek do przodu o jedno pole. W jednym ruchu można wykorzystać kilka kart wiatru. Wszystkie wykorzystane karty należy odłożyć na stos do odkładania.



- **Jeżeli statek dopływa** do portu w Wenecji, Konstantynopolu lub Modonie, ruch dobiega końca. W Modonie ruch kończy się tylko wtedy, jeżeli jest tam wolne miejsce. W innym przypadku statek omija port w Modonie.

Gdy statek dopływa do Wenecji lub Konstantynopola, gracz rozładowuje wszystkie towary ze statku do swojego magazynu. Statek pozostaje w tym porcie aż do momentu, gdy gracz w późniejszej rundzie znowu go załaduje i wyśle w morze.

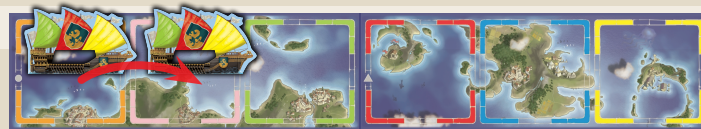
**Dobieranie kart**

Do każdego statku, który dopływa do jednego z trzech portów, jego właściciel otrzymuje ze stosu do dobierania trzy nowe karty. Za statek z:

- trójkolorowym żaglem . . . . . 1 kartę,
- dwukolorowym żaglem . . . . . 2 karty,
- jednokolorowym żaglem . . . . . 3 karty.

**Wyjątek:** W przypadku gry 2-osobowej gracze nie otrzymują nowych kart w Modonie!

Karty brane są z zakrytego stosu do dobierania. Gdy karty w tym stosie się skończą, należy wziąć stos do odkładania, potasować i utworzyć z niego nowy, zakryty stos do dobierania kart. Gracze mogą mieć dowolną liczbę kart.



*Statek przesuwa się o 1 pole i pozostaje na nim.*



*Statek omija pierwsze pole, ponieważ jest już ono zajęte. Nowe pole (zielone) ma taki sam kolor jak jeden z żagli statku, więc płynie on dalej.*

*Kolejne pole (czerwone) ponownie ma kolor jednego z żagli statku, więc płynie o jeszcze jedno pole dalej.*

*Dopiero gdy dopływa na pole niebieskie, musi tam pozostać.*



*Statek płynie o jedno pole dalej, ponieważ kolor pola pasuje do jego żagli.*

*Aby wypłynąć dalej z następnego pola (zielone), należy wykorzystać zieloną kartę wiatru.*

*Również w przypadku czerwonego pola wykorzystana zostaje czerwona karta i statek płynie dalej.*

*Dopiero gdy statek dopływa do pola niebieskiego, pozostaje na nim, ponieważ gracz nie posiada lub nie chce wykorzystać niebieskiej karty.*



*Porty w Wenecji, Konstantynopolu i Modonie.*



- Kierunek ruchu statku zmienia się tylko w momencie dopłynięcia do jednego z dwóch portów głównych. Na pełnym morzu ani w porcie w Modonie statek nie może zmienić kursu. (**Wyjątek:** zobacz „Wystanie piratów – szczególnie przypadek”).
- Gracz w każdym momencie może przerwać ruch statku. Jednakże musi on przesunąć swój statek przynajmniej o 1 pole do przodu i nie może go pozostawić na polu, które jest już zajęte.

## Koniec gry

Gra kończy się, gdy w jednym z **portów głównych** (Wenecja lub Konstantynopol) **nie ma żadnych towarów lub** gdy jeden z graczy podczas swojego ruchu informuje o końcu gry. Może, ale nie musi tego robić, jeżeli posiada przynajmniej po 1 sztuce każdego z sześciu rodzajów towarów.

Gracz ten nie zostaje jednak automatycznie zwycięzcą (zobacz punktacja).

Runda rozgrywana jest do końca. Kończy się ona wraz z ruchem gracza, który siedzi po prawej stronie gracza startowego.

## Punktacja

Teraz należy wycenić towary:

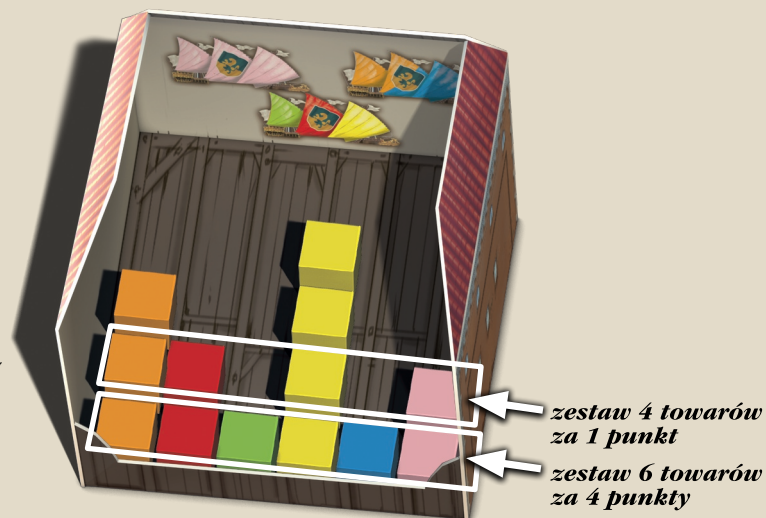
- towary, które wciąż znajdują się na statkach 0 punktów,
- każdy towar w magazynie 1 punkt.

Ponadto za każdy zestaw **różnych** towarów przyznawane są punkty dodatkowe:

- 1 zestaw 4 różnych towarów + 1 punkt,
- 1 zestaw 5 różnych towarów + 2 punkty,
- 1 zestaw 6 różnych towarów + 4 punkty.

Gracze mogą otrzymywać punkty dodatkowe za kilka zestawów, ale za każdy towar można otrzymać punkty tylko w ramach jednego zestawu.

Grę wygrywa gracz, który zebrał łącznie najwięcej punktów. Jeżeli większa liczba graczy zbierze tyle samo punktów, jest remis.



### Przykład punktacji:

Gracz w czasie gry zebrał w swoim magazynie łącznie 13 towarów:

3 x pomarańczowe, 2 x czerwone, 1 x zielony,  
4 x żółte, 1 x niebieski i 2 x różowe.

Daje to razem 13 punktów.

Ponadto graczowi udało się zebrać zestawy różnych towarów, złożonych z co najmniej 4 towarów:

1 x 6 różnych towarów i

1 x 4 różne towary.

Gracz otrzymuje za nie 4 pkt + 1 pkt = 5 pkt.

Łącznie gracz otrzymuje zatem 18 punktów.

### 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 – Wilczyńscy s.c., ul. Żeromskiego 14/15,

05-500 Piaseczno

www.piatnik.pl

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



www.piatnik.com

