

# SANTO DOMINGO

ein raffiniertes Handelsspiel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren von Stefan Risthaus

## SPIELIDEE

Santo Domingo – die älteste von Europäern errichtete Stadt in der Neuen Welt – ist im 16. Jahrhundert einer der wichtigsten Handelsposten in der Karibik. In ihrem Hafen pulsiert das Leben. Hier werden wertvolle Waren umgeschlagen und weiterverkauft. Nur wer im passenden Moment die richtige Person oder ein benötigtes Schiff zur Hand hat, kann sich in diesem riskanten, aber profitablen Gewerbe behaupten. Nutze deine Chance und erlange großen Ruhm!

## SPIELMATERIAL

60 Spielkarten, bestehend aus folgenden Aktionskarten mit den Zahlen 1-8, die jeder Spieler erhält ...



**Rückseiten** weisen 6 verschiedene Farben auf: 1 Farbe stellt 1 Satz mit 8 Aktionskarten für 1 Spieler dar.

**15 Holzmarker**  
(7 rote und 7 blaue und 1 gelber)



... und folgenden **2 Anzeigekarten**, die jeder Spieler erhält:

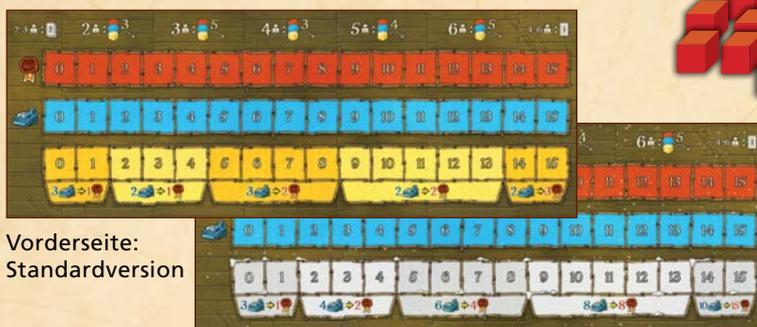


Siegelkarte



Warenkarte

**1 Spielplan** (2-teilig) mit 3 Leisten



Vorderseite:  
Standardversion

Rückseite: Winterversion

### Ersatzteilservice:

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an:

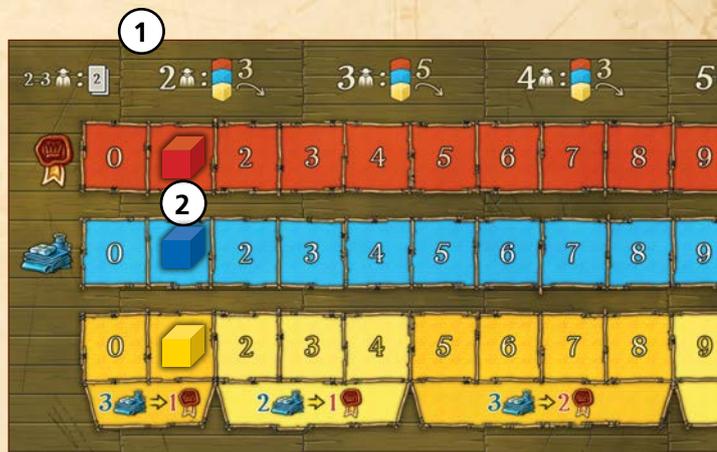
[ersatzteilservice@pegasus.de](mailto:ersatzteilservice@pegasus.de)

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus-Spiele-Team.

## SPIELVORBEREITUNG

- Steckt den 2-teiligen Spielplan zusammen und legt ihn für alle gut sichtbar in der Mitte eurer Spielfläche aus. (Verwendet für die ersten Partien die Standardversion. Für Abwechslung könnt ihr später die Winterversion ausprobieren.)
- Platziert jeweils auf Feld 1 jeder Leiste 1 farblich passenden Holzmarker:
  - auf der oberen roten **Siegelleiste** 1 roten Holzmarker,
  - auf der mittleren blauen **Warenleiste** 1 blauen Holzmarker,
  - auf der unteren gelben **Kaufmannsleiste** 1 gelben Holzmarker.
- Trennt die Aktionskarten nach ihren farbigen Rückseiten. Gebt dann jedem Spieler 1 Satz der 8 Aktionskarten.
- Zusätzlich erhält jeder von euch 1 Siegelkarte, 1 Warenkarte und je 1 roten und 1 blauen Holzmarker. Legt jeweils die Kartenseite mit dem Zahlenbereich 1-15 vor euch aus. Platziert den roten Holzmarker neben eurer Siegelkarte. Legt den blauen Holzmarker auf das Zahlenfeld, das eurer Spielerzahl entspricht (in einer 4-Personen-Partie somit auf Feld 4). Bei Spielbeginn seid ihr bereits im Besitz erster Waren.



