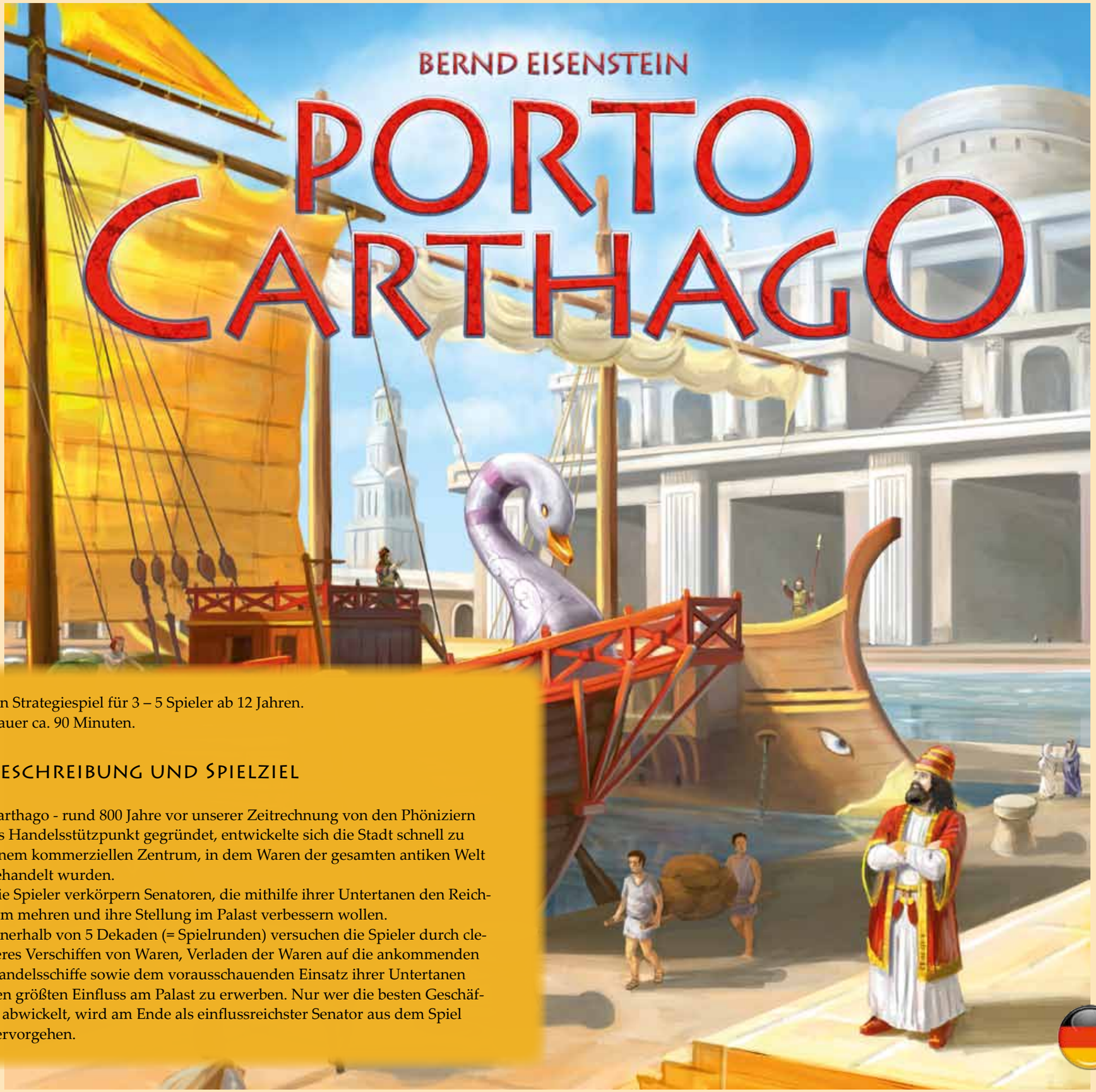


Ein Strategiespiel für 3 – 5 Spieler ab 12 Jahren.
Dauer ca. 90 Minuten.

