

Zugweite eines Schiffes

- Der Spieler muss sein Schiff auf das nächste Feld in Fahrtrichtung ziehen.
- Ist das nächste Feld **besetzt**, muss er das Schiff weiter bis zum nächsten **freien** Feld ziehen.
- Je nach Farbe des Feldes auf dem das Schiff **ankommt**, gibt es dann folgende Möglichkeiten:
 - Die Farbe des Feldes stimmt mit einer Farbe des Segels überein: Das Schiff darf ein Feld weiterziehen.
 - Die Farben stimmen **nicht** überein: Das Schiff bleibt auf diesem Feld stehen.
 - **Windkarte(n) ausspielen:** Die Spielkarten können nicht nur als Piraten-, sondern auch als Windkarten genutzt werden. Sie ermöglichen einem Spieler die Zugweite seines Schiffes zu verlängern. Stimmt die Farbe des Feldes nicht mit einer Farbe des Segels überein, darf der Spieler eine Windkarte in der Farbe des Feldes ausspielen und das Schiff ein Feld weiterziehen. In einem Zug dürfen mehrfach Windkarten ausgespielt werden. Alle ausgespielten Karten werden abgeworfen. Sie bilden einen allgemeinen Ablagestapel.



- Erreicht das Schiff Venedig, Konstantinopel oder die Zwischenstation Modone, endet die Bewegung. In Modone endet die Bewegung nur dann, wenn ein freier Liegeplatz vorhanden ist. Ansonsten wird Modone übersprungen. In Venedig oder Konstantinopel angekommen, entlädt der Spieler alle Waren des Schiffes in sein Warenhaus.

Karten nachziehen

Für jedes Schiff, das in einem der drei Häfen ankommt, erhält sein Besitzer neue Karten auf die Hand, für ein Schiff mit:

- dreifarbigem Segel 1 Karte,
- zweifarbigem Segel 2 Karten,
- einfarbigem Segel 3 Karten.

Ausnahme: In einem 2-Personen-Spiel erhält man in Modone **keine** neuen Karten!

Die Karten werden vom verdeckten Stapel gezogen. Ist der Stapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer verdeckter Stapel bereitgelegt.

Die Spieler dürfen beliebig viele Karten auf der Hand halten.



Das Schiff zieht 1 Feld weiter und bleibt dort stehen.



Das Schiff überspringt das erste Feld, weil es besetzt ist. Das neue Feld (Grün) hat die gleiche Farbe wie eines seiner Segel, das Schiff zieht weiter.

Das nächste Feld (Rot) hat wieder eine Farbe des Segels, das Schiff zieht noch ein Feld weiter.

Erst als es das blaue Feld erreicht, muss es stehen bleiben.



Das Schiff zieht nach dem ersten Feld weiter, weil die Farbe des Segels mit der Farbe des Feldes übereinstimmt.

Um vom nächsten Feld (Grün) weiterzuziehen, muss eine grüne Karte ausgespielt werden.

Auch für das rote Feld wird eine passende Karte ausgespielt und das Schiff zieht weiter.

Erst als es das blaue Feld erreicht, muss es stehen bleiben, weil der Spieler keine blaue Karte hat oder ausspielen will.



Die Häfen Venedig, Konstantinopel und Modone.



- Die Fahrtrichtung des Schiffes ändert sich nur bei Fahrtritt in einem der beiden Ausgangshäfen. Auf hoher See und in der Zwischenstation Modone darf das Schiff nicht wenden. (*Ausnahme: siehe „Piraten losschicken“.*)
- Der Spieler darf die Schiffsbewegung jederzeit abbrechen. Allerdings muss er sein Schiff mindestens 1 Feld weit gezogen haben.

Spielen

Das Spiel endet, sobald in **einem Ausgangshafen** (Venedig oder Konstantinopel) **keine Waren** mehr vorhanden sind, oder

wenn ein Spieler das Spielende bekannt gibt. Das darf er, muss er aber nicht, wenn er von jeder der sechs Warenarten mindestens 1 Ware besitzt. Dieser Spieler ist aber nicht automatisch der Gewinner (siehe Wertung).