Nehmt nun eure 8 Aktionskarten auf die Hand – es kann losgehen!

In einer Partie *Santo Domingo* versucht ihr eure 8 Aktionskarten clever einzusetzen. Dabei spielt ihr verdeckt Karten eurer Wahl aus und deckt sie dann gleichzeitig auf. In aufsteigender Reihenfolge führt ihr die Funktionen der Karten aus. Somit gilt es, beim Spielen der Karten richtig einzuschätzen, was für Karten eure Mitspieler wohl spielen. Je nach gespielter Karte könnt ihr Siegel (mittels der Karten 1, 2 und 6) oder Waren (durch die

Karten 3, 4 und 5) erhalten. Der *Kaufmann* (Karte 7) erlaubt euch, eure Waren in Siegel umzutauschen. Und der *Bettler* (Karte 8) ermöglicht euch, eure gespielten Karten wieder auf die Hand zu nehmen. Das Spiel endet, sobald zumindest 1 Spieler am Ende eines Durchgangs 30 oder mehr Siegel vorweisen kann. Wer dann die meisten Siegel errungen hat, gewinnt die Partie.

## SPIELABLAUF

Eine Partie *Santo Domingo* verläuft über mehrere Durchgänge.

Ein Durchgang besteht aus den folgenden 3 Phasen:

1. Nachschub
2. Aktionskarten ausspielen
3. Kartenfunktionen ausführen

### 1. Nachschub

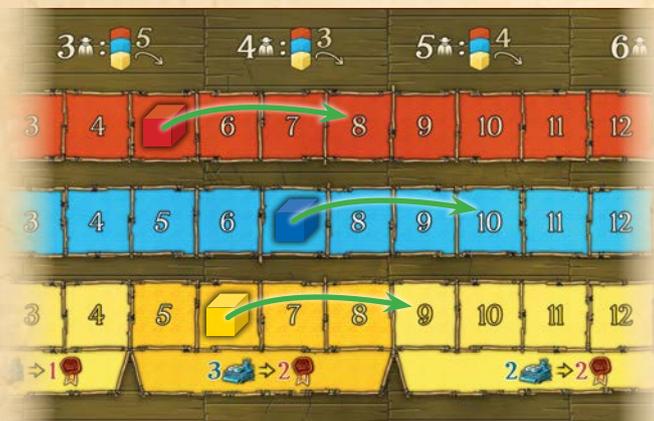
Rückt alle 3 Holzmarker auf dem Spielplan vorwärts. Wie viele Felder ihr die Marker bewegen müsst, hängt von der Spielerzahl ab. Am oberen Rand des Spielplans und in folgender Tabelle ist dies zusammengefasst:

Spielerzahl	2	3	4	5	6
Anzahl Felder	3	5	3	4	5

Erreicht ein Marker Feld 15, verfallen etwaige weitere Schritte.

*Beispiel:*

In einem 4-Personen-Spiel müssen in der Nachschubphase alle 3 Marker um jeweils 3 Felder vorwärts bewegt werden.



### 2. Aktionskarten ausspielen

Wählt nun im 2- und 3-Personen-Spiel 2 eurer Handkarten, bei 4-6 Spielern 1 eurer Handkarten aus. (Zur Erinnerung ist auch diese Angabe am Spielplan vermerkt – in der linken bzw. rechten oberen Ecke.) Legt sie **verdeckt vor euch** ab. Habt ihr alle entsprechend eure Karte(n) ausgespielt, **deckt sie gleichzeitig** auf.

### 3. Kartenfunktionen ausführen

Wertet nun alle ausgespielten **Aktionskarten in aufsteigender Reihenfolge** (beginnend mit dem *Kapitän*, falls gespielt) aus. Führt gleiche Aktionskarten dabei gleichzeitig aus. (Es gibt keinen Startspieler und keine Spielerreihenfolge!) Lasst bereits gewertete Aktionskarten bis zum Ende des Durchgangs offen vor euch liegen. Legt sie erst nach Auswertung aller Aktionskarten **verdeckt** auf euren eigenen Ablagestapel.

