

Traders of Carthage

Susumu Kawasaki

2008, Z-man Games

leeftijd: 12+ * 2-4 spelers * 30 minuten

.... --- ooooo --- ...

Je bent een handelaar in het woelige commerciële leven van Carthago. Je koopt er goederen op de markt om ze aan de overzeese handelaars te verpatsen. Let echter op voor de piraten!

.....

Onderdelen

1 spelbord

108 kaarten - 27 per kleur – 11x “2”, 9x “3”, 7x “5”

48 eigendomsfiches – 12 per kleur :

wijn (groen) – graan (geel) – edelstenen (blauw) – stoffen (rood)

4 schepen

4 handelaars (wit – roos – bruin – hout)

4 reservatiestukken (wit – roos – bruin – hout)

Vorbereiding

Plaats het *spelbord* in het midden van de tafel.

Schudt de *kaarten* grondig en plaats ze gedekt op een trekstapel.

Leg de bovenste **vijf** kaarten open op een rijtje naast de **Markt** op het bord en leg de volgende **drie** kaarten naast de **Boerderij**.



Plaats de *veroveringstekens* per kleur in de voorraad naast het bord.

Plaats de 4 schepen in *Alexandrië* op het bord.

Elke speler kiest een kleur en neemt de bijhorende **reservatie** en **handelaar**.

Elke speler trekt om de beurt een kaart van de trekstapel tot de waarde van de kaarten 8 of meer is. Dit zijn je **handkaarten**. Vanaf dan houd je de kaarten verborgen voor je medespelers. De speler met de laagste waarde van zijn handkaarten wordt de eerste **startspeler**. Bij ex-aequo, wordt dit de speler met de minste kaarten.

Beginnend met de startspeler, neemt elke speler één veroveringsfiche van zijn keuze.

De acties

Tijdens je beurt kies je één van de volgende acties:

- A. Goederen kopen
- B. Geld verzamelen
- C. Goederen reserveren

A. Goederen kopen

Speel je handkaarten en koop alle kaarten (goederen) op de **markt** (behalve de gereserveerde kaarten van de andere spelers). De som van de punten op je handkaarten die je uitspeelt, moet minstens gelijk zijn (of groter) dan de waarde van de goederen die je koopt op de markt.

Kaarten gebruikt om goederen te kopen worden open op de aflegstapel gelegd. Er worden geen kaarten teruggegeven als de gekochte goederen (kaarten) leg je per kleur open voor je neer in je 'voorraad'. De grootte van je voorraad is niet beperkt.



Deze handkaarten hebben de waarde van $2+2+3+5=12$ punten. Ze worden op de aflegstapel gelegd.

Schepen voortbewegen

Elke keer als een speler goederen koopt, worden de schepen met de overeenkomende kleur van de goederen één of twee stappen vooruit geplaatst. **Één** plaats als er van deze kleur slechts één goed gekocht werd. **Twee** stappen als er twee of meer goederen van deze kleur gekocht werd.

Als een schip in Carthago aankomt is het **betaaldag** voor de overeenkomende goederen.



Gekochte goederen



2 gele goederen:
het gele schip gaat 2 stappen vooruit
1 rood goed:
het rode schip gaat 1 stad vooruit



Gekochte goederen



3 blauwe goederen:
het blauwe schip gaat 2 stappen vooruit
1 groen goed:
het groen schip gaat 1 stap vooruit

het groene schip komt toe in CARTHAGO:
het is betaaldag voor de groene goederen.

B. Geld verzamelen

Neem een kaart van de markt (behalve een gereserveerde kaart) en voeg deze toe aan je handkaarten. Je hebt nu extra **geld** verworven.

C. Goederen reserveren

Als je jouw reserveringsschijfje nog bij je hebt, kan je dit op een kaart in de markt of op de boerderij leggen en deze kaart voor jezelf reserveren.

Een kaart die al door een andere speler gereserveerd werd, kan je niet opnieuw reserveren.

Alleen door de gereserveerde kaart te kopen, komt je reserveringsschijfje terug in je voorraad.

Reserveringseffect

De gereserveerde kaart kan alleen door de speler gekocht worden die zijn schijfje op de kaart gelegd heeft. Je kan de gereserveerde kaarten van andere spelers niet kopen.

Als je goederen koopt **moet** je ALLE vrije kaarten én je eigen gereserveerde kaarten kopen. Alleen de gereserveerde kaarten van de andere spelers blijven in de markt liggen.

Als je geld moet nemen, neemt de speler óf een vrije kaart, óf zijn eigen gereserveerde kaart.

Aanvullen van de markt en de boerderij

Nà het kopen van goederen op de markt en als aan het begin van je beurt de markt géén, of alléén gereserveerde kaarten heeft, moet je deze als volgt aanvullen :

1. Eerst verschuif je ALLE kaarten van de boerderij naar de markt.

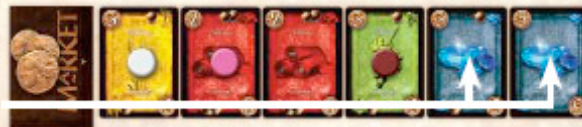
Opmerking: de eventuele reserveringsstukken blijven bij de kaarten waar ze opgelegd werden.

Deze kaart is in de markt blijven liggen



2. Trek 2 kaarten van de trekstapel en leg deze bij in de markt.

Vul de markt aan met 2 kaarten aan uit de trekstapel



3. Trek 3 kaarten en plaats deze in de boerderij.

Vul de boerderij aan met 3 nieuwe kaarten



Na het aanvullen van de kaarten kan je jouw beurt verder zetten.

Als de kaarten van de trekstapel op zijn, schudt je de aflegstapel en legt deze als nieuwe trekstapel klaar.

De betaaldag

Telkens een schip in Carthago aankomt, is het betaaldag

Alle spelers moeten de goederen uit hun voorraad die overeenkomen met de kleur van het schip dat in Carthago is toegekomen verkopen en krijgen hiervoor Overwinningpunten (OP). Komen er meerdere schepen tegelijk toe, dan wordt voor beide goederen een betaaldag gehouden.

1. Waarde bepalen

De kaarten uit de voorraad vormen per kleur een set. De hoogste kaartwaarde van deze set bepaald de waarde bij de verkoop: vermenigvuldig de hoogste waarde met het aantal kaarten uit de set en rond af op een veelvoud van 5.

Voor elke vijf punten krijg je één kaart uit deze set als overwinningspunt. Je neemt de kaart met de laagste waarde en legt deze omgekeerd met de rugzijde naar boven onder je handelaar. De rest van je kaarten die niet omgezet worden in OP, gaan op de aflegstapel.

Op de betaaldag moeten **ALLE** goederen van **ALLE** spelers verkocht worden.

Voorbeeld 1 : Geel en Rood houden betaaldag



Bonus voor eigendomsfiches :

Als je eigendomsfiches hebt van de goederen waarvoor het betaaldag is, dan verhogen deze fiches de waarde van de set met zoveel punten als je fiches hebt. Als dit gebeurt, kan het voorkomen dat je niet genoeg kaarten in je set hebt om OP's uit te betalen. Je kan deze dan aanvullen van de trekstapel. Je behoudt altijd je eigendomsfiches.

Voorbeeld 2 : Groen houdt betaaldag



2. Eigendomsfiches verwerven.

Op de betaaldag, krijg je een eigendomsfiche als je voor die kleur overwinningspunten hebt gekregen. Krijg je OP's van meerdere kleuren, dan krijg je ook eigendomsfiches van deze kleuren.

Is er een tekort aan eigendomsfiches, vul deze dan aan door iets anders.

