Un jeu de stratégie pour 3 à 5 joueurs âgés de 12 ans et plus. Temps de jeu: environ 90 minutes.

Description et But du jeu

Carthage – fondé aux alentours de 800 avant JC par les Phéniciens comme base pour le commerce, la ville s'est développée rapidement en un centre de commerce où les marchandises provenant du monde antique ont été négociées. Les joueurs dans le jeu prennent les rôles de sénateurs qui, avec l'aide de leurs serviteurs, tentent d'accroître leur richesse et améliorent leur position dans le palais.
Durant 5 décennies, chacune étant un tour de jeu, les joueurs utilisent leurs serviteurs pour gagner un revenu ou les positionnent pour obtenir des marchandises et chargent des marchandises sur des navires marchants entrant – ou même prennent le risque de l'affrètement d'un navire privé – le tout avec pour but d'accroître l'influence au palais. L'influence au port peut aussi déterminer où les meilleurs navires accosteront, et le chemin de l'intrigue peut encore fournir une autre façon accroître cette influence à la court du palais. Seul le joueur qui développe le meilleur business – par tous les moyens nécessaires- terminera la partie comme le sénateur le plus influent.

Composants du jeu

Plateau de jeu

Port avec 12 quais où les navires sont déplacés. Chaque navire d'une autre civilisation a deux quais possibles au port. Chaque quai peut contenir une marchandise jusqu'à qu'elle soit chargée sur un navire.

Piste pour les 5 décennies (tours de jeu)

Cases pour les 6 cartes d'action

Les cartes de navire sont placées ici sur deux lignes (nombre de joueurs + 1)

Maison du commerce: Les points de commerce sont enregistrés ici lors du chargement de navires étrangers avec des marchandises et transporter des marchandises via les navires affrétés.

5 Navires affrétés (dépendant du nombre de joueurs)

Phare: Les joueurs placent leurs serviteurs ici dans le but d'influencer où les navires seront à quai.

Temple of Baal: Les serviteurs sont placés ici pour offrir des prières pour s'assurer la sécurité de la traversée d'un navire affrété.

Chemin de l'intrigue: Les joueurs peuvent gagner encore de l'influence dans le palais

Marché: Les marchandises disponibles à l'achet sont placées ici

Palais: Le cœur de Porto Carthago, comme le but ultime est de gagner le plus d'influence

Vue d'ensemble des cartes

Carte d'entrepôt

Marqueur de décennies et d'action tour

Serviteurs

Marqueur de point de commerce

Premier joueur / carte d'action tour

Marchandises

Carte d'action

Quelle marchandise est désirée par le navire?

Revenu pour le contrat

Nombre danger (1 - 6); C'est important lors de l'affrètement d'un navire (distribution des nombres danger: 7x1, 6x2, 6x3, 5x4, 4x5 et 2x6)

Chaque carte de navire représente un navire d'une des six différentes civilisations qui commerce avec Carthage

Privilège

Carte de navire

L'argent

Plateau de jeu
47 Cartes (30 Cartes de navire, 6 Cartes d'action, 5 Cartes d'entrepôts, 5 Cartes de vue d'ensemble, Carte premier Joueur/action Tour)
2 Sacs en tissu
L'argent sous différentes dénominations (Talents, la devise de Carthage)
5 marqueurs de point de commerce
30 Marchandises (disques plats en bois, 6 de chaque en 5 couleurs)
Marqueur de décennie et action tour (disques blancs en bois)
90 serviteurs (figurines, 18 chaque in 5 couleurs)
Livre de règle

Préparation

Le plateau de jeu est placé au centre de la table.

L'argent est trié et placé à côté du plateau comme banque. Les marchandises sont placées dans le sac en tissu et 6 marchandises sont piochées et placées sur les 6 cases du marché (à 3 joueurs, cependant, seulement 4 marchandises sont placées au marché). Les cartes de navire sont mélangées et le nombre de joueurs plus un est pioché. Elles sont placées en ligne le long du bord droit du plateau de jeu. Ensuite le même nombre de cartes est pioché et placé le long de la première ligne. Le reste de cartes de navire forme la pioche.

