

17

Brettspiel Adventskalender

Advent calendar 2018



Erweiterung zu Sanjo Domingo* (kompatibel zu Visby)
für 2-6 Spieler ab 8 Jahren; Dauer 30-40 Minuten

SANJO DOMINGO
von Stefan Risthaus
SILBERFLOTTE

HINTERGRUND

Die Silberflotte macht in eurem aufstrebenden Hafen Station und belebt die Konjunktur. In Monaten, in denen sie nicht vor Anker geht, müsst ihr aber von der Hand in den Mund leben.

REGELN

Es gelten die allgemeinen Regeln des Basis-Spiels mit den folgenden Ergänzungen und Ausnahmen:

SPIELVORBEREITUNG

Mischt die 12 Plättchen „Silberflotte“ verdeckt und legt eines davon unbesehen in die Schachtel. Legt die übrigen in einem Stapel bereit und deckt das oberste Plättchen auf. Legt so viele Marker „+30/+60 Siegel“ bereit, wie Spieler teilnehmen.

Phase 1: Nachschub

Die Holzmarker auf dem Spielplan werden nicht gemäß der Werte auf dem Spielplan vorgerückt.

Verschiebt statt dessen alle 3 Holzmarker auf dem Spielplan entsprechend der Angabe auf dem offenen Plättchen „Silberflotte“. Achtet dabei auf die Spielerzahl.



| | |
|---|---|
| 2 | 3 |
| 4 | 5 |
| 4 | 5 |
| 4 | 5 |

Beispiel:

Im Spiel mit 2 oder 4 Spielern rückt ihr alle Marker 4 Felder vor.

In einer 5er Partie bewegt ihr die Marker je 5 Felder vor.

Bei 3 oder 6 Teilnehmern werden die Marker um 6 Felder vorgerückt.

Wenn ihr die Holzmarker auf dem Spielplan vorgerückt habt, zieht ihr das oberste Plättchen vom verdeckten Stapel und legt es offen auf das aktuelle Plättchen. So bildet sich ein Stapel mit offenen Plättchen und ihr wisst schon jetzt, wie weit die Holzmarker in der nächsten Runde vorgerückt werden.

Wenn ein Spieler mehr als 30 Siegel hat, nimmt er sich einen Marker „+30 Siegel“ und zählt auf seiner Siegelkarte die über 30 hinausgehenden Siegel normal weiter. Erreicht ein Spieler noch einmal das Feld 30 auf seiner Siegelkarte, dreht er den Marker auf die Seite „+60 Siegel“.

SPIELLENDE UND SCHLUSSWERTUNG

Das Spiel endet, wenn der Stapel mit den Silberflotte-Plättchen leer ist. Wenn das letzte offene Plättchen ausgewertet worden ist, spielt ihr die laufende Runde noch zuende und führt dann die Schlusswertung wie üblich durch.

Variante: Für ein längeres Spiel legt ihr in der Spielvorbereitung 2 Silberflotte-Plättchen unbesehen in die Schachtel. Wenn der Stapel zum ersten Mal leer ist, mischt ihr den Stapel der offenen Plättchen verdeckt und legt wiederum 2 Plättchen unbesehen in die Schachtel. Das Spiel endet nach der Runde, in der der Stapel zum zweiten Mal leer ist.

SPIELMATERIAL



12 Plättchen
„Silberflotte“



6 Marker
„+30 Siegel“/
„+60 Siegel“

Wichtig: Das Spiel endet nicht, sobald ein Spieler 30 Siegel oder mehr hat.



© 2018 OSTIA-Spiele GbR,
Heike Risthaus und Malte Meinecke
Hauptstraße 29, 38268 Barbecke,
www.ostia-spiele.de
Alle Rechte vorbehalten.



Pegasus Spiele

*SANJO DOMINGO wird vertrieben durch unseren exklusiven Lizenznehmer Pegasus und dessen Partner. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spiele!
www.pegasus.de



17

Brettspiel Adventskalender Advent calendar 2018



SANTO DOMINGO by Stefan Rishaus SILVER TRAIN

Expansion to Santo Domingo* (compatible with Vicky)
for 2-6 players, ages 8+; Duration 30-40 minutes

BACKGROUND

The Silver Train stops in your up-and-coming port and stimulates the economy. In months when it does not drop anchor, you have to live from hand to mouth.

RULES

The general rules of the basic game apply with the following amendments and exceptions:

GAME PREPARATION

Shuffle the 12 tiles „Silver Train“ and place one of them face-down in the box. Put the rest in a pile and reveal the topmost tile. Create a common supply with as many markers „+ 30 / + 60 Seals“ as players participate.

Phase 1: Supply

The wooden markers on the board are not advanced according to the values on the board. Instead, move all 3 wooden markers on the board as indicated on the open tile „Silver Train“. Pay attention to the number of players.



Example:

In a game with 2 or 4 players you advance all markers 4 spaces.

In a 5-player-game you move the markers for 5 spaces each.

With 3 or 6 participants the markers are advanced by 6 spaces.

When you have advanced the wooden markers on the board, you draw the top tile from the face down pile and place it face up on the current tile. That's how a stack of open tiles is formed, and you already know how far the wood markers will advance in the next round. If a player has more than 30 seals, he takes a marker „+30 Seals“ and continues to count the more than 30 seals on his seal card. If a player once again reaches the field 30 on his seal card, he flips the marker on the „+60 seal“ side.

Important: The game does not end once a player has 30 seals or more.

END OF THE GAME AND FINAL SCORE

The game ends when the stack containing the Silver Train tiles is empty. When the last open tile has been used, you continue to play the current round and then complete the final scoring as usual.

Variant: For a longer game you put 2 Silver Train tiles unseen in the box during the game preparation. When the stack is empty for the first time, shuffle the pile of open tiles face down and place another 2 tiles face-down in the box. The game ends after the round in which the stack is empty for the second time.

MATERIAL



12 tiles
„Silver Train“



6 markers
„+30 seals“ /
„+60 seals“



© 2018 OSTIA-Spiele GbR
Heike Rishaus und Malin Meincke
Hauptstraße 29, 38268 Barbecke
www.ostia-spiele.de
All rights reserved.



Pegasus Spiele

*SANTO DOMINGO is distributed by our exclusive licensee Pegasus and its partners.
Reproduction or publication of the manual, the playing material, or the illustrations is permitted only with prior permission.
Playing is Passion!
www.pegasus-spiele.com



pegasusspiele