Die Runde wird noch zu Ende gespielt. Sie endet mit dem Zug des Spielers, der rechts vom Startspieler sitzt.

Wertung

Nun werden die Waren gewertet:

- Waren, die sich noch auf Schiffen befinden 0 Siegpunkte,
- Jede Ware im Warenhaus 1 Siegpunkt (SP).

Außerdem gibt es für jeden Satz **verschiedener** Waren noch Extrapunkte:

- 1 Satz mit 4 verschiedenen Waren + 1 SP,
- 1 Satz mit 5 verschiedenen Waren + 2 SP,
- 1 Satz mit 6 verschiedenen Waren + 4 SP.

Die Spieler können durchaus für mehrere Sätze Extrapunkte bekommen, allerdings darf jede Ware nur für einen Satz gewertet werden.

Der Spieler, der insgesamt die meisten Punkte erhalten hat, gewinnt das Spiel. Haben mehrere Spieler gleichviele Punkte, endet das Spiel unentschieden.



Beispiel einer Wertung:

Der Spieler konnte im Laufe des Spieles insgesamt 13 Waren in seinem Warenhaus sammeln:

3x Orange, 2x Rot, 1x Grün, 4x Gelb, 1x Blau und 2x Pink.

Das ergibt 13 Siegpunkte (SP).

Außerdem ist es dem Spieler gelungen, Sätze verschiedener Waren zu bekommen, die mindestens 4 Waren umfassen:

1x 6 verschiedene Waren und

1x 4 verschiedene Waren.

Dafür erhält der Spieler 4 SP + 1 SP = 5 SP.

Insgesamt lautet das Ergebnis für ihn somit: 18 SP.

Achtung!

Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.
Enthält verschluckbare Kleinteile. Erststckungsgefahr!
Adresse bitte aufbewahren.

Wenn Sie zu „Golden Horn“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

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



www.piatnik.com



Golden Horn

von Venedig nach Konstantinopel

Ein Spiel von Leo Colovini
für 2-4 Personen ab 8 Jahren

Piatnik Spiel Nr. 631894
Redaktion: Bernd Dietrich Spielentwicklung
Illustration: Marko Fiedler
© 2013 Piatnik Wien - printed in Austria

Spielregel

Spielziel

Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines reichen Kaufmanns aus Venedig. Mit der eigenen Handelsflotte, bestehend aus drei Schiffen, den sogenannten Galeassen, einer guten Brise Wind und

der Hilfe von Piraten versucht jeder Kaufmann die Nase im Wettlauf um die besten Schiffsladungen vorn zu haben. Bei Spielende gewinnt derjenige, der die meisten Waren und Sätze verschiedener Waren vorweisen kann.

Spielmaterial

12 Schiffe und 4 Warenhäuser mit den Wappen der Spieler. Sie werden vor dem ersten Spiel zusammgebaut;



90 farbige Holzwürfel, je 15 in den Farben Gelb, Pink, Grün, Rot, Orange und Blau. Sie stellen die Waren dar.



7 Spielplatableaus, bilden den Weg von Venedig nach Konstantinopel und werden je nach Spielerzahl auf verschiedene Weisen zusammengesetzt:

2 Ausgangshäfen: Venedig und Konstantinopel,
1 Zwischenstation: Modone,



Venedig und Konstantinopel werden an den beiden Enden des Seeweges platziert.

Modone zeigt auf der einen Seite 2 und auf der anderen Seite 3 Schiffsliegeplätze.

4 Seewege mit je 3 Spielfeldern in verschiedenen Farben,



Jeder Seeweg zeigt 3 verschiedene farbige Felder. Das Symbol zeigt an, welche Farbkombination vorkommt:



Rot – Gelb – Blau



Orange – Pink – Grün

54 Spielkarten, je 9 in den Farben Gelb, Pink, Grün, Rot, Orange und Blau. Sie können als Wind- oder Piratenkarte eingesetzt werden.