Le marqueur de décennie est placé sur la première case de la piste de décennie.

Chaque joueur

choisit une couleur, reçoit les 18 serviteurs de sa couleur et les place dans sa réserve, reçoit une carte d'entrepôt et la place devant lui, place deux serviteurs de sa réserve sur 2 des 4 cases de stockage sur sa carte d'entrepôt, place le marqueur de point de commerce de sa couleur sur la case „0" de la piste de point de commerce.

Le dernier joueur à avoir voyagé en navire est le joueur qui commence, place la carte premier joueur devant lui et place le marqueur action tour sur la case „1" de sa carte.

En commençant par le premier joueur et en continuant en sens horaire, chaque joueur peut réclamer un quai non occupé en plaçant deux serviteurs de sa réserve sur les deux cases double cercle de ce quai.

Après, en débutant avec le dernier joueur et en continuant en sens horaire inverse, chaque joueur doit choisir un quai et prendre une marchandise du marché. La marchandise est placée sur une des trois cases de sa carte d'entrepôt. Maintenant chaque joueur a un ou deux quais occupés par ces serviteurs et une marchandise dans son entrepôt.

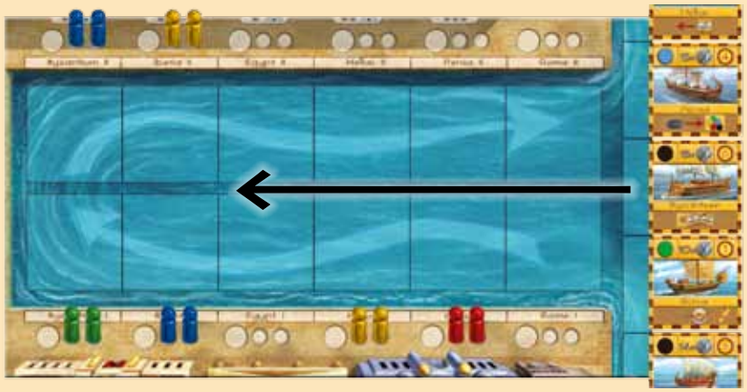
Le premier joueur débute la partie.

Vue d'ensemble d'un tour de jeu

Amener les navires dans le port
Mélanger et placer les cartes d'action
Déterminer le premier joueur
Recevoir le revenu
Remplir le marché
Jouer les actions

Amener les navires dans le port

La première ligne (la plus proche du plateau) de navires est amenée dans le port par le joueur(s) qui contrôle le phare, et les cartes de la seconde ligne sont déplacées à côté du bord du plateau de jeu.



Une nouvelle seconde ligne de cartes de navire est piochée du deck (égal au nombre de joueurs plus 1), et placée comme une second ligne.

Tout d'abord, le joueur avec le plus de serviteurs sur le phare choisis deux navires qu'il permet de rentrer au port et décide où les placer (il y a deux quais possible pour chaque) ou il choisi d'empêcher un navire d'entrer au port et place cette carte sous le deck de carte de navire.

Ensuite le joueur qui a en second le plus de serviteurs sur le phare choisis deux navires et décide où les placer.

Enfin le joueur qui a en troisième le plus de serviteurs choisis et place un navire (s'il y en a encore de disponible) et chaque autre joueur avec des serviteurs sur le phare fait la même chose jusqu'à que chacun a placé un navire ou qu'il n'y un plus de navires de la ligne à placer.

Règle de base lorsque vous placez un navire:

Un navire doit toujours être placé sur un quai inoccupé correspondant à la civilisation du navire.
Si plusieurs quais correspondants sont inoccupés, le joueur plaçant le navire décide lequel des quais aura le navire.
Si plusieurs quais correspondants sont occupés, le navire quitte le port. La carte de navire est placée sous le deck.
Si deux joueurs ou plus ont le même nombre de serviteurs sur le phare, le premier joueur ou le joueur le plus près du premier joueur en sens horaire choisi en premier.
Un joueur ne peut pas choisir des navires pour entrer au port sans avoir de serviteurs sur le phare.

