



CARTHAGO



Merchants & Guilds

Ein kartengesteuertes Taktikspiel für 2 – 4 Spieler ab 12 Jahren

von Bernd Eisenstein und Ralph Bienert.

Illustriert von Christian Opperer und Odysseas Stamoglou.

Spieldauer ca. 90 Minuten.



BESCHREIBUNG UND SPIELZIEL

Karthago – rund 800 Jahre vor unserer Zeitrechnung von den Phöniziern als Handelsstützpunkt gegründet, entwickelt sich die Stadt schnell zu einem kommerziellen Zentrum, in dem kostbare Güter der gesamten antiken Welt gehandelt werden.

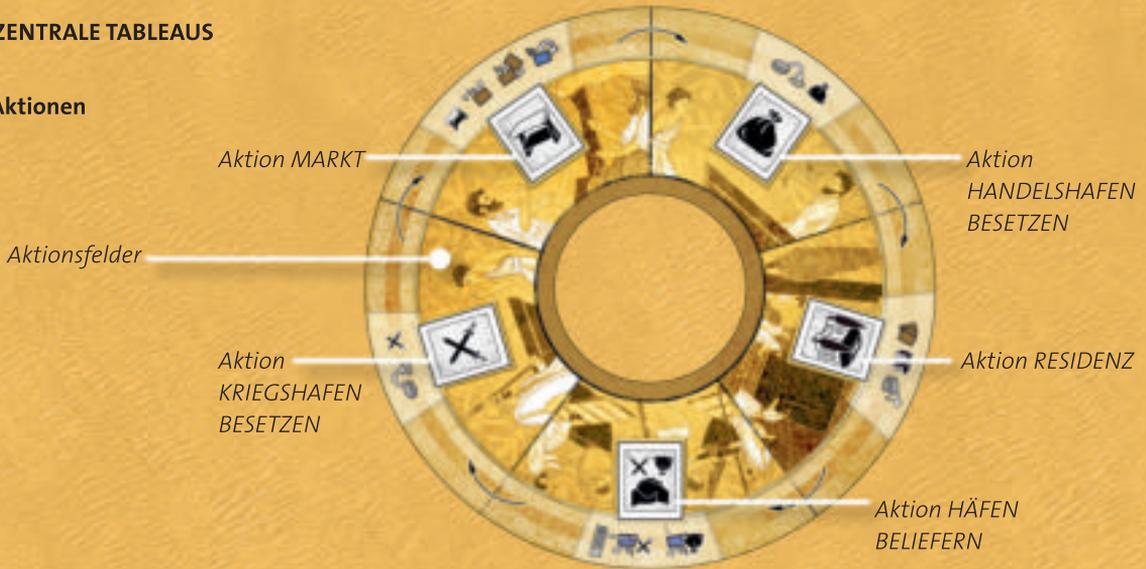
Die Spieler verkörpern Händler, die ihren Reichtum und Einfluss mehren und ihre Stellung in der Händlergilde verbessern möchten.

Innerhalb von 3 Dekaden zu je 5 Runden versuchen die Spieler durch Verladen von Waren, Finanzieren von Kriegsschiffen und cleverer Einflussnahme in der Händlergilde zum ruhmreichsten Kaufmann Karthagos aufzusteigen. Wer am Ende die meisten Siegpunkte vorweisen kann, gewinnt das Spiel.

SPIELMATERIAL

6 ZENTRALE TABLEAUS

• Aktionen



• Handelshafen



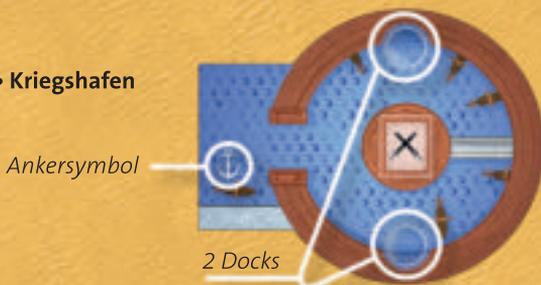
• Dekaden Dekadenanzeiger (I-III)



• Markt



• Kriegshafen



• Gildenhause



75 HANDELSKARTEN



Waren
(je 15
mal):



30 SCHIFFSKARTEN (je 6 Schiffe zeigen eine der 5 Warensorten)

Benötigte Warensorte für Handelshafen = Warensymbol

Gefahr (erforderliche Kampfkraft für Kriegshafen)



SPIELERMATERIAL FÜR JEDEN SPIELER (in den Farben Rot, Schwarz, Gelb und Blau)

Je 7 Basiskarten pro Spielerfarbe mit Aktionsfunktion



Je 11 Einflusssteine pro Spielerfarbe



Je 1 Aktionsscheibe pro Spielerfarbe



1 Residenz-Tableau pro Spielerfarbe



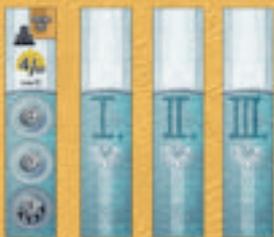
2 GOLDENE GILDENSTEINE



2 SILBERNE ANZEIGER (SCHEIBEN) für Dekaden und Runden

9 ERRUNGENSCHAFTSPLÄTTCHEN

(mit den Rückseiten I,II,III)



1 STARTSPIELERPLÄTTCHEN (mit Rundenanzeiger (1-5))



Jeweils Kosten für das Entfernen der Einflusssteine

Linke Spalte: Bonus-Gildensitze

Rechte Spalte: Bonus-Scheiben



Mittlere Spalte: Kampfkraft (Startwert 1)

SPIELREGEL

– je 1x DEU / ENG / FRA

1 ÜBERSICHTSKARTE

mit Übersicht über Spielablauf, Aktionen und Endwertung (je 1x DEU / ENG / FRA)

SPIELAUFBAU

1. Die 6 **zentralen Tableaus** werden am Tisch ausgebreitet (Abbildung zeigt Beispiel für 4 Spieler).

2. Alle **Handelskarten** werden gemischt und als **verdeckter Nachziehstapel** bereit gelegt.

3. 5 **Handelskarten** werden vom Nachziehstapel gezogen und **offen neben die Marktauslage** gelegt.