1 Startspielerfigur mit 2 Standfüßen, die vor dem ersten Spiel zusammengesteckt werden;

1 Stoffbeutel zum Ziehen der Waren;

1 Spielregel.

Rückseite

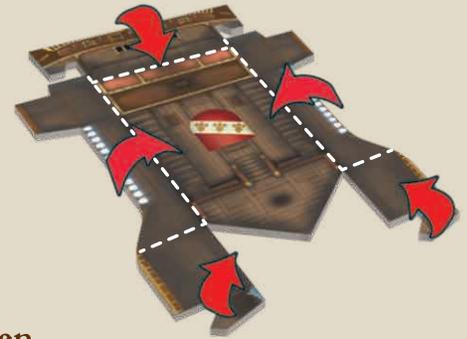


Vor dem ersten Spiel

Zunächst werden die Schiffe – sie bestehen aus einem Rumpf- und einem Segelteil – vorsichtig aus dem Bogen herausgetrennt und wie in den Abbildungen rechts beschrieben zusammengebaut.

Für jeden Spieler gibt es einen Satz mit 3 Schiffen, die alle das gleiche Wappen auf ihrer Flagge haben.

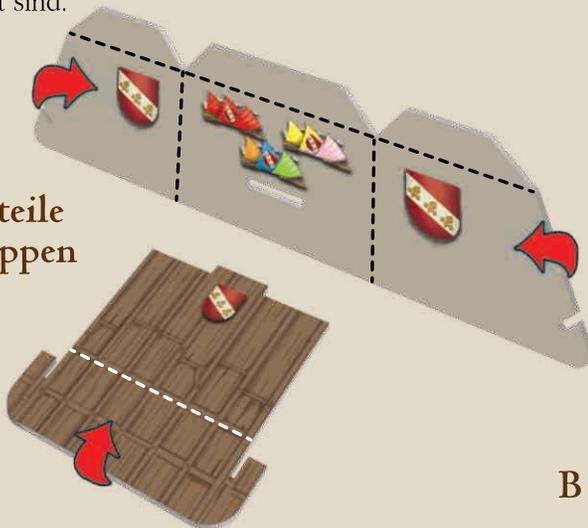
Auch die Einzelteile der Warenhäuser werden aus ihrem Bogen herausgetrennt und gemäß den Abbildungen zusammengesteckt. Für jeden Spieler gibt es ein Warenhaus, dessen Einzelteile mit dem Wappen des Spielers gekennzeichnet sind.



A – Seitenteile hochklappen

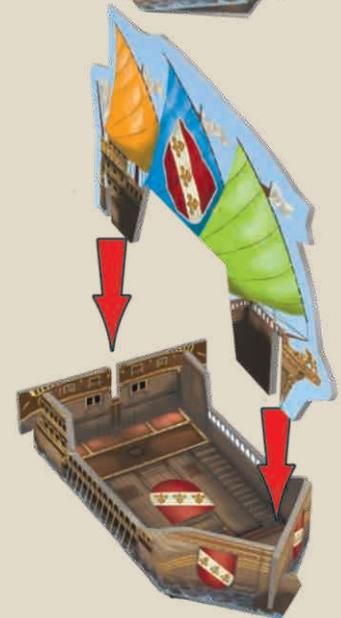


A – Seitenteile umklappen



B – Segel einsetzen

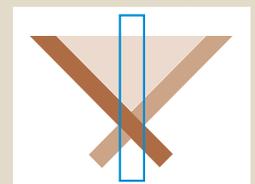
*Darauf achten, dass das Segel am Bug über Kreuz gesteckt wird.
[siehe Bildausschnitte]*



B – Boden in die Wände stecken



C – Zum Schluss das Dach des Warenhauses etwas nach innen knicken



Der Bug von oben betrachtet.