S'il n'y a pas de serviteurs sur le phare (comme c'est le cas au début de la partie!) ou s'il y a encore des navires dans la première ligne qu'aucun joueur n'a amené au port (comme c'est le cas si seul un joueur a des serviteurs sur le phare), les reste des navires est automatiquement amené au port de cette manière: les navires arrivent au port un après l'autre du haut vers le bas de la ligne. Ils remplissent les cases inoccupées des quais correspondant à leurs civilisations respectives dans l'ordre des nombres sur les quais („I „ en premier, ensuite „II"). Si plusieurs quais correspondant à un navire sont occupés, le navire quitte le port et la carte est placée sous le deck.
Après que tous les navires ont été amenés au port, les joueurs vérifient pour voir s'il y a un ou plusieurs navires placés sur les quais avec les marchandises qu'ils désirent. Si c'est le cas, alors les marchandises sont immédiatement chargées sur les navires correspondants (Charger des marchandises).

Mélangez et placez les cartes d'action

Les 6 cartes d'action sont mélangées et placées face visible de la gauche vers la droite sur les cases des cartes d'action sur le plateau de jeu. Les serviteurs qui étaient placés sur les cartes d'action dans le tour précédent sont retournés dans les réserves de leurs joueurs.

Déterminer le premier joueur

Le joueur avec le plus de serviteurs dans sa réserve devient le nouveau premier joueur et place la carte de premier Joueur devant lui. Il place le marqueur d'Action Tour sur la case „1" de la carte. S'il y une égalité sur le joueur qui a le plus de serviteurs dans la réserve, le nouveau joueur est le joueur le plus près en sens horaire de l'ancien premier joueur.
Notez: Le tout premier joueur reste ainsi durant l'entière première décennie (tour) de la partie.

Recevoir le revenu

Chaque joueur reçoit 1 talent pour chaque serviteur qu'il a dans sa réserve. Les serviteurs restant sur le plateau de jeu ou sur la carte d'entrepôt du joueur ne comptent pas pour le revenu du joueur. Chaque joueur prend son revenu dans l'argent de la banque et le conserve dans sa main, caché de ses adversaires.

Remplir le marché

Le premier joueur pioche des marchandises du sac en tissu et les place au marché jusqu'à que les 6 cases soient remplies (mais seulement 4 cases dans une partie à 3 joueurs).

Faire les actions

Il y un 5 tour d'action durant chaque décennie dans le jeu. À chaque tour, chaque joueur fait une action, en commençant avec le premier joueur et en continuant en sens horaire.

La phase d'action est finie après que le dernier joueur a fait sa cinquième action. Dépendant de la localisation sur la carte d'action sur le plateau, chaque action nécessite 0, 1, 2 ou 3 serviteurs. Si des serviteurs sont nécessaires pour effectuer une action, le joueur prend le nombre de serviteurs depuis sa réserve et les place sur la carte d'action. Une carte d'action peut être utilisée plusieurs fois par n'importe quel nombre de joueurs.

Au lieu d'utiliser une carte d'action, un joueur peut soit gagner 3 talents.
Ou bien de son revenu ou vider et remplir à nouveau le marché, en plaçant toutes les marchandises restantes du marché dans le sac et en piochant 6 (ou 4) nouvelles marchandises.
En plus, le joueur qui remplit à nouveau le marché est autorisé d'acheter une des nouvelles marchandises disponibles pour un coût de 6 Talents.

Ci-dessous, 6 cases action sur le plateau sont des actions bonus que les joueurs peuvent faire en plus de celles sur les cartes d'action. Chaque action bonus peut seulement être choisi par un joueur qui choisie la carte d'action correspondante.

Note: Cependant, il est autorisé pour un joueur de choisir une carte d'action et seulement de prendre l'action bonus associée à cette carte.

Vue d'ensemble des cartes d'action:

Capitaine
Le capitaine permet à un joueur d'affréter un navire. Le joueur place un de ses serviteurs sur la case d'un navire affrété inoccupé sur le plateau de jeu. Le nombre de navires affrétés correspond au nombre de joueurs.
Note: un joueur peut avoir des serviteurs à plus d'un navire affrété.