Bevor wir euch die Aktionskarten in der Reihenfolge ihrer Auswertung erläutern, zunächst noch ein paar **grundlegende Hinweise**:

- Erhaltet ihr Siegel oder Waren, setzt den Holzmarker auf eurer entsprechenden Anzeigekarte vorwärts und den Marker auf der entsprechenden Leiste des Spielplans zurück (Ausnahmen: *Gouverneur*, *Zöllner* und *Bettler*). Sollten auf einer Leiste nicht ausreichend Siegel/Waren vorrätig sein, bekommt ihr entsprechend weniger.
- **Wichtig:** Haben mehrere Spieler die gleiche Aktionskarte ausgespielt, wertet ihr diese gleichzeitig aus. Da dabei Siegel/Waren auf der entsprechenden Leiste des Spielplans nicht für alle beteiligten Spieler ausreichend vorhanden sein können, geht wie folgt vor: Gebt jedem beteiligten Spieler nur solange immer wieder 1 Siegel/1 Ware, dass jeder die gleiche Anzahl erhält. Gegebenenfalls verbleiben restliche Siegel/Waren auf der entsprechenden Leiste des Spielplans.
- Die Siegelkarte weist auf der Rückseite die Zahlen 16-30 auf. Dreht daher die Siegelkarte auf die andere Seite, sobald ihr mehr als 15 Siegel erwerbt.
- Die Warenkarte weist auf der Rückseite keinen weiteren Zahlenbereich auf. Ihr könnt somit nie mehr als 15 Waren besitzen. Solltet ihr in einer solchen Situation weitere Waren bekommen, verfallen die überzähligen. Bewegt den Marker auf der Warenleiste des Spielplans aber dennoch entsprechend zurück.

Und nun zur Auswertung der Aktionskarten. Beginnt immer mit der Aktionskarte mit dem niedrigsten ausliegenden Zahlenwert. Setzt in aufsteigender Zahlenfolge fort. Liegt von einem Zahlenwert keine Karte aus, überspringt diesen.



#### Kapitän (1):

Alle Spieler, die einen *Kapitän* gespielt haben, erhalten solange je 1 Siegel von der Siegelleiste des Spielplans, bis jeder dieser Spieler maximal 2 Siegel erhalten hat.



#### Admiral (2):

Alle Spieler, die einen *Admiral* gespielt haben, erhalten solange je 1 Siegel von der Siegelleiste des Spielplans, bis jeder dieser Spieler maximal 5 Siegel erhalten hat.

Der *Admiral* kann euch somit mehr Siegel als der *Kapitän* einbringen. Es besteht dabei aber das Risiko, dass *Kapitäne* den Siegelvorrat zuvor bereits stark geleert haben.



### Gouverneur (3):

Jeder Spieler, der einen *Gouverneur* gespielt hat, erhält für jeden in dieser Runde gespielten *Kapitän* 4 Waren, für jeden in dieser Runde gespielten *Admiral* 2 Waren.

**Wichtig:** Ihr erhaltet diese Waren **nicht** von der Warenleiste des Spielplans! Bewegt den Marker auf eurer Warenkarte vorwärts, bewegt den Marker auf der Warenleiste des Spielplans jedoch nicht.

**Wichtig:** Im 2- und 3-Personen-Spiel erhaltet ihr für einen zugleich ausgespielten **eigenen Kapitän** oder **eigenen Admiral keine Waren!**

*Beispiel:* Es wurden 1 Kapitän, 2 Admiräle und 1 Gouverneur gespielt. Auf der Siegelleiste des Spielplans stehen 9 Siegel zur Verfügung. Zunächst bekommt der Spieler, der den Kapitän gespielt hat, 2 Siegel von der Leiste. Somit bleiben für die beiden Admiräle 7 Siegel zum Verteilen übrig. Gleichmäßig verteilt erhält somit jeder Admiral nur 3 Siegel von maximal 5 möglichen. Der rote Marker liegt somit auf Feld 1 der Siegelleiste. Der Gouverneur erhält in der Summe 8 Waren: 4 für den Kapitän und 2+2 für die beiden Admiräle. Diese Waren kommen aber nicht von der Warenleiste des Spielplans.



### Fregatte (4):

Alle Spieler, die eine *Fregatte* gespielt haben, erhalten solange je 1 Ware von der Warenleiste des Spielplans, bis jeder dieser Spieler maximal 3 Waren erhalten hat.



### Galeone (5):

Alle Spieler, die eine *Galeone* gespielt haben, erhalten solange je 1 Ware von der Warenleiste des Spielplans, bis dort nicht mehr ausreichend Waren vorhanden sind, um allen *Galeonen* 1 weitere Ware zu geben.