Beschreibung und Spielziel

Karthago - rund 800 Jahre vor unserer Zeitrechnung von den Phöniziern als Handelsstützpunkt gegründet, entwickelte sich die Stadt schnell zu einem kommerziellen Zentrum, in dem Waren der gesamten antiken Welt gehandelt wurden.
Die Spieler verkörpern Senatoren, die mithilfe ihrer Untertanen den Reichtum mehren und ihre Stellung im Palast verbessern wollen.
Innerhalb von 5 Dekaden (= Spielrunden) versuchen die Spieler durch cleveres Verschiffen von Waren, Verladen der Waren auf die ankommenden Handelsschiffe sowie dem vorausschauenden Einsatz ihrer Untertanen den größten Einfluss am Palast zu erwerben. Nur wer die besten Geschäfte abwickelt, wird am Ende als einflussreichster Senator aus dem Spiel hervorgehen.

Spielmaterial

Spielplan

12 Speicherplätze, an denen die einfahrenden Schiffe anlegen. Es gibt jeweils zwei Speicherplätze, an denen Schiffe einer bestimmten fremden Zivilisation anlegen können. Jeder Speicher bietet Lagerplatz für eine Ware

Anzeige für die 5 Dekaden (Spielrunden)

Ablageplatz für die 6 Aktionskarten

Handelshaus: Hier werden die Handelspunkte festgehalten, welche die Spieler für das Verschiffen und Beladen ankommender Schiffe erhalten

3 - 5 Charterschiffe (abhängig von der Spielerzahl): Hier werden Waren an fremde Zivilisationen verschifft

Hier werden die Schiffe in zwei senkrechten Reihen ausgelegt

Leuchtturm: Hier versuchen die Spieler mit ihren Untertanen möglichst viel Einfluss zu bekommen, um die Einfahrt der Schiffe zu Kontrollieren

Baaltempel: Hier platzieren die Spieler Untertanen, um den Gott Baal milde zu stimmen und so möglichst die Verschiffung erfolgreich zu gestalten

Der Intrigepfad: Hier können die Spieler weiteren Einfluss im Palast erwerben

Marktplatz: Hier liegen die verfügbaren Waren aus, die gekauft werden können

Palast: Das Herz von Porto Carthago, geht es doch vor allem darum, hier den größten Einfluss zu erwerben

Rundenübersicht

Lagerkarte

Dekaden- und Aktionszählstein

Startspieler-/Aktionskarte

Untertanen

Handelspunktsteine

Waren

Aktionskarte

Welche Ware verlangt das Schiff?

Höhe des Geldertrags

Gefahrenzahl (1 - 6). Diese ist wichtig beim Verschiffen von Waren (Verteilung der Gefahrenzahlen: 7x1, 6x2, 6x3, 5x4, 4x5 und 2x6)

Die Schiffskarten zeigen das Schiff einer von sechs verschiedenen Zivilisationen, die mit Karthago Handel treiben

Privileg

Schiffskarte

Geldscheine

Spielplan
30 Schiffskarten
6 Aktionskarten
5 Lagerkarten
5 Karten Rundenübersicht
Startspieler-/Aktionskarte
Geldscheine in unterschiedlichen Stückelungen (Talente - Währung auf Karthago)
5 Handelspunktsteine
30 Waren (flache Holzscheiben - je 6 in 5 Farben)
Dekaden- und Aktionszählstein (weiß)
90 Untertanen (Figuren - je 18 in 5 Farben)
2 Stoffbeutel
Spielregel

Vorbereitung

Der Spielplan wird in der Tischmitte ausgebreitet.

Als Bank legt man die sortierten Geldscheine griffbereit neben den Spielplan.

Die Waren kommen in den Stoffbeutel, davon werden ungesehen 6 Stück gezogen und auf die 6 Felder des Marktes gelegt (bei 3 Spielern werden nur 4 Waren in den Markt gelegt).

Von den gemischten Schiffskarten werden einige Karten in jeweils zwei senkrechten Reihen offen neben dem Spielplan ausgelegt. Dabei ist die Anzahl der aufzudeckenden Karten um 1 größer als die Anzahl der Spieler. Die übrigen Schiffskarten bilden den Schiffskartenstapel.

Der Dekadenzählstein wird auf Feld 1 der Dekadenanzeige platziert.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die 18 Untertanen, die seinen Vorrat bilden, eine Lagerkarte, die er vor sich ablegt und den Handelspunktstein seiner Farbe den er auf Feld „0“ der Handelspunktanzeige stellt. Zwei der Untertanen aus seinem Vorrat stellt er auf 2 der 4 Lagerplätze seiner Lagerkarte.
Wer zuletzt mit einem Schiff gefahren ist, wird Startspieler, legt die Startspielerkarte vor sich und platziert den Aktionszählstein auf Feld „1“ dieser Karte.