Aristocrate
L'aristocrate permet à un joueur de déplacer jusqu'à 5 de ses serviteurs entre le phare, le temple de Baal et sa réserve. Le phare et le temple de Baal offre un espace sans limite au nombre de serviteurs.
Note: avec cette action, jusqu'à 5 serviteurs peuvent simplement être retournés dans la réserve d'un joueur à partir du phare et/ou du temple de Baal.

Arrimeur
L'arrimeur réclame un quai pour un joueur en utilisant 2 serviteurs de la réserve d'un joueur, permet à 2 des serviteurs de ce joueur d'être transférés à un quai inoccupé ou permet à ce joueur de retourner ses 2 serviteurs à partir d'un quai à sa réserve.
Note: Si des serviteurs sont retirés d'un quai avec un navire, le navire reste à ce quai. Cependant, si des serviteurs sont retirés d'un quai où une marchandise est stockée, cette marchandise est retirée et retournée dans le sac.

Marchand
Le marchand autorise un joueur à acheter une marchandise du marché. Des marchandises achetées sont toujours placées immédiatement sur la carte d'entrepôt du joueur. S'il n'y a pas de cases inoccupées sur la carte d'entrepôt d'un joueur, il ne peut acheter des marchandises du marché. La première marchandise achetée au marché (par n'importe quel joueur) coûte 4 talents, la seconde coûte 3 et chaque autre marchandise coûte 2 Talents.
Note: Les prix sont „remis en place" si le marché est rempli par un joueur durant le tour.

Transporteur
Le transporteur transporte une marchandise d'un endroit à un autre (dans n'importe quelle direction, entre les entrepôts des joueurs, les quais et les navires affrétés).
Note: Transporter d'un quai à un autre est aussi autorisé, tant que le joueur a des serviteurs sur les deux.

Actions bonus

Chaque fois qu'un joueur choisi une carte d'action qui se trouve sur une case indiquant une action bonus, il peut effectuer l'action bonus en plus de l'action sur la carte. L'action bonus doit toujours être effectuée après l'action de la carte.

Les deux différentes actions bonus sont:

Libérer une case sur la carte d'entrepôt d'un joueur pour un coût de 6 talents. Le joueur prend un de ses serviteurs de la carte et le place dans sa réserve. Il y a un maximum de 4 cases de stockage sur la carte d'entrepôt d'un joueur, une case pour chaque marchandise qui peut y être stockées.

Acheter de l'influence au palais. Le joueur paie pour la case inoccupée la moins chère au palais et place un de ses serviteurs de sa réserve sur la case. Le coût de la case est payé à la banque en utilisant l'argent du joueur.
Note: un joueur ne peut pas effectuer cette action s'il n'a pas assez de serviteurs dans sa réserve.

En plus, un joueur doit aussi avoir un nombre minimum de 2 à 6 points de commerce pour chaque case au palais. Celles-ci sont imprimées en rouge directement sous chaque case du palais. N'importe quel nombre de serviteurs peut être placé sur la dernière, la plus grande case du palais, chacun coûtant 20 talents et requérant 6 points de commerce.

Note: avec l'aide des actions de la carte d'action, un joueur peut charger et transporter des marchandises pour toucher un revenu et des points de commerce, qui peut alors être utilisé dans le même tour pour effectuer l'action bonus correspondante de cette carte.

Une fois que tous les joueurs ont fait une action, le premier joueur ajuste le marqueur de tour d'action sur sa carte sur le prochain nombre. Après que chaque joueur a fait sa cinquième action, la décennie se termine.

Nouvelle décennie

Quand la phase d'action est terminée et qu'aucune condition de fin de partie n'a été rencontrée, le marqueur de décennie est déplacé sur la prochaine décennie et une nouvelle décennie commence.

Transporter des marchandises

Il y un une différence dans le **jeu entre transporter** et **charger de marchandises**.