Die *Galeone* kann euch somit reichlich Waren einbringen. Es besteht dabei aber das Risiko, dass *Fregatten* den Warenvorrat zuvor bereits stark geleert haben.



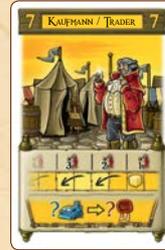
### Zöllner (6):

Jeder Spieler, der einen *Zöllner* gespielt hat, erhält für jede in dieser Runde gespielte *Fregatte* 3 Siegel, für jede in dieser Runde gespielte *Galeone* 1 Siegel.

**Wichtig:** Ihr erhaltet diese Siegel **nicht** von der Siegelleiste des Spielplans! Bewegt den Marker auf eurer Siegelkarte vorwärts, bewegt den Marker auf der Siegelleiste des Spielplans jedoch nicht.

**Wichtig:** Im 2- und 3-Personen-Spiel erhaltet ihr für eine zugleich ausgespielte **eigene Fregatte** oder **eigene Galeone keine Siegel!**

*Beispiel:* Es wurden 1 Fregatte, 1 Galeone und 1 Zöllner gespielt. Auf der Warenleiste des Spielplans stehen 10 Waren zur Verfügung. Zunächst bekommt der Spieler, der die Fregatte gespielt hat, 3 Waren von der Leiste. Somit bleiben für die Galeone 7 Waren übrig. Da nur 1 Galeone gespielt wurde, erhält dieser Spieler alle restlichen Waren der Warenleiste: 7. Der blaue Marker liegt dann auf Feld 0 der Warenleiste. Der Zöllner erhält in der Summe 4 Siegel: 3 für die Fregatte und 1 für die Galeone. Diese Siegel kommen aber nicht von der Siegelleiste des Spielplans.



### Kaufmann (7):

Zunächst: Liegt 1 *Kaufmann* offen aus, passiert nichts. Setzt jedoch für jeden weiteren *Kaufmann* den gelben Holzmarker um jeweils 2 Felder auf der Kaufmannsleiste zurück (höchstens bis auf Feld 0).

*Beispiel:* Liegen in der Summe 3 Kaufmänner offen vor euch aus, müsst ihr den gelben Marker somit um 4 Felder zurückbewegen.

Entsprechend der Position des gelben Markers **darf** nun jeder Spieler, der einen *Kaufmann* gespielt hat, beliebig oft Waren gegen Siegel im angegebenen Verhältnis tauschen. (Ggf. beginnt, wer mehr Siegel hat).

Setzt entsprechend den Marker auf eurer Warenkarte zurück und bewegt den Marker auf eurer Siegelkarte vorwärts. Legt den blauen Holzmarker neben eurer Warenkarte ab, falls ihr alle Waren ausgegeben habt.

**Hinweis:** Ihr dürft Waren gegen Siegel auch zu einem schlechteren am Spielplan angegebenen Verhältnis tauschen, als der gelbe Marker aktuell anzeigt.

Wurde **zumindest 1 Kaufmann** gespielt, legt abschließend den **gelben Holzmarker auf das Feld 0 der Kaufmannsleiste**, selbst wenn kein Spieler Waren in Siegel getauscht hat.

*Beispiel:* Alex und Stefan haben jeweils einen Kaufmann gespielt. Daher muss zunächst der gelbe Marker um 2 Felder zurückbewegt werden.



Nun dürfen beide Spieler im Verhältnis 3:2 Waren gegen Siegel tauschen. Alex gibt 9 Waren ab und erhält dafür 6 Siegel. Er dürfte auch noch seine letzten 2 Waren für 1 Siegel abgeben, er verzichtet aber darauf.



Nachdem Alex und Stefan Waren gegen Siegel getauscht haben, muss abschließend der gelbe Marker noch auf Feld 0 versetzt werden.





### Bettler (8):

Jeder Spieler, der einen *Bettler* gespielt hat, erhält zunächst Waren – abhängig von der Anzahl seiner Handkarten:

Handkarten	0	1-2	3-4	5-7
Waren	+4	+3	+2	+1

Dann erhalten diese Spieler für jeden in dieser Runde gespielten *Kaufmann* 2 Waren.

**Wichtig:** Im 2- und 3-Personen-Spiel erhaltet ihr für einen zugleich ausgespielten **eigenen Kaufmann keine** zusätzlichen Waren!

**Wichtig:** Ihr erhaltet diese Waren in beiden Fällen **nicht** von der Warenleiste des Spielplans! Bewegt den Marker auf eurer Warenkarte vorwärts, bewegt den Marker auf der Warenleiste des Spielplans jedoch nicht.