Dann **darf** der Startspieler und daraufhin die im Uhrzeigersinn folgenden Spieler einen beliebigen Speicher in Besitz nehmen: Dazu werden 2 eigene Untertanen auf die beiden Felder mit dem Doppelkreis eines beliebigen unbesetzten Speichers gestellt.

In einer weiteren Runde **muss** nun jeder Spieler einen Speicher in Besitz **und** eine beliebige Ware vom Markt nehmen. Die Ware legt er auf einen freien Lagerplatz seiner Lagerkarte, allerdings ist nun der Schlussspieler als Erstes an der Reihe und die anderen Spieler folgen entgegen dem Uhrzeigersinn.

Jetzt hat jeder Spieler einen oder sogar zwei Speicher in Besitz sowie eine Ware in seinem Lager.

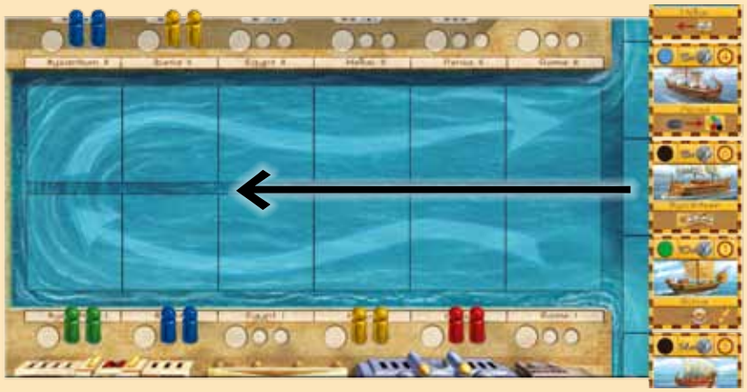
Der Startspieler beginnt das Spiel.

Spielverlauf

Schiffe fahren in den Hafen ein
Aktionskarten mischen und auslegen
Startspieler bestimmen
Einkommen nehmen
Markt auffüllen
Aktionen ausführen

Schiffe fahren in den Hafen ein

Die Schiffe der ersten senkrechten Reihe fahren in den Hafen ein und die Schiffe der zweiten senkrechten Reihe rücken in die erste Reihe vor.



Es werden je nach Spieleranzahl (Spieler + 1) neue Schiffskarten vom verdeckten Stapel offen in die zweite Reihe gelegt.
Fahren bei Rundenbeginn die Schiffe der ersten senkrechten Reihe in den Hafen ein, wählt zunächst der Spieler, der über die meisten Untertanen im Leuchtturm verfügt, **zwei** Schiffe aus, die in den Hafen einfahren sollen oder er wählt nur **ein** Schiff aus, das **nicht** im Hafen ankommen soll und schiebt dieses unter den Schiffskartenstapel.

Danach wählt der Spieler mit den zweitmeisten Untertanen im Leuchtturm **zwei** Schiffe aus und entscheidet, wo die Schiffe anlegen.

Anschließend wählt der Spieler mit den drittmeisten Untertanen **ein** Schiff aus, das in den Hafen einfährt (wenn noch eines vorhanden ist) und jeder weitere Spieler ebenfalls ein Schiff, bis jeder im Leuchtturm vertretene Spieler einmal Schiffe in den Hafen geleitet hat, oder alle Schiffe in den Hafen geleitet wurden.

Grundregel beim Anlegen eines Schiffes:

Ein Schiff muss immer an einem freien passenden Speicher anlegen. Gibt es dabei mehrere Möglichkeiten, entscheidet der Spieler am Zug, welches Schiff an welchem Speicher anlegt.
Sind beide Speicher einer Zivilisation bereits mit Schiffen belegt, fährt das Schiff wieder ab. Es wird unter den Schiffskartenstapel geschoben.

Haben mehrere Spieler gleich viele Untertanen im Leuchtturm, wählt stets der Startspieler bzw. der dem Startspieler im Uhrzeigersinn am nächsten sitzende Spieler zuerst.

Ohne Untertanen im Leuchtturm darf man kein Schiff auswählen.

Verfügt kein Spieler über Untertanen im Leuchtturm (*ist bei Spielbeginn der Fall!*) oder befinden sich in der ersten senkrechten Schiffsreihe noch Schiffe, die niemand in den Hafen geleitet hat, fahren diese Schiffe nach folgendem System automatisch in den Hafen ein:

Schiffe fahren immer eins nach dem anderen von oben nach unten in den Hafen ein.
Sie fahren die Speicher in Reihenfolge ihrer Nummer ab (erst I, dann II) und legen am ersten freien, für sie passenden Speicher an. Sind alle entsprechenden Speicher mit Schiffen belegt, fährt das Schiff wieder ab und wird unter den Schiffskartenstapel geschoben.