Transporter signifie qu'une marchandise est envoyée sur un navire affrété. Afin de transporter une marchandise, un joueur doit avoir un serviteur sur au moins une des cases du navire affrété (sur lequel, il y en a autant de disponibles que le nombre de joueurs) et il doit avoir au moins un serviteur au temple de Baal. Dès qu'une marchandise est transportée sur navire affrété en utilisant l'action de transporteur, cette marchandise est immédiatement transportée et vendue à une autre civilisation. La carte de navire du haut est piochée du deck pour déterminer où le navire affrété est dirigé. Dans ce cas, il n'est pas nécessaire que la marchandise transportée corresponde à la marchandise désirée par la carte du navire. Ensuite, le nombre danger est comparé au nombre de serviteurs du joueur présent au temple de Baal.

Il y un deux résultats possibles:

1) Le nombre de serviteurs du joueur au temple de Baal est au moins autant que le nombre danger sur la carte de navire
Le navire survit au voyage et délivre la marchandise

Le joueur gagne 2 points de commerce et déplace son marqueur de commerce de 2 cases sur la piste de la maison du commerce. En plus, le joueur reçoit le nombre de talents indiqué sur la carte de la banque. Cependant, pour chaque serviteur au temple, il doit payer un talent à la banque comme offrande. La carte de navire est placée sous le deck et la marchandise est placée dans le sac. Le serviteur du navire affrété et un des serviteurs du joueur au temple de Baal est retourné à sa réserve.

2) Le nombre des serviteurs du joueur au temple de Baal est plus petit que le nombre danger sur la carte de navire.
Le voyage échoue et le navire ne délivre pas la marchandise

Le joueur reçoit 1 point de commerce et déplace son marqueur de point de commerce d'une case sur la piste de la maison du commerce. Le joueur reçoit aussi de la banque la moitié des talents (arrondi supérieur) indiqué sur la carte du navire en compensation. La carte de navire est placée sous le deck et la marchandise est placée dans le sac. Le serviteur placé sur le navire affrété et un des serviteurs du joueur au temple de Baal est retourné à sa réserve.

Charger des Marchandises

Charger une marchandise prend place chaque fois qu'un navire est à un quai avec une marchandise qu'il désire. Cela prend place soit quand la marchandise est transportée par le transporteur à partir de l'entrepôt d'un joueur vers le quai avec le navire ou quand un navire est placé à côté d'un quai qui a déjà cette marchandise.

Le joueur reçoit les talents de la banque indiqués sur la carte de navire et 1 point de commerce. Il prend alors la carte de navire du plateau de jeu et la place devant lui. Cela permet à ce joueur d'utiliser le privilège indiqué sur la carte. Les serviteurs sur le quai sont déplacés dans la réserve du joueur.

Privilège

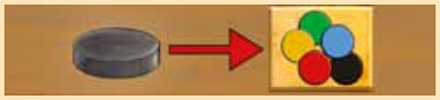
Sur chaque carte de navire, un privilège particulier est indiqué. Quand un joueur charge une marchandise sur un navire, il prend cette carte de navire et peut utiliser le privilège de la carte une fois durant son tour. Un joueur peut utiliser des privilèges de plus d'une carte de navire dans le même tour. Certains privilèges doivent être utilisés immédiatement. Après qu'un privilège a été utilisé d'une carte de navire, cette carte est placée sous le deck.

Vue d'ensemble des privilèges:

Contracter un bonus de 3 talents
Après avoir chargé une marchandise, le joueur reçoit 3 talents de plus de la banque. » *Immédiatement!*

Regarder et trier les 3 cartes de navire du haut
Le joueur pioche les 3 cartes de navire du haut du deck, les regarde sans les montrer aux autres joueurs et les place dans n'importe quel ordre face cachée au sommet du deck.

Charger n'importe quelle marchandise
Le joueur peut charger n'importe quelle marchandise sur le navire sur un quai occupé avec ses serviteurs.
Note: Cela s'applique aussi à un quai qui a déjà un navire et la „mauvaise" Marchandise.



Déplacer jusqu'à 3 serviteurs
Le joueur peut déplacer jusqu'à 3 de ses propres et/ou serviteurs adverses entre le temple de Baal et le phare.