Schließlich nimmt jeder Spieler, der einen *Bettler* gespielt hat, die Karten seines Ablagestapels und die in diesem Durchgang gespielte(n) Karte(n) auf die Hand. Diesen Spielern stehen somit für den nächsten Durchgang wieder alle 8 Karten zur Auswahl.

*Beispiel:* In einem 3-Personen-Spiel hat Alex seinen Kaufmann und seinen Bettler gespielt und noch 2 Karten auf der Hand. Ein weiterer Spieler hat ebenfalls u.a. einen Kaufmann gespielt. Da Alex noch 2 Handkarten hat, erhält er zunächst 3 Waren. Für den Kaufmann seines Mitspielers erhält er 2 weitere Waren, für seinen eigenen Kaufmann bekommt er jedoch keine Waren. Abschließend nimmt er die Karten seines Ablagestapels und die in diesem Durchgang gespielten Kaufmann und Bettler auf die Hand. Im nächsten Durchgang kann Alex wieder aus allen 8 Aktionskarten wählen.

### Ende eines Durchgangs

Jeder, der keinen *Bettler* gespielt hat, legt seine ausgespielte(n) Aktionskarte(n) jeweils auf seinen eigenen, verdeckten Ablagestapel. Mit jedem Durchgang haben diese Spieler somit weniger Karten zur Auswahl.

Die Marker auf den Leisten des Spielplans verbleiben unverändert auf ihren Feldern.

Kann keiner von euch 30 oder mehr Siegel vorweisen, beginnt nun einen neuen Durchgang.

## SPIELLENDE

Das Spiel endet, sobald zumindest 1 Spieler am Ende eines Durchgangs 30 oder mehr Siegel vorweisen kann. (Um mehr als 30 Siegel anzuzeigen, dreht die Siegelkarte wieder auf die Vorderseite.)

Tauscht nun noch alle eure verbliebenen Waren unabhängig vom aktuellen Tauschkurs der Kaufmannsleiste im Verhältnis 3:1 gegen Siegel ein (Marker auf Waren- und Siegelkarte entsprechend anpassen).

Wer nun die meisten Siegel vorweisen kann, gewinnt die Partie.

Liegt ein Gleichstand vor, gewinnt der daran Beteiligte von euch, der mehr Waren besitzt. Herrscht auch hierin Gleichstand, gewinnt von diesen, der mehr Handkarten vorweisen kann. Lässt sich auch auf diese Weise kein eindeutiger Sieger bestimmen, teilen sich die am Gleichstand beteiligten Spieler den Sieg.

## FÜR ERFAHRENE KAUFLEUTE

In einem 2- und 3-Personen-Spiel empfehlen wir erfahreneren *Santo Domingo*-Spielern so lange zu spielen, bis zumindest 1 Spieler am Ende eines Durchgangs 45 oder mehr Siegel vorweisen kann. Nehmt euch dazu eine 2. Siegelkarte und einen 2. roten Holzmarker. Sobald ihr 30 Siegel überschreitet, verwendet die 2. Siegelkarte und den 2. roten Holzmarker zum Anzeigen der zusätzlichen Punkte.

Die **Winterseite** des Spielplans bietet unabhängig von der Spielerzahl eine größere Herausforderung, denn hier erschwert der Winter den Handel beträchtlich. Dies schlägt sich in von der Standardversion abweichenden Tauschverhältnissen nieder. Um mit dem *Kaufmann* Waren gegen Siegel zu vorteilhaften Kursen tauschen zu können, müsst ihr eine größere Menge an Waren abliefern.

## IMPRESSUM

**Autor:** Stefan Risthaus

**Illustration:** Klemens Franz | atelier198

**Satz der Anleitung:** Andrea Kattinig | atelier198

**Satz der Schachtel:** Jens Wiese, Schachtellayout basierend auf dem Grunddesign von Hans-Georg Schneider

**Realisation:** Klaus Ottmaier

*Der Autor bedankt sich bei allen Testspielern, insbesondere seiner Frau Heike Risthaus, Robert Rudolph, Volker Wichert, Sonja und Christian Heider, Annegret Willenbrink, Wolfgang Stief, Michael Schröder, Karsten Becker, Christian Zerrath und Uwe Hilgert sowie der Spielerunde Braunschweig-Salzgitter.*



© 2017 Pegasus Spiele GmbH,  
Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,  
Deutschland unter Lizenz von  
OSTIA-Spiele.  
Alle Rechte vorbehalten.



Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



[/pegasusspiele](https://www.youtube.com/pegasusspiele)