4. Die **Schiffe** werden gemischt und als **verdeckter Nachziehstapel** bereit gelegt.

5. Je nach Spieleranzahl werden die nötigen **Einzelteile des Handelshafens** zusammengesetzt (vgl. die dort abgebildeten Symbole). Dann werden **3 (2 Spieler), 4 (3 Spieler) oder 5 (bei 4 Spieler) Schiffe** offen an die Docks im Handelshafen gelegt.

6. **Zwei weitere Schiffe** werden aufgedeckt und **vor den Hafen** gelegt.

7. Der **Dekaden- und der Rundenanzeiger** werden jeweils **auf die 1** gesetzt.

8. Die beiden **Gildensteine** werden **auf zwei zufällig gewählte, verschiedene Aktionsfelder** gestellt. Dazu zieht man Karten vom Handelsstapel, bis zwei verschiedene Aktionen gezogen wurden und stellt die Gildensteine auf die entsprechenden Aktionsfelder. Die gezogenen Karten werden auf den Ablagestapel gelegt.

9. Die **Errungenschaftsplättchen** werden getrennt nach jeweiliger Rückseite (I, II oder III) gemischt und davon **je 2 offen nach Dekaden** ausgelegt. Die übrigen Errungenschaftsplättchen werden in dieser Partie nicht benötigt und werden zurück in die Schachtel gelegt.

10. **Jeder Spieler** wählt eine Farbe und erhält **alle Materialien in seiner Farbe**.

- Auf die **7 runden Felder** seiner **Residenz** wird jeweils eine **Einflusssscheibe** gelegt sowie eine zusätzliche zweite Scheibe auf das untere Feld der rechten Spalte.
- Die anderen **3 Einflusssscheiben** legt er als **freie Scheiben** neben seine Residenz.
- Er nimmt die **7 Basiskarten** an sich.
- Er nimmt weitere **3 Handelskarten**, die er vom Nachziehstapel zieht (Einkommen der ersten Dekade).





11. Wer zuletzt an einem Hafen war, wird **Startspieler** und erhält das **Startspielerplättchen**. Sollte dies nicht eindeutig sein, wird der Startspieler zufällig bestimmt.

12. In umgekehrter Spielerreihenfolge, beginnend mit dem letzten Spieler (also rechts vom Startspieler), darf **jeder eine der Einflusssteine auf seiner Residenz (erste Scheibe einer Spalte) entfernen** und auf ein freies Dock im Handelshafen oder im Kriegshafen legen.



Besonderheiten bei weniger als 4 Spielern:



Bei weniger als 4 Spielern werden die **Aktionsscheiben der neutralen (unbenutzten) Spielerfarben** wie oben bei Punkt 8 auf **Aktionsfelder** gesetzt. Bei 3 Spielern ist somit noch eine neutrale Aktionsscheibe im Spiel, bei 2 Spielern sind es zwei neutrale.

Ferner werden bei 3 Spielern zwei **Gildensitze im Goldenhaus mit den Münzwerten 6 und 7** durch je eine Einflusssteine der neutralen Spielerfarbe **besetzt** (Sitze rechts neben dem Goldenforum).

Bei 2 Spielern werden die 4 Sitze im Goldenhaus mit den Münzwerten 6 und 7 durch je eine Einflusssteine einer neutralen Spielerfarbe besetzt.



Beispiel: 2 Spieler

Beispiel: 3 Spieler

SPIELABLAUF

Es wird über **3 Dekaden** gespielt. Der Ablauf einer Dekade ist in **folgende Phasen** aufgeteilt:

0. Vorbereitungsphase (zu Beginn der zweiten und dritten Dekade)

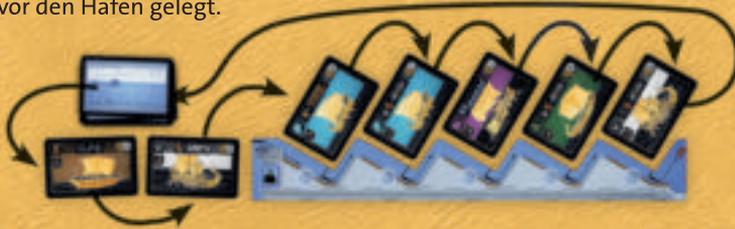
1.- 5. Aktionsphase (5 Runden zu je 1 Aktion pro Spieler)

Vorbereitungsphase

Zu Spielbeginn, vor der ersten Dekade, erfolgen die Vorbereitungen wie oben („Spiaufbau“) beschrieben.