+ 1 point de commerce
Le joueur reçoit un point de commerce en bonus. Cela peut aussi être utilisé soit pour augmenter ses points dans la maison du commerce ou soit pour placer un serviteur sur le chemin de l'intrigue. » *Immédiatement!*

+ 1 serviteur sur le chemin de l'intrigue
Le joueur place un serviteur de sa réserve sur le chemin de l'intrigue.
» *Immédiatement!*

Acheter une place dans le palais sans avoir besoin des points de commerce requis
Le joueur peut acheter une place supplémentaire au palais sans avoir besoin d'utiliser l'action bonus du palais et sans avoir besoin des points de commerce requis. Cependant, le joueur doit quand même payer tout le prix en talents à la banque.

Amener un navire dans le port depuis la première ligne des cartes de navire
Le joueur choisi un navire depuis la première ligne des cartes de navire et le place sur le quai correspondant dans le port. Si l'ensemble des quais est inoccupé, il est placé sur le quai avec le plus petit chiffre romain. Si l'ensemble des quais sont occupé, le navire quitte le port et la carte de navire est placée sous le deck. La carte de navire de la seconde ligne est déplacée directement sur la place vacante de la première ligne et une nouvelle carte de navire est piochée du deck pour remplacer la carte de la seconde ligne.

Note: un joueur peut choisir de ne pas utiliser un privilège (en particulier pour prolonger la partie en évitant un point de commerce ou éviter d'aider un autre joueur sur le chemin de l'intrigue).

Chemin de l'intrigue

Lorsqu'un joueur gagne un point de commerce, il peut, à la place, choisir immédiatement de placer un des serviteurs de sa réserve sur la prochaine case inoccupée du chemin de l'intrigue. Dans ce cas, il ne déplace pas son marqueur de point de commerce dans la maison du commerce. Quand un joueur gagne 2 points de commerce, il peut aussi en utiliser un pour augmenter son total dans la maison du commerce et l'autre pour placer 1 serviteur sur le chemin de l'intrigue de sa réserve.

Le chemin commence sur la case directement à côté de la flèche et continue dans la direction du palais. Un serviteur est placé sur chaque case. Le serviteur placé sur le chemin de l'intrigue y reste jusqu'à la fin de la partie. La „case score" atteinte à la fin de la partie détermine combien de case bonus dans le palais sont attribuées et combien de joueurs les gagneront. Le joueur avec le plus de serviteurs sur tout le chemin reçoit le plus grand nombre de case bonus au palais, comme indiqué sur la case score atteinte. Si plus d'un nombre est indiqué sur la case score, alors le joueur avec le second plus grand et peut-être le troisième plus grand nombre de serviteurs sur le chemin reçoit déjà une case bonus au palais. Les égalités sont départagées en récompensant le joueur qui a placé en premier son serviteur sur le chemin. [» Exemple 1]

Exemple 1

La case „3/2/1" est atteinte.

Rouge et bleu ont chacun 5 serviteurs sur le chemin de l'intrigue.

Comme rouge y a placé un serviteur en premier, rouge reçoit 3 case bonus au palais, bleu en reçoit 2 et jaune reçoit une case pour être le troisième avec le plus de serviteurs sur le chemin de l'intrigue.

Pour ces cases au palais, chaque joueur déplace le nombre approprié de ses serviteurs depuis le chemin de l'intrigue aux larges cases du palais.

Fin de la partie

La partie se termine à la fin de cinquième décennie. La partie se termine aussi si, à la fin de la quatrième décennie, au moins un joueur a 8 points de commerce.

Actions finales:
S'il y a au moins une marchandise sur l'un des 12 quais, les navires sont amenés au port une dernière fois. Il est possible que des marchandises déjà sur les quais peut être chargées sur les navires appropriés et chaque joueur a l'opportunité d'acheter une case influence supplémentaire au palais à un coût de 20 talents et requérant 6 points de commerce.

Gagnant

Dépendant du nombre de cases remplies sur le chemin de l'intrigue, une, deux ou trois places supplémentaires au palais sont accordés. Les joueurs gagnant des places au palais de cette façon déplacent le nombre correcte de serviteurs depuis le chemin de l'intrigue au palais [» Exemple 2].