Sind alle Schiffe in den Hafen eingefahren, wird geprüft, ob das Lager eines Speichers bereits die vom Schiff gewünschte Warensorte aufweist. Ist das der Fall, wird die Ware sofort auf das Schiff verladen (*Ware verladen*).

Aktionskarten mischen und auslegen

Die 6 Aktionskarten werden gemischt und offen von links nach rechts auf den entsprechenden Feldern ausgelegt. Untertanen, die sich aus der Vorrunde auf den Aktionskarten befanden, bekommen die Spieler zurück in ihren Vorrat.

Startspieler bestimmen

Nach dem Auslegen der Aktionskarten wird der Spieler mit den meisten Untertanen in seinem Vorrat neuer Startspieler und legt die Startspielerkarte vor sich. Den Aktionszählstein stellt er auf die „1“ der Startspielerkarte. Herrscht hier Gleichstand, wechselt der Startspieler unter den beteiligten Spielern im Uhrzeigersinn.
Achtung: Der erste Startspieler bleibt für die gesamte erste Dekade Startspieler! Er wird nicht nach dem Auslegen der Aktionskarten neu bestimmt.

Einkommen

Für jeden Untertan, den der Spieler in seinem Vorrat hat (nicht die Untertanen im Lager oder irgendwo sonst auf dem Spielplan), bekommt er ein Talent als Einkommen. Die Geldscheine nehmen sich die Spieler aus der Bank und halten sie geheim auf der Hand.

Markt auffüllen

Der Startspieler zieht aus dem Stoffbeutel so viele Waren, bis der Markt gefüllt ist (4 Waren bei 3 Spielern, 6 Waren bei 4 oder 5 Spielern).

Aktionen

Jeder Spieler führt während einer Dekade insgesamt 5 Aktionen aus. Der Spieler entscheidet sich für eine Aktion, führt diese aus und der im Uhrzeigersinn nächste Spieler folgt.

Je nachdem, auf welchem Platz eine Aktionskarte liegt, kann diese „umsonst“ ausgeführt werden (durchgestrichener Untertan), oder der Spieler muss 1, 2 oder sogar 3 seiner Untertanen auf die Aktionskarte stellen, um die entsprechende Aktion ausführen zu dürfen. Eine Aktionskarte darf von beliebig vielen Spielern genutzt werden.

Anstatt eine Aktionskarte zu nutzen, kann ein Spieler auch entweder 3 Talente nehmen oder den Markt neu befüllen:

Alle Waren, die sich im Markt befinden, kommen zurück in den Stoffbeutel, 6 (4) neue Waren werden aus dem Beutel gezogen und in den Markt gelegt. Daraufhin hat der aktive Spieler noch das Recht, eine Ware vom Markt zum Preis von 6 Talenten zu erwerben. Nachfolgende Käufe beginnen wieder bei 4/3/2...

Unterhalb mancher der 6 Aktionskartenfelder sind *Nebenaktionen* aufgedruckt, die der Spieler zusätzlich ausführen kann. Diese *Nebenaktionen* sind immer der entsprechenden Aktion darüber zugeordnet.

Achtung: Es ist ausdrücklich erlaubt, eine Aktion auszuwählen, ohne sie tatsächlich auszuführen, um die entsprechende Nebenaktion ausführen zu dürfen!

Die Aktionen im Einzelnen

Kapitän

Der Kapitän erlaubt das Besetzen eines Charterschiffes: Ein freies Charterschiff wird mit einem Untertan aus dem Vorrat des Spielers besetzt. Es stehen soviele Charterschiffe zur Verfügung, wie Spieler teilnehmen.
Achtung: Ein Spieler kann durchaus mehrere Charterschiffe besetzt halten.

Aristokrat

Der Aristokrat erlaubt das Umsetzen von bis zu 5 eigenen Untertanen beliebig zwischen Leuchtturm, Baal-Tempel und eigenem Vorrat. Leuchtturm und Baal-Tempel bieten Platz für beliebig viele Untertanen.
Achtung: Untertanen können so auch aus Leuchtturm und/oder Baal-Tempel in den eigenen Vorrat zurückgeholt werden.