Nach der ersten und nach der zweiten Dekade werden in der **Vorbereitungsphase** folgende Schritte durchlaufen:

- Der **Dekadenanzeiger** wird auf die **aktuelle Dekade** gesetzt.
- Der **Rundenanzeiger** wird auf das Feld mit der **1** platziert.
- Alle offenen Handelskarten vom **Markt** werden **abgeworfen** und **5 neue** Handelskarten vom Nachziehstapel offen ausgelegt.
- Die **Errungenschaftsplättchen** der aktuellen Dekade können nun genutzt werden.
- Das **vorderste Schiff** im Handelshafen wird **unter den Nachziehstapel** gelegt und **alle Schiffe werden aufgerückt**, d.h. das erste Schiff vor dem Hafen wird dann nachgeschoben. Dann wird ein weiteres Schiff offen vor den Hafen gelegt.
- Der Spieler mit den **meisten freien Einfluss scheiben** neben seiner Residenz wird **Startspieler**. Bei Gleichstand wandert das Startspielerplättchen unter diesen Spielern im Uhrzeigersinn weiter.
- Jeder Spieler nimmt alle **Basis- und Handelskarten links und rechts seiner Residenz** wieder auf seine Hand.
- Zu Beginn der **zweiten Dekade** bekommt jeder Spieler **2 neue Handelskarten** vom Nachziehstapel, zu Beginn der **dritten Dekade 1 Karte**.
- Die **Aktionsscheiben** der Spieler werden neben das Aktionstableau gelegt.



Aktionsphasen

Beginnend mit dem Startspieler führt **jeder Spieler** reihum **pro Runde eine Aktion** aus. Nach 5 Runden endet die Dekade. Nach der dritten Dekade endet das Spiel.

Der Spieler an der Reihe führt eine der Aktionen aus **oder passt**. Der **Startspieler** hält mit dem **Rundenanzeiger** stets die aktuelle Runde der jeweiligen Dekade fest.

A. Aktion ausführen

Um eine Aktion auszuführen, nimmt der Spieler seine **Aktionsscheibe** und legt sie auf das gewünschte **Aktionsfeld**. Dies kann auch die Aktion sein, auf der die Aktionsscheibe bereits lag.

Dann spielt er eine **Handelskarte oder Basiskarte** aus, welche diese Aktion abbildet und legt sie **links** neben seine Residenz. Anhand der Anzahl Karten, die links neben der Residenz liegen, kann leichter nachvollzogen werden, wie viele Aktionen bereits gemacht wurden.

Für jede vorhandene **Aktionsscheibe der Mitspieler** auf dem gewählten Aktionsfeld, muss der Spieler **jeweils eine zusätzliche** beliebige Handelskarte oder Basiskarte **rechts** seiner Residenz auslegen.



Sollte ein **Gildenstein** auf dem gewählten Aktionsfeld stehen, so darf der Spieler nach seiner Aktion, zusätzlich die **Gildenaktion** ausführen. Diese erfolgt **nach der eigentlichen Aktion**. Sollte der Spieler die Gildenaktion nutzen, wandert der Gildenstein **nach dem Zug** des aktiven Spielers **im Uhrzeigersinn weiter** zum nächsten Aktionsfeld, auf dem kein Gildenstein steht. Sollte der Spieler auf die Gildenaktion verzichten, verbleibt der Gildenstein auf dem Aktionsfeld.

Nachdem der Spieler alle nötigen Karten für die eigentliche Aktion ausgelegt hat, darf er auch auf diese verzichten und nur die Gildenaktion ausführen.

Kann oder will ein Spieler **nicht alle benötigten Karten** ausspielen, muss er stattdessen **passen**.



Liegt auf dem gewählten Aktionsfeld eine **neutrale Aktionsscheibe** (bei 2 oder 3 Spielern), so wandert diese Aktionsscheibe **nach dem Zug** des aktiven Spielers **im Uhrzeigersinn weiter** auf das nächste Aktionsfeld auf dem keine neutrale Aktionsscheibe liegt.



B. Passen

Wenn ein Spieler passt, bleibt seine **Aktionsscheibe** auf dem bisherigen Aktionsfeld stehen; das Aktionsfeld bleibt unverändert. Er darf **keine Gildenaktion** ausführen und behält seine Handkarten. Der Spieler erhält **eine Handelskarte vom Nachziehstapel**.

Hinweis: Da beim Passen für diese Runde keine Karte links vom Residenz-Tableau abgelegt wird, kann man sich etwa dadurch behelfen, dass eine **Karte, die bereits** rechts des Tableaus **ausgelegt wurde, auf die linke Seite** übernommen wird. Somit lässt sich die Anzahl der schon gespielten Runden besser nachverfolgen.

Basiskarten / Handelskarten / Schiffskarten / Errungenschaftsplättchen

Achtung: Da **Basiskarten** weder Waren noch Münzen abbilden, können sie **nur für Aktionen** genutzt werden. Dabei werden sie neben das Residenz-Tableau ausgelegt. Sie bleiben **stets im Besitz des Spielers**.

Karten, die **dauerhaft abgeworfen** werden, müssen demnach **Handelskarten** sein (Kosten für das Entfernen einer Einflusssscheibe von der Residenz, Beliefern im Handelshafen bzw. Kriegshafen, Einflusssscheibe ins Gildehaus oder auf Errungenschaftsplättchen setzen, Tausch auf dem Markt).

Die **Handelskarten** sind hinsichtlich Waren, Münzwerten (2 bis 6) und Aktionen im Wesentlichen gleichmäßig verteilt.