C – Das komplette Schiff



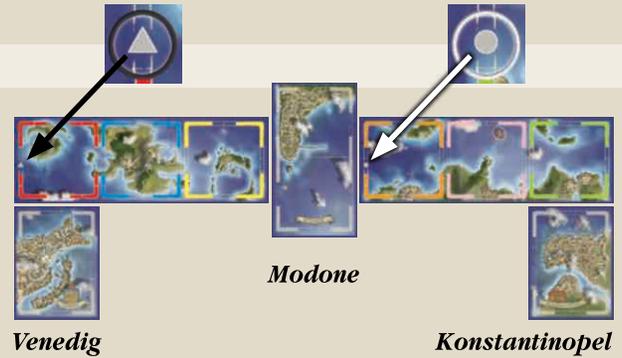
Spielaufbau und -vorbereitung

Abhängig von der Anzahl der Spieler wird zunächst der Seeweg zwischen Venedig und Konstantinopel auf dem Tisch für alle gut erreichbar ausgelegt.

Spielfläche bei 2 Spielern:

Zwei Seewege werden zwischen den beiden Ausgangshäfen Venedig und Konstantinopel so angelegt, dass eine durchgehende Verbindung hergestellt wird. Jeder der beiden Seewege muss ein anderes Symbol haben (▲●).

In die Mitte, zwischen die beiden Seewege, wird die Zwischenstation Modone so gelegt, dass die Seite mit den zwei Liegeplätzen oben liegt.

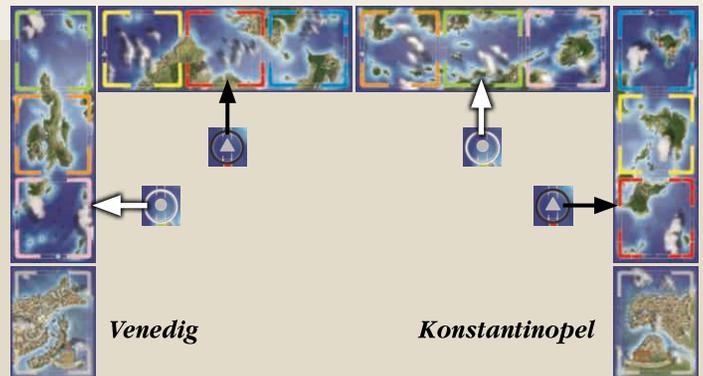


Spielfläche bei 3 Spielern:

Alle vier Seewege werden zwischen den beiden Ausgangshäfen Venedig und Konstantinopel so angelegt, dass eine durchgehende Verbindung hergestellt wird.

Die Seewege müssen so gewählt werden, dass jeder abwechselnd ein anderes Symbol aufweist (●▲●▲).

Anmerkung: Die Zwischenstation Modone wird für das Spiel zu Dritt nicht benötigt.

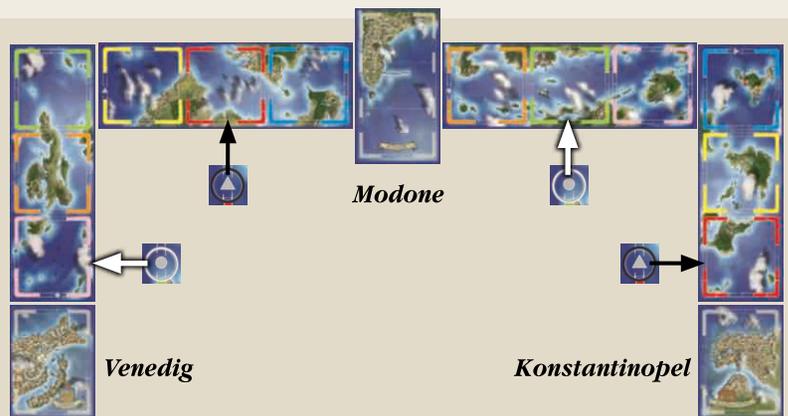


Spielfläche bei 4 Spielern:

Alle vier Seewege werden zwischen den beiden Ausgangshäfen Venedig und Konstantinopel so angelegt, dass eine durchgehende Verbindung hergestellt wird.

Die Seewege müssen so gewählt werden, dass jeder abwechselnd ein anderes Symbol aufweist (●▲●▲).

In die Mitte, zwischen die vier Seewege, wird noch die Zwischenstation Modone so gelegt, dass die Seite mit den drei Liegeplätzen oben liegt.