Lademeister

Der Lademeister erlaubt das Besetzen eines freien Speichers mit 2 Untertanen aus dem Vorrat des Spielers oder das Wechseln eines Speichers mit einem anderen freien Speicher oder das Auflösen eines eigenen Speichers (beide Untertanen kommen zurück in den eigenen Vorrat).
Achtung: Löst ein Spieler einen Speicher auf, an dem noch ein Schiff liegt, bleibt das Schiff an diesem Speicher liegen.
Löst ein Spieler einen Speicher auf, in dem noch eine Ware lagert, geht die Ware verloren und kommt zurück in den Beutel.

Händler
Der Händler erlaubt den Kauf einer Ware vom Markt. Gekaufte Waren werden immer in das Lager des Spielers gelegt (Lagerkarte). Die erste Ware, die in einer Runde (also nicht nur von einem Spieler, sondern von allen Spielern) vom Markt gekauft wird, kostet 4 Talente, die zweite 3 und alle weiteren Waren jeweils 2 Talente. Dazu muss im Lager ein freier Platz für die Ware vorhanden sein.

Träger
Der Träger erlaubt das Transportieren einer Ware beliebig zwischen Lager, eigenem Speicher und eigenem gechartertem Schiff.
Achtung: Der Transport von eigenem Speicher zu eigenem Speicher ist möglich.

Nebenaktion

Immer wenn ein Spieler eine Aktion wählt, die eine Nebenaktion zeigt, darf er diese zusätzlich ausführen. Sie wird immer **nach** der eigentlichen Aktion ausgeführt.

Das können folgende beiden Nebenaktionen sein:

Das Lager um einen Lagerplatz erweitern
Dazu nimmt der Spieler einen der Untertanen von der eigenen Lagerkarte und stellt ihn zu den anderen in seinem Vorrat. Mehr als 4 Lagerplätze kann kein Spieler haben. Jeder Lagerplatz bietet Platz für eine Ware. Jeder zusätzliche Lagerplatz kostet 6 Talente.

Einfluss im Palast erwerben
Dazu zahlt der Spieler den niedrigsten angegebenen Preis eines freien Palastfeldes an die Bank und stellt einen Untertan aus seinem Vorrat auf das betreffende Feld. *Achtung: Hat der Spieler keinen Untertan mehr im Vorrat, kann er diese Aktion nicht durchführen.*

Dabei ist zu beachten, dass der Spieler über eine Mindestanzahl an Handelspunkten verfügen muss. Diese sind direkt unterhalb der Felder des Palasts aufgedruckt (rote Zahlen 2 – 6). Auf dem großen Palastfeld (20/6) dürfen beliebig viele Untertanen stehen.

Achtung: Wird mithilfe der eigentlichen Aktion eine Ware verschifft oder eine Ware auf ein Schiff verladen, bekommt der Spieler sofort den Geldertrag und den/die Handelspunkt(e), um damit eventuell die Nebenaktion zu nutzen.

Haben alle Spieler eine Aktion ausgeführt, schiebt der Startspieler den Zählstein auf die nächste Zahl seiner Startspielerkarte und führt die nächste Aktion aus. Nach der fünften Aktion aller Spieler ist eine Dekade beendet.

Dekadenwechsel

Nachdem alle Spieler ihre fünfte Aktion durchgeführt haben, und das *Spielende* noch nicht eingetreten ist, wird der Dekadenzählstein ein Feld weiter gesetzt und eine neue Dekade beginnt.

Ware Verschiffen

Wir unterscheiden zwischen **Verschiffen** und **Verladen** von Waren.

Beim Verschiffen einer Ware wird ein eigenes Charterschiff mit einem Kapitän ausgeschickt, um mit einer fremden Zivilisation zu handeln.

Um Waren verschiffen zu dürfen, muss der Spieler mindestens ein gechartertes Schiff besetzt haben (je nach Spieleranzahl stehen 3 – 5 Charterschiffe zur Verfügung) und er muss über mindestens einen Untertan im Baal-Tempel verfügen.

Wird eine beliebige eigene Ware mithilfe eines Trägers zum gecharterten Schiff transportiert, wird diese sofort verschifft und an eine andere Zivilisation verkauft. Es wird die oberste verdeckte Schiffskarte aufgedeckt. Diese zeigt, welche Zivilisation die Ware kauft. Die Ware muss nicht mit der gewünschten Ware dieser Zivilisation (auf dem Schiff abgebildet) übereinstimmen.

Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten:

Die Zahl der eigenen Untertanen im Baal-Tempel ist mindestens so hoch wie die Gefahrenzahl auf der Schiffskarte

Die Schiffsprobe und somit das Verschiffen sind gelungen
Der Spieler erhält 2 Handelspunkte (Handelspunktstein im Handelshaus 2 Felder weiter setzen).
Außerdem bekommt er so viele Talente aus der Bank, wie der Geldertrag auf der Schiffskarte zeigt.
Für jeden seiner Untertanen im Baal-Tempel muss er ein Talent an die Bank an Steuern zurückzahlen.
Die Schiffskarte wird unter den Schiffskartenstapel geschoben.
Die Ware kommt zurück in den Beutel.
Der Untertan auf dem gecharterten Schiff kommt zurück in den Vorrat des Spielers und ein Untertan vom Baal-Tempel kommt zurück in den Vorrat des Spielers.

Die Zahl der eigenen Untertanen im Baal-Tempel ist niedriger als die Gefahrenzahl auf der Schiffskarte

Die Schiffsprobe und somit das Verschiffen sind misslungen
Der Spieler erhält nur einen Handelspunkt (Handelspunktstein im Handelshaus ein Feld weiter setzen).
Der Spieler erhält von der Bank die Hälfte des auf der aufgedeckten Schiffskarte abgebildeten Geldertrags (aufgerundet) als Entschädigung.
Die Schiffskarte wird unter den Schiffskartenstapel geschoben.
Die Ware kommt zurück in den Beutel.
Der Untertan auf dem gecharterten Schiff kommt zurück in den Vorrat des Spielers und ein Untertan vom Baal-Tempel kommt zurück in den Vorrat des Spielers.

Ware verladen

Beim Verladen wird die passende Ware mithilfe eines Trägers zu einem eigenen Speicher transportiert, an dem ein Schiff liegt. Dieses wird dadurch sofort abgefertigt: Der Spieler erhält den Geldertrag aus der Bank, der auf der Schiffskarte aufgedruckt ist, außerdem einen Handelspunkt.

Er nimmt die Schiffskarte vom Spielplan und legt sie offen vor sich. Diese erlaubt, das aufgedruckte Privileg zu nutzen.

Die beiden Untertanen von seinem Speicher nimmt der Spieler in seinen Vorrat zurück.

Privileg

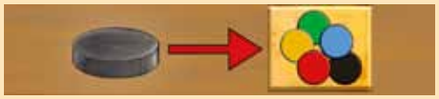
Auf den Schiffskarten ist jeweils ein bestimmtes Privileg aufgedruckt. Für das Verladen von Waren erhält man die Schiffskarte vor sich und darf das entsprechende Privileg einmalig nutzen, wenn man am Zug ist. Das können auch mehrere Privilegien auf einmal sein. Manche Privilegien werden sofort genutzt. Nach ihrer Nutzung wird die Schiffskarte sofort unter den Schiffskartenstapel geschoben.

Die Privilegien im Einzelnen:

+ 3 Talente zusätzlicher Ertrag
Beim Verladen der Ware nimmt sich der Spieler 3 Talente zusätzlich von der Bank. *» sofort!*

3 Schiffskarten anschauen und sortieren
Der Spieler schaut sich die obersten 3 Schiffskarten vom Schiffskartenstapel an, sortiert sie beliebig neu und legt sie wieder verdeckt auf den Stapel.

Beliebige Ware verladen
Der Spieler darf ein Schiff an seinem Speicher mit einer beliebigen Ware beliefern.
Achtung: Liegt eine „falsche“ Ware im Speicher und ein Schiff am selben Speicher, kann der Spieler diese Karte auch nutzen, um das Verladen dieser falschen Ware auszulösen.



Bis zu 3 Untertanen versetzen
Der Spieler darf bis zu 3 beliebige eigene oder fremde Untertanen zwischen Baal-Tempel und Leuchtturm versetzen.

+ 1 Handelspunkt
Der Spieler erhält einen zusätzlichen Handelspunkt. Dieser kann auch genutzt werden, um einen Untertan auf dem Intrigepfad einzusetzen.
» sofort!

+ 1 Untertan auf dem Intrigepfad
Der Spieler platziert einen Untertan aus seinem Vorrat auf dem Intrigepfad. *» sofort!*

Platz im Palast erwerben, ohne die nötigen Handelspunkte zu beachten
Dieses Privileg erlaubt den zusätzlichen Erwerb eines Platzes im Palast. Die Kosten dafür sind in voller Höhe an die Bank zu zahlen, allerdings müssen die nötigen Handelspunkte dabei nicht beachtet werden.