Sollte der **Nachziehstapel** der Handelskarten **aufgebraucht** sein, wird der **Abwurfstapel gemischt** und bildet einen neuen Nachziehstapel.

*Im unwahrscheinlichen Fall, dass der **Schiffsstapel aufgebraucht** ist, rücken **keine weiteren Schiffe** im Handelshafen nach. Sollte es sich ergeben, dass vor ein besetztes Dock im Handelshafen kein Schiff mehr nachrücken kann, nimmt der Besitzer der **Scheibe** diese **wieder neben** seine Residenz.*

*Da auch für den **Kriegshafen kein Schiff mehr aufgedeckt** werden kann, werden die **Scheiben** im Kriegshafen **wieder neben** die Residenz der jeweiligen Besitzer gelegt.*

Während des eigenen Zuges (vor, während oder nach der Aktion) können **beliebig viele Effekte der eigenen, offenen** (also aktiven) **Schiffskarten** genutzt werden. Nach der Nutzung werden diese **umgedreht** (also inaktiv gesetzt).

Die **Schiffskarten** sind hinsichtlich der geforderten Waren, Münzwerten (5 bis 9), Gefahren (1 bis 6) und Effekten unterschiedlich gewichtet.

Die Effekte der **Schiffskarten** und die **Errungenschaftsplättchen** sind am Ende der Regel erläutert.



Markt

Der Händler besorgt sich noch fehlende Mittel für seine Geschäfte und sichert sich einen weiteren Gefallen.

Der Spieler darf **EINE** Handelskarte vom Markt nehmen und **EINE** austauschen. Er darf zudem eine umgedrehte **Schiffskarte** wieder auf die offene Seite drehen.

(1) Der Spieler nimmt **eine Handelskarte auf die Hand**, entweder vom verdeckten Nachziehstapel oder aus der offenen Marktauslage. Die Auslage wird sofort **wieder aufgefüllt**.

(2) Danach **darf er eine Handelskarte** (aber keine Basiskarte) aus seiner Hand mit einer offenen Handelskarte aus der Marktauslage **austauschen**. Für diesen Tausch kann er auch die soeben erhaltene Handelskarte verwenden.

(3) Zudem **darf er eine seiner Schiffskarten** von der verdeckten Seite auf die offene Seite **drehen** und den inaktiven Schiffseffekt dadurch (wieder) nutzbar machen.





Residenz

Der Händler baut seine Residenz weiter aus und verbessert zunehmend seine Möglichkeiten.

Der Spieler wählt eine **Einflusssscheibe** von seiner Residenz und wirft die **dafür benötigten**, wie am Tableau angezeigten, **Handelskarten** (aber keine Basiskarten) von seiner Hand ab. Die nun freie **Einflusssscheibe** legt er **neben** seine Residenz. Die Einflusssscheiben müssen **von oben** beginnend freigespielt werden. Es gilt immer nur der angezeigte Wert des **zuletzt** in einer Spalte freigewordenen Feldes.



Beispiel: Der Spieler wählt die **Residenz-Aktion**, legt seine Aktionsscheibe auf das Aktionsfeld „Residenz“ und legt **links** neben seine Residenz **eine Karte** (Handels- oder Basiskarte) die die Aktion „Residenz“ abbildet. Da auf dem Aktionsfeld z.B. bereits die **Aktionsscheiben zweier Mitspieler** liegen, legt er **zusätzlich zwei beliebige Karten** (Handels- und/oder Basiskarten) **rechts** neben seine Residenz. Die **abgelegten Karten links und rechts** seiner Residenz erhält er zu Beginn der nächsten Dekade (nicht: Runde) wieder auf die Hand. Er möchte nun auf seinem Residenz-Tableau **zusätzliche Gildensitze** erwerben (linke Spalte). Dies hat er in

Der Spieler erhält eine Einflusssscheibe von seiner Residenz.



Für die **linke Spalte** braucht man wahlweise **je 3 Purpur ODER Öle ODER Glas**. Hier bekommt man **zusätzliche Gildensitze** für die Endwertung. Zu Beginn hat man hier generell null weitere Sitze.

Für die **mittlere Spalte** braucht man **2 Zeder**. Sie **erhöht die Kampfkraft**, was im Kriegshafen hilft. Zu Beginn hat man hier generell die Kampfkraft 1 als Startwert.

Für die **rechte Spalte** braucht man **2 Schmuck**. Sie bringt lediglich **eine weitere freie Scheibe** für das erste Feld bzw. gleich **zwei weitere auf einmal** für das zweite Feld.

einer anderen Aktion schon mal getan, sodass bereits ein Feld (mit dem Wert 0) freigespielt ist. Er wirft nun **3 Handelskarten auf den Abwurfstapel dauerhaft** ab, die die Ware „Purpur“ zeigen und entfernt die nächste Einflusssscheibe, die er neben seine Residenz legt. Das nun frei gewordene Feld zeigt den Wert 2, womit er am Ende des Spiels zwei zusätzliche Gildensitze erhält.



Handelshafen besetzen

Der Händler sichert sich ein Dock im Handelshafen um dort später ein Handelsschiff mit Ware beliefern zu können.

Der Spieler darf in den Handelshafen einsetzen.

Der Spieler nimmt eine **freie Einflusssscheibe** neben seiner Residenz und legt diese auf ein **unbesetztes Dock im Handelshafen**. Auf jedem Dock darf **nur eine** Scheibe liegen. **Kein Spieler** darf **alleinig alle Docks** im Handelshafen besetzt halten.



Häfen beliefern

Der Händler macht nun Geschäfte mit Handelspartnern und den Militärs und erhofft sich dadurch Profite und Macht.

Er kann also **einmal im Handelshafen sowie einmal in Kriegshafen** beliefern oder nur einen der beiden Häfen beliefern; mit dieser Aktion kann also **nicht zweimal im selben Hafen** geliefert werden.



Kriegshafen besetzen

Der Händler sichert sich Einfluss im Kriegshafen, um an der Ausbeute einer späteren Expedition teilzuhaben.

Der Spieler darf in den Kriegshafen einsetzen.

Der Spieler nimmt eine **freie Einflusssscheibe** neben seiner Residenz und legt diese auf ein **unbesetztes Dock im Kriegshafen**. Auf jedem Dock darf **nur eine Scheibe** liegen. **Kein Spieler** darf **alleinig beide Docks** im Kriegshafen besetzt halten.



Im Handelshafen: Der Spieler wählt ein **Schiff** neben einem Dock **mit einer eigenen Einflusssscheibe**. Er zahlt die links oben auf dem Schiff angezeigte Ware, indem er eine **passende Handelskarte** von der Hand auf den **Abwurfstapel** wirft. Er legt die **Einflusssscheibe zurück** neben seine Residenz und das **Schiff offen** vor sich ab.

Der Spieler **zieht solange offene Handelskarten** vom Nachziehstapel, bis deren **Gesamtsumme dem Münzwert auf dem Schiff** entspricht oder diesen übertrifft und nimmt alle diese Handelskarten auf die Hand.



Der Spieler kann den nun **aktiven Schiffseffekt** – wenn er an der Reihe ist – zu einem **beliebigen Zeitpunkt** ausführen, auch gleich nach Erhalt. Wenn der Effekt **genutzt** wurde, wird das Schiff auf die Rückseite **gedreht** und der Effekt gilt als **inaktiv**.

Alle Schiffe im Hafen werden um ein Dock **aufgerückt**, um die entstandene Lücke zu füllen. Das nächste Schiff vor dem Hafen rückt dadurch auf das letzte Dock im Hafen nach. Ein weiteres Schiff wird gezogen und vor den Hafen gelegt.



Beispiel: Der Spieler am Zug wählt die Aktion „**Häfen beliefern**“, stellt seine Aktionsscheibe auf das entsprechende Aktionsfeld und legt die erforderlichen Karten links bzw. rechts neben sein Residenz-Tableau (diese Karten erhält er zu Beginn einer neuen Dekade wieder zurück auf die Hand).

Er entscheidet sich, sowohl ein Schiff im Handelshafen als auch im Kriegshafen zu beliefern. Er möchte zuerst das **Schiff im Handelshafen** beliefern und wählt eine Schiffskarte, die vor einem Dock anliegt, auf dem er eine Einfluss­scheibe liegen hat. Das Schiff zeigt den Münzwert 5 und die Warensorte „Glas“. Er wirft also eine seiner Handelskarten, die er auf der Hand hält, mit dem Warensymbol „Glas“ dauerhaft auf den Abwurfstapel. Dann nimmt er die Schiffskarte offen zu sich und die Einfluss­scheibe zurück zu den freien Scheiben neben seiner Residenz. Er zieht nun Handelskarten vom verdeckten Nachziehstapel und deckt diese jeweils einzeln auf, solange bis der addierte Münzwert der Karten mindestens den Münzwert der Schiffskarte (5) erreicht. Er zieht Karten mit den Münzwerten 2, 2 und 4 und nimmt sie auf die Hand. Den auf der Schiffskarte angezeigten Effekt „**Palette**“ könnte er sofort oder später, wenn er wieder am Zug ist, einsetzen (er setzt ihn mangels Vorteil zunächst nicht ein).

Im Handelshafen ist nun eine Lücke an den Docks entstanden, die Schiffskarten der weiter hinten liegenden Docks werden nachgerückt und die Lücke ist wieder durch eine Schiffskarte gefüllt. Eines der beiden Schiffe vor dem Hafen rückt nun auf das letzte Dock nach; es wird zudem vom Schiffskartenstapel wieder ein zweites Schiff gezogen, das nun vor dem Hafen wartet.

Jetzt möchte er auch **im Kriegshafen** liefern, wo er mit einer Einfluss­scheibe auch ein Dock besetzt hält. Er wirft dafür eine beliebige Handelskarte dauerhaft auf den Abwurfstapel.

Im Kriegshafen: Der Spieler **wählt ein Dock mit einer eigenen Einfluss­scheibe** und legt diese **zurück neben** seine Residenz. Er wirft eine **beliebige Handelskarte** (keine Basiskarte) von seiner Hand auf den Abwurfstapel ab und deckt das **oberste verdeckte Schiff** vom Schiffskartenstapel auf.

Er **vergleicht** die **Gefahr** des Schiffes mit der **Kampfkraft** seiner Residenz, um zu sehen ob die Expedition gelungen ist.



• **Ist seine Kampfkraft gleich groß oder größer als die Gefahr des Schiffes: Die Expedition war erfolgreich!**

Der Spieler zieht solange **offene Handelskarten** vom Nachziehstapel, bis deren **Gesamtsumme dem Münzwert auf dem Schiff** entspricht oder diesen übertrifft und nimmt alle diese Handelskarten auf die Hand. Dann legt er das **Schiff verdeckt** vor sich ab. Der Schiffseffekt ist somit noch **inaktiv** und kann (noch) nicht genutzt werden.