Das restliche Material:

Jeder Spieler nimmt sich die 3 Schiffe und das Warenhaus mit dem Wappen seiner Wahl.

Alle Spieler verteilen dann ihre Schiffe beliebig auf die beiden Ausgangshäfen „Venedig“ und „Konstantinopel“.

Alle Holzwürfel werden in den Stoffbeutel gegeben.

Anschließend werden zweimal je 9 Holzwürfel blind aus dem Stoffbeutel gezogen und jeweils auf die beiden Ausgangshäfen „Venedig“ und „Konstantinopel“ gelegt.

Zum Schluss werden die Spielkarten gut gemischt und jeder Spieler bekommt verdeckt 5 Karten auf die Hand.

Die restlichen Karten werden als verdeckter Stapel (Talon) bereitgelegt.



Anmerkung: Sollte der Platz auf einem Ausgangshafen nicht ausreichen, werden die Schiffe neben das Feld gestellt.



Spielablauf

Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Der Älteste wird Startspieler, nimmt sich die Startspielerfigur und führt seinen ersten Zug durch. Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe.



Spielzug

Ein Spielzug besteht aus folgenden Aktionen, welche in dieser Reihenfolge durchgeführt werden:

1. **Piraten losschicken (freiwillig)**
2. **Ein eigenes Schiff bewegen (Pflicht)**

Nachdem ein Spieler eines seiner drei Schiffe bewegt hat, ist sein Zug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

1. Piraten losschicken (freiwillig)

Ein Spieler darf **eine** Ware von **einem** fremden Schiff stehlen, wenn er 2 Piratenkarten ausspielt, die jeweils mit einer der Segelfarben des betroffenen Schiffes übereinstimmen.

Es dürfen nur Schiffe auf hoher See überfallen werden. Das bedeutet, dass Schiffe in den Häfen (Venedig, Konstantinopel oder Modone) tabu sind.

Der Spieler legt die beiden passenden Karten auf den Ablagestapel, nimmt sich 1 Ware des betroffenen Schiffes und legt sie direkt in sein Warenhaus.

Sonderfall: Sollte das beraubte Schiff danach **keine** Waren mehr an Bord haben, darf sein Besitzer **ausnahmsweise** das Schiff auf dem Spielfeld umdrehen, d.h. zurücksteuern.



Beispiel: Drei von sechs erlaubten Kartenkombinationen, um dieses Schiff zu überfallen.

2. Ein eigenes Schiff bewegen (Pflicht)

Der Spieler zieht eines seiner 3 Schiffe entlang des Seeweges weiter. Dabei gelten folgende Regeln:

- Ein Schiff muss stets so auf ein Feld gesetzt werden, dass sein **Bug** (der Vorderteil des Schiffes) in **Fahrtrichtung** zeigt. Diese Richtung darf während der Fahrt **nicht** geändert werden. (*Ausnahme: siehe „Piraten losschicken“*)
- Auf jedem Feld des Seeweges darf **nur 1 Schiff** stehen.

- In **Modone** dürfen, je nach oben liegender Seite, **2 bzw. 3 Schiffe** stehen.
- In **Venedig** und **Konstantinopel** dürfen **beliebig viele Schiffe** stehen.



- **Beginnt die Bewegung** in einem Ausgangshafen (Venedig oder Konstantinopel), lädt der Spieler alle dort ausliegenden Waren einer Farbe auf sein Schiff.

Es dürfen **nur Waren einer Farbe** gewählt werden, die **nicht** auf den Segeln des Schiffes vorkommt!

Die Waren im Hafen werden sofort wieder auf 9 Stück durch blindes Ziehen aus dem Stoffbeutel ergänzt. Gibt es nicht mehr genügend Waren, wird mit den restlichen Waren weitergespielt.



Nur 1 Schiff pro Feld

Der Bug muss stets in Fahrtrichtung zeigen.



Beispiel: Die grünen, gelben und roten Waren dürfen nicht geladen werden, weil diese Farben auf den Segeln zu finden sind.

Der Spieler entscheidet sich für die blauen Waren. Da bekommt er immerhin 2 Stück.