Schiff aus der ersten Schiffsreihe einfahren lassen
Ein beliebiges Schiff aus der ersten Schiffsreihe fährt in den Hafen ein und legt am entsprechenden freien Speicher mit der niedrigeren römischen Zahl an. Sind beide dieser Speicher belegt, fährt das Schiff direkt wieder ab (Schiffskarte unter den Schiffskartenstapel schieben). Von der zweiten Schiffsreihe fährt sofort das dahinter platzierte Schiff in die erste Reihe vor und die zweite Reihe wird wieder aufgefüllt (Schiffskarte vom Schiffskartenstapel aufdecken).

Achtung: Auf Privilegien darf verzichtet werden (gilt insbesondere für den Handelspunkt, um eventuell das Spielende zu verzögern, oder für den Untertan auf der Intrigepfad, um nicht einem anderen Spieler zu helfen).

Intrigepfad

Erhält ein Spieler Handelspunkte, darf er stets sofort entscheiden, ob er für diese anstatt auf der Handelspunkteleiste vorzuziehen lieber eigene Untertanen auf dem Intrigepfad einsetzt. Erhält man 2 Handelspunkte auf einmal, kann das auch ein Handelspunkt und ein Untertan auf dem Intrigepfad sein.

Begonnen wird auf dem Feld direkt neben dem Pfeil und dann fortlaufend in Richtung Palast.
Auf jedem Feld steht immer nur ein Untertan.
Untertanen verbleiben auf dem Intrigepfad bis zum Spielende.
Bei Spielende wird geschaut, welches der Punktfelder erreicht wurde.
Der Spieler, der die meisten Untertanen auf dem gesamten Intrigepfad eingesetzt hat, erhält die erste Zahl des erreichten Punktfeldes an Plätzen im Palast. Sind dort mehrere Werte aufgedruckt, erhalten möglicherweise noch weitere Spieler Plätze im Palast. Haben mehrere Spieler gleich viele Untertanen auf dem Intrigepfad eingesetzt, ist stets der Spieler im Vorteil, der seinen ersten Untertan früher eingesetzt hat [*» Beispiel 1*]

Beispiel 1

Das Feld „3/2/1“ wurde erreicht.

Rot und Blau haben jeweils 5 Untertanen auf dem Intrigepfad platzieren können.

Da Rot zuerst eingesetzt hat, bekommt Rot 3 zusätzliche Plätze im Palast, Blau 2 Plätze und Gelb bekommt für die drittmeisten Untertanen auf dem Intrigepfad noch einen Platz im Palast.

Für diese Plätze im Palast nehmen die Spieler die entsprechende Zahl Untertanen vom Intrigepfad und stellen sie in den Palast.

Eine neue Dekade oder Spielende

Nach Ende der fünften Dekade endet das Spiel.
Erreicht ein Spieler bereits in der vierten Dekade 8 Handelspunkte, endet das Spiel nach der vierten Dekade. Eine angebrochene Dekade wird noch zu Ende gespielt.

Sonderfall Spielende:
Befindet sich mindestens eine Ware in einem der 12 Speicher, fahren noch einmal alle Schiffe der ersten Schiffsreihe in den Hafen ein. Eventuell kann dabei noch eine passende Ware verladen werden und alle Spieler haben noch einmal die Möglichkeit, einen Platz im Palast zum Festpreis von 20 Talenten zu erwerben. Natürlich sind dann ebenfalls 6 Handelspunkte nötig, um den Platz im Palast zu erwerben.

Sieger

Der Spieler mit den meisten Untertanen im Palast gewinnt das Spiel.
Für das Erreichen bestimmter Felder auf dem Intrigepfad erhalten einige Spieler zusätzlich einen, zwei oder sogar drei Plätze im Palast. An diese zusätzlichen Plätze ist keine Bedingung geknüpft. Die Untertanen werden der Übersicht halber vom Intrigepfad in den Palast gesetzt. [» *Beispiel* 2]

Bei Gleichstand gewinnt von den Beteiligten der Spieler mit mehr Handelspunkten. Sind auch diese gleich, entscheidet das Geld.

Beispiel 2

Jetzt zählen alle Spieler ihre Untertanen im Palast.