Le joueur avec le plus de serviteurs au palais gagne la partie. S'il y a une égalité, alors le joueur ex-æquo avec le plus de points de commerce gagne. Si l'égalité persiste, alors le gagnant sera celui qui le plus de talents.

Exemple 2

Maintenant chaque joueur compte ses serviteurs au palais.

Rouge à 6 serviteurs au palais, bleu en a 7, jaune en a 5 et noir en a 7.

Noir gagne car il a plus de points de commerce que bleu.

Je remercie:

Ma jolie femme Michaela, Jeff Allers pour la traduction anglaise, Oliver Schlemmer pour le graphisme extraordinaire et le travail remarquable;

Les nombreux coups de mains, qui m'ont supporté à Essen 2009: Wolf-hart Umlauft, Mario Prochnow, Frank Schwarz, Andre Kretzschmar, Falk Ruckert, Christian Brunner, Christian Daus, Michael Korenika, Rolf Raupach;

the neer tired gametester: Peer Sylvester, Günter „Bambus" Cornett, Hubert Scheu, Rainer Sanwald, Olaf Hartmann, Reinhold Müller, Karsten Schünemann; Volker Sitzler, Alexander Broglin et the Gamebusters; Christian Brunner's Testtour; Walter Sorger, Aaron Haag et le Westparkgamers; Frank Gartner et Hall9000; Sandra Lemberger; Michael Schmitt et Spielwiese Berlin; Larry Levy et Eric Martin of Boardgamenews; le Stuttgart Gamersr: Angi Prochnow :-), Petra, Claudi, Sylvie, Jogi, Joa, Inge; Richard „Maria" Shako; Matthias Becker et le „Hettrumer Frustzwerge"

© irongames 2010

www.irongames.de
info@irongames.de

Concepteur: Bernd Eisenstein
Graphisme: Oliver Schlemmer
www.irrlichtartwork.de

Traduction française: Christophe Muller
Mise en page du livret de règle: Michaela Eisenstein

Vue d'ensemble

Transporteur

Le transporteur transports une marchandise d'une localisation à une autre

Aristocrate

L'aristocrate permet à un joueur de déplacer jusqu'à 5 de ses serviteurs dans n'importe quelle combinaison entre le phare, le temple de Baal et sa réserve

Capitaine

Le capitaine permet à un joueur d'affréter un navire

Marchand

Le marchand permet à un joueur d'acheter une marchandise au marché

Arrimeur

L'arrimeur réclame, échange ou dissout un quai

Contracter un bonus de 3 talents » immédiatement!

Regarder et trier les 3 cartes de navire du haut du deck

Charger n'importe quelle marchandise

Déplacer jusqu'à 3 serviteurs

+ 1 point de commerce » immédiatement!

+ 1 serviteur sur le chemin de l'intrigue » immédiatement!

Recevoir une place au palais sans avoir besoin des points de commerce requis

Amener un navire dans le port depuis la première ligne de cartes de navire

Le nombre de serviteurs du joueur au temple de Baal est égal à la valeur du nombre danger sur la carte de navire

Le navire survit au voyage et délivre la marchandise

Le joueur gagne 2 points de commerce et déplace son marqueur de point de commerce de 2 cases sur la piste de la maison du commerce.
En plus, le joueur reçoit le nombre de talents indiqué sur la carte de la banque.
Cependant, pour chaque serviteur au temple, il doit payer un talent à la banque comme offrande.
La carte de navire est placée sous le deck et la marchandise est placée dans le sac.
Le serviteur du navire affrété et un de des serviteurs du joueur au temple de Baal est retourné à sa réserve.

Le nombre des serviteurs du joueur au temple de Baal est plus petit que la valeur danger sur la carte de navire

Le voyage échoue et le navire ne délivre pas la marchandise

Le joueur reçoit 1 point de commerce et déplace son marqueur de point de commerce d'une case sur la piste de la maison du commerce.
Le joueur reçoit aussi de la banque la moitié des talents (arrondi supérieur) indiqué sur la carte de navire comme compensation.
La carte de navire est placée sous le deck et la marchandise est placée dans le sac.
Le serviteur placé sur le navire affrété et un des serviteurs du joueur au temple de Baal est retourné à sa réserve.