• **Ist seine Kampfkraft geringer als die Gefahr des Schiffes: Die Expedition ist gescheitert!**

Der Spieler erhält **eine Handelskarte** vom Nachziehstapel. Das **Schiff** wird dann **unter den Schiffsstapel** geschoben.

Achtung: Egal ob das Beliefern im Kriegshafen gelungen ist oder nicht darf der Spieler die **Scheibe**, die er vom Dock im Kriegshafen zurück nehmen muss sofort **auf ein freies Feld eines aktiven Errungenschaftsplättchens** legen. Die dafür auf dem Feld angegebenen Kosten in Münzen muss er zahlen.

Befindet sich zudem ein **Gildenstein** auf dem Aktionsfeld kann er wie üblich noch eine **Gildenaktion** ausführen (also Einsetzen ins Gildenhause oder auf Errungenschaftsplättchen, siehe unten bei „Gildenaktion“).

Nun wird eine Schiffskarte vom Schiffskartenstapel aufgedeckt. Es zeigt eine Gefahr in Höhe von 4. Da der Spieler in der mittleren Spalte seines Residenz-Tableaus lediglich die Kampfkraft 3 freigespielt hat, hat er den nötigen Wert von 4 nicht erreicht. Die Expedition ist gescheitert. Die Schiffskarte wird verdeckt unter den Schiffskartenstapel geschoben und der Spieler erhält für seinen Wagemut eine Handelskarte vom Nachziehstapel auf die Hand. Er muss die Einfluss­scheibe vom Dock zurück zu seinen freien Scheiben neben die Residenz legen.

Er darf die Scheibe aber auch gleich auf ein aktives **Errungenschaftsplättchen** legen, was er auch tut. Er wählt ein aktives Errungenschaftsplättchen der aktuellen Dekade auf dem er noch nicht vertreten ist und legt seine Scheibe auf das von oben gesehen nächste freie Feld. Dabei ist nur noch das letzte Feld frei, das für das Einsetzen 8 Münzen verlangt. Er zahlt die geforderte Summe mit Handelskarten, die er dauerhaft abwirft.



Gildenaktion

Der Händler erringt weiteres Ansehen und baut seine Geltung in der Händlergilde weiter aus – er gewinnt dort immer mehr Unterstützer.

Sollte ein Gildenstein auf dem gewählten Aktionsfeld stehen, so darf der Spieler nach seiner Aktion zusätzlich die Gildenaktion ausführen.

Um die Gildenaktion durchzuführen, muss der Spieler **mindestens eine freie Einfluss­scheibe** neben seiner Residenz besitzen. Dann kann er zwischen **zwei Aktionen** wählen.

• Der Spieler nimmt **eine** seiner freien Einfluss­scheiben und legt diese **auf einen freien Sitz im Gildenhaus**. Dazu muss er Handelskarten abwerfen, deren Münzwert-Summe mindestens den abgebildeten Kosten des Feldes entspricht (also 6 bis 12).



Einmal ins Gildenhaus gelegte Einfluss­scheiben können **nicht mehr zurückgenommen oder verschoben** werden. Auf den „kleinen“ Gildenhaussitzen (Kosten je 6 bis 11) darf **immer nur eine** Einfluss­scheibe liegen. Auf dem „großen“ Gildenforum (Kosten je 12) dürfen **beliebig viele** Einfluss­scheiben jedes Spielers liegen.

ODER

• Der Spieler nimmt **eine** seiner freien Einfluss­scheiben und legt diese **auf ein Errungenschaftsplättchen**, das dieser Dekade zugeordnet ist. Dazu muss er Handelskarten abwerfen deren Münzwert-Summe mindestens den abgebildeten Kosten des Feldes entspricht (2,5 oder 8).



Einmal auf Errungenschaftsplättchen gelegte Einfluss­scheiben können **nicht mehr zurückgenommen oder verschoben** werden.

Auf jedem Errungenschaftsplättchen kann **nur eine bestimmte Anzahl** an Einfluss­scheiben liegen (bei 2 und 3 Spielern je Plättchen 2 Scheiben, bei 4 Spielern 3 Scheiben je Plättchen). **Jeder Spieler darf pro Plättchen nur eine Einfluss­scheibe einsetzen.**

Die Errungenschaftsplättchen werden **am Spielende gewertet**. Nur wer mit einer Einfluss­scheibe auf einem Plättchen vertreten ist, kann dafür auch Siegpunkte erhalten.

SPIELLENDE & SIEGER

Nach der dritten Dekade ist das Spiel vorbei und die Spieler berechnen ihre Siegpunkte.

Hierfür **multiplizieren** sie die **Anzahl der erhaltenen Schiffe** (offen und verdeckt) **mit den erreichten Gildensitzen**. Dann zählen sie die **Siegpunkte dazu**, die **über erfüllte Errungenschaftsplättchen** erlangt wurden.

Gildensitze ergeben sich aus:

- **jede Einfluss­scheibe** im Gildenhaus ist ein Sitz
- für die **freigespielten Bonus-Sitze** in der Residenz gibt es 0, 2 oder 3 Sitze
- für jede **komplett freigespielte Spalte** in der Residenz gibt es jeweils einen Gildensitz

Diese Zahl wird nun mit der Zahl der gesammelten Schiffe (offen und verdeckt) multipliziert.

Zusätzlich gibt es die Siegpunkte für Errungenschaftsplättchen.

Der Spieler mit den **meisten Siegpunkten** gewinnt. Bei Gleichstand teilen sich die beteiligten Spieler den Triumph.

Beispiel: Ein Spieler hat bis Spielende 6 Schiffe gesammelt (drei davon sind bei Spielende verdeckt).

*Ferner hat er **folgende Gildensitze** erhalten: wegen zwei freigespielten Feldern in der linken Spalte der Residenz 2 Sitze; die rechte Spalte hat er komplett frei gespielt, also nochmals 1 Sitz; im Gildenhaus hat er 4 Sitze (3 auf den „kleinen“ Plätzen, eine im Forum). Somit hat er insgesamt 7 Gildensitze erreicht.*

***Multipliziert mit seinen Schiffen** ergibt sich eine Zwischensumme von $(6 \times 7 =) 42$ Siegpunkten.*

*Zudem hat er auf **zwei Errungenschaftsplättchen** gesetzt. Eines gewährt ihm am Ende **ein Drittel seiner Restmünzen** (abgerundet) in Siegpunkten (max. 12 Punkte). Er hat zum Schluss noch 22 Münzen auf der Hand, d.h. er bekommt noch weitere 7 Punkte.*

*Aufgrund des anderen Errungenschaftsplättchens erhält er für jedes **Set verschiedener und gleicher Schiffe** (= verschiedene bzw. gleiche Warensymbole auf den Schiffskarten) Zusatzpunkte.*

Er hat 6 Schiffe: 3x Purpur, 2x Schmuck, 1x Zeder.

Gemäß Errungenschaftsplättchen bekommt er nun folgende Punkte:

- Für 1 Set aus 3 verschiedenen (Purpur, Schmuck, Zeder) = 3 Punkte
- Für 1 Set aus 2 verschiedenen (Purpur, Schmuck) = 1 Punkt
- Für 1 Set aus 3 gleichen (3x Purpur) = 3 Punkte
- Für 1 Set aus 2 gleichen (2x Schmuck) = 1 Punkt
- Für 1 Zeder = 0 Punkte

Für die Schiffe bekommt er also $(3+1+3+1=) 8$ Siegpunkte.

Somit 15 Siegpunkte allein wegen Errungenschaftsplättchen.

Insgesamt hat er also $42 + 15 = 57$ Siegpunkte.

Verlag: Game's Up – The Board Game Heroes
 Inh. Ralph Bienert, Westendstr. 1, D-85080 Gaimersheim
 info@games-up.de / Tel. 0049 173 724 8244
 www.games-up.de / www.facebook.com/gamesup.bgh

Autoren: Bernd Eisenstein & Ralph Bienert

Entwicklung: Mark Duro, Sebastian Riechmann

Redaktion: Ralph Bienert

Illustration: Christian Opperer, Odysseas Stamoglou;
 (mit Motiven aus „Porto Carthago“, Oliver Schlemmer)

Grafik & Layout: Christian Opperer

Regel: Ralph Bienert, Bernd Eisenstein, Matthias Nagy

Übersetzung: Patrick Korner, Stéphane Athimon, Sergi Nuñez

Testspieler (in ungeordneter Reihenfolge): Tom Höfle und Michi, Erwin Unruh & Die Spuiratzn, Kim und Andreas Kiessling, Björn Müller-Mätzig, Die Ali-Babas Ingolstadt, Juri Küstenmacher, Tristan Ruff, Christian Harrieder, Michael Euringer, Andrea Bienert, Susanne Bienert, Nadine Theisz, Bernd Nägel, Mo Kolb, Christian Brunner, Rainer Grundhuber, Andreas Jessberger, Gerald Huber, Jeffrey Allers, der Aschheimer und Haarer Spieletreff, Haike und Stephan Ranke, Oskar und der Augsburgers Spieletreff und viele andere. **Vielen Dank euch allen!**

***Widmung des Herausgebers:** Dieses Spiel widme ich meinem Vater Volker Bienert, der es zwar gerade nicht spielen kann, dem ich es aber sicher irgendwann vorstellen werde!*

ÜBERSICHTSSEITE I

Schiffseffekte



EMBARGO

Kann **vor oder nach** einer eigenen Aktion eingesetzt werden. Das **vorderste Schiff** im Handelshafen wird **unter den Stapel** geschoben. **Alle Schiffe rücken auf** und es wird ein neues Schiff gezogen.



PALETTE

Kann **vor, während oder nach** einer eigenen Aktion eingesetzt werden. Die 5 Karten vom **Markt** werden auf den Ablagestapel geworfen. **5 neue Karten** werden gezogen und füllen den Markt wieder auf.



KOMMANDO

Kann **beim Besetzen des Kriegshafens** eingesetzt werden. Man kann auch dann eine Einflusssscheibe einsetzen, **wenn beide Docks bereits belegt** sind. Diese wird zum **Ankersymbol** gelegt und fungiert wie eine reguläre Scheibe im Kriegshafen; nach dem Liefern kommt sie wie üblich an den Besitzer zurück. Es dürfen auch mehrere Scheiben auf einem Ankersymbol liegen.



GUNST

Kann **beim Wählen einer Aktion** eingesetzt werden. Die Karte, die man für die Aktion ablegt, muss **nicht die gewählte Aktion** zeigen.



OPULENZ

Kann **bei der Residenz-Aktion** eingesetzt werden. Eine der Handelskarten, die man für die Einflusssscheibe zahlt, kann eine **unpassende Ware** zeigen.



VERMÄCHTNIS

Kann **vor oder nach** einer eigenen Aktion eingesetzt werden. Man darf beim Einsetzen auf ein **Errungenschaftsplättchen** auch auf ein freies Feld eines Errungenschaftsplättchens einsetzen, das in einer **vorherigen Dekade** aktiv war. Es fallen Kosten wie auf dem Feld angegeben an.



INTRIGE

Kann **vor oder nach** einer eigenen Aktion eingesetzt werden. Versetze einen **Gildenstein auf ein anderes Aktionsfeld** ohne Gildenstein. Durch diesen Effekt dürfen in einer Aktion nicht zwei Gildenaktionen erfolgen.



LUXUS

Kann **beim Liefern im Handelshafen** eingesetzt werden. Die abgegebene Handelskarte darf eine **unpassende Ware** zeigen.

ÜBERSICHTSSEITE 2

Errungenschaftsplättchen

Limit: Ein Spieler erhält je Errungenschaftsplättchen maximal 12 Siegpunkte (SP).

I



GILDENHAUS 1
Für jede eigene **Scheibe** im **Gildenforum** **4 SP**.



ERRUNGENSCHAFTSPLÄTTCHEN
Für jede eigene **Scheibe** auf einem **Errungenschaftsplättchen**

2 SP, auch für die auf dieses Plättchen gesetzt.

Beispiel: im Laufe des Spiels wurden im Rahmen der Gildenaktion insgesamt 3 Einfluss scheiben auf drei Errungenschaftsplättchen gelegt = 6 SP



RESIDENZ 1
Für jede **entfernte Einfluss scheibe** vom **Residenz-Tableau** (also freigespielte Felder) **3 SP**.

Beispiel: am Ende sind auf dem Residenz-Tableau 4 Scheiben entfernt worden = 12 SP

II



GILDENHAUS 2
Für den **größten zusammenhängenden Block** an eigenen **Einfluss scheiben** im **Gildenhaus** (nur „kleine“

Plätze, nicht Forum) gibt es **3 SP je Scheibe**. Zusammenhängend heißt orthogonal (z.B. kreuzförmig, L-förmig usw.), **nicht diagonal**.

Beispiel: 5 Scheiben im Gildenhaus, dabei 3 zusammenhängende Scheiben auf den „kleinen“ Plätzen (6 bis 11), 1 isolierte Scheibe auf einem „kleinen“ Platz und 1 Scheibe im Gildenforum (12). Hier wird nur der größte Block berücksichtigt, also (3x3=) 9 SP.



SIEGPUNKTE
Für das Besetzen des Errungenschaftsplättchens gibt es am Ende **je nach Platzierung 7, 6 oder 5 SP**.



SCHIFFSKARTEN
Für jedes **Set verschiedener Schiffe** (= Warensymbole) sowie für jedes **Set gleicher Schiffe** gibt es SP, d.h.

bei **0** verschiedenen / gleichen: **0 SP**
bei **1** verschiedenen / gleichen: **0 SP**
bei **2** verschiedenen / gleichen: **1 SP**
bei **3** verschiedenen / gleichen: **3 SP**
bei **4** verschiedenen / gleichen: **6 SP**
bei **5+** verschiedenen / gleichen: **10 SP**

Eine Schiffskarte kann dabei sowohl für die Wertung verschiedener wie auch gleicher Waren verwendet werden.

Beispiel: am Ende 2 Schiffe mit Purpur, 2 Schiffe mit Glas, 1 mit Schmuck und 1 mit Zeder: 4 verschiedene Schiffe = 6 SP sowie 2x2 gleiche Schiffe = 2 SP, also 8 SP

III



MÜNZEN
Für die Summe der **Münzwerte** der **unbenutzten Handelskarten**

(Handkarten) gibt es noch **ein Drittel als SP** (abgerundet).

Beispiel: am Ende noch 10 Handkarten mit Münzwert von 42, Drittel = 14 SP, aber max. = 12 SP



RESIDENZ 2
Für jede **freie Einfluss scheibe** neben Residenz-Tableau **3 SP**.

Bsp.: am Ende liegen noch 3 Einfluss scheiben neben dem Residenz-Tableau = 9 SP



WAREN
Für jedes **Set verschiedener Waren** auf den **unbenutzten Handelskarten**

(Handkarten) sowie für jedes **Set gleicher Waren** gibt es SP, d.h.

bei **0** verschiedenen / gleichen: **0 SP**
bei **1** verschiedenen / gleichen: **0 SP**
bei **2** verschiedenen / gleichen: **1 SP**
bei **3** verschiedenen / gleichen: **2 SP**
bei **4** verschiedenen / gleichen: **4 SP**
bei **5** verschiedenen / gleichen: **7 SP**

Eine Handelskarte kann dabei sowohl für die Wertung verschiedener wie auch gleicher Waren verwendet werden.

Beispiel: am Ende 3 Handkarten mit Purpur, 3 Handkarten mit Glas, 1 mit Schmuck und 1 mit Zeder: 4 verschiedene Waren = 4 SP sowie 2x3 gleiche Waren = 4 SP, also 8 SP

ÜBERSICHTSSEITE 1 Schiffseffekte