Rot hat 6 Untertanen in den Palast bringen können, Blau verfügt über 7 Untertanen im Palast, Gelb über 5 Untertanen und Schwarz über 7 Untertanen im Palast.

Schwarz gewinnt, weil Schwarz mehr Handelspunkte als Blau aufweisen kann

Ich sage Danke:

Meiner tollen Frau Michaela, Jeff Allers für die Übersetzung, Oliver Schlemmer für die geile Grafik und die angenehme Zusammenarbeit;

den vielen Helfern, die mich in Essen 2009 unterstützt haben: Wolfhart Umlauft, Mario Prochnow, Frank Schwarz, Andre Kretschmer, Falk Ruckert, Christian Brunner, Christian Daus, Michael Korenika, Rolf Raupach;

den unermüdlichen Spieletestern: Peer Sylvester, Günter „Bambus“ Cornett, Hubert Scheu, Rainer Sanwald, Olaf Hartmann, Reinhold Müller, Karsten Schünemann; Volker Sitzler, Alexander Broglin und die Gamebusters; Christian Brunner's Testrunde; Walter Sorger, Aaron Haag und die Westparkgamer; Frank Gartner und Hall9000; Sandra Lemberger; Michael Schmitt und die Spielwiese Berlin; Larry Levy und Eric Martin von Boardgamenews; Die Stuttgarter Spieler: Angi Prochnow :-), Petra, Claudi, Sylvie, Jogi, Joa, Inge; Richard „Maria“ Shako; Matthias Becker und die Hettrumer Frustzwerge...

© IRONGAMES 2010

WWW.IRONGAMES.DE
INFO@IRONGAMES.DE

AUTOR: BERND EISENSTEIN
GRAFIK: OLIVER SCHLEMMER
WWW.IRRLICHTARTWORK.DE

ÜBERSETZUNG: JEFFREY D. ALLERS
LAYOUT SPIELREGEL: MICHAELA EISENSTEIN

Übersicht

Träger

Der Träger erlaubt das Transportieren einer Ware beliebig zwischen Lager, Speicher und gechartertem Schiff

Aristokrat

Der Aristokrat erlaubt das Umsetzen von bis zu 5 eigenen Untertanen zwischen Leuchtturm, Baal-Tempel und Vorrat.

Kapitän

Der Kapitän erlaubt das Besetzen eines Charterschiffs

Händler

Der Händler erlaubt den Kauf einer Ware vom Markt

Lademeister

Der Lademeister erlaubt das Besetzen, Auflösen oder Wechseln eines Speichers

+ 3 Talente zusätzlicher Ertrag
» sofort!

3 Schiffskarten anschauen und sortieren

Beliebige Ware verladen

Bis zu 3 Untertanen versetzen

+ 1 Handelspunkt
» sofort!

+ 1 Untertan auf dem Intrigepfad
» sofort!

Platz im Palast erwerben, ohne die nötigen Handelspunkte zu beachten

Schiff aus der ersten Schiffsreihe einfahren lassen

Die Zahl der eigenen Untertanen im Baal-Tempel ist mindestens so hoch wie die Gefahrenzahl auf der Schiffskarte

Die Schiffsprobe und somit das Verschiffen sind gelungen.

Der Spieler erhält 2 Handelspunkte.
Er bekommt so viele Talente aus der Bank, wie der Geldertrag auf der Schiffskarte zeigt.
Für jeden seiner Untertanen im Baal-Tempel muss er ein Talent an die Bank an Steuern zurückzahlen.
Die Schiffskarte wird unter den Schiffskartenstapel geschoben.
Ein Untertan vom Baal-Tempel kommt zurück in den Vorrat des Spielers.
Der Untertan auf dem gecharterten Schiff kommt zurück in den Vorrat des Spielers.
Die Ware kommt zurück in den Beutel.

Die Zahl der eigenen Untertanen im Baal-Tempel ist niedriger als die Gefahrenzahl auf der Schiffskarte

Die Schiffsprobe und somit das Verschiffen sind misslungen.

Der Spieler erhält einen Handelspunkt.
Der Spieler erhält von der Bank die Hälfte des auf der aufgedeckten Schiffskarte abgebildeten Geldertrags (aufgerundet).
Die Schiffskarte wird unter den Schiffskartenstapel geschoben.
Ein Untertan vom Baal-Tempel kommt zurück in den Vorrat des Spielers.
Der Untertan auf dem gecharterten Schiff kommt zurück in den Vorrat des Spielers.
Die Ware kommt zurück in den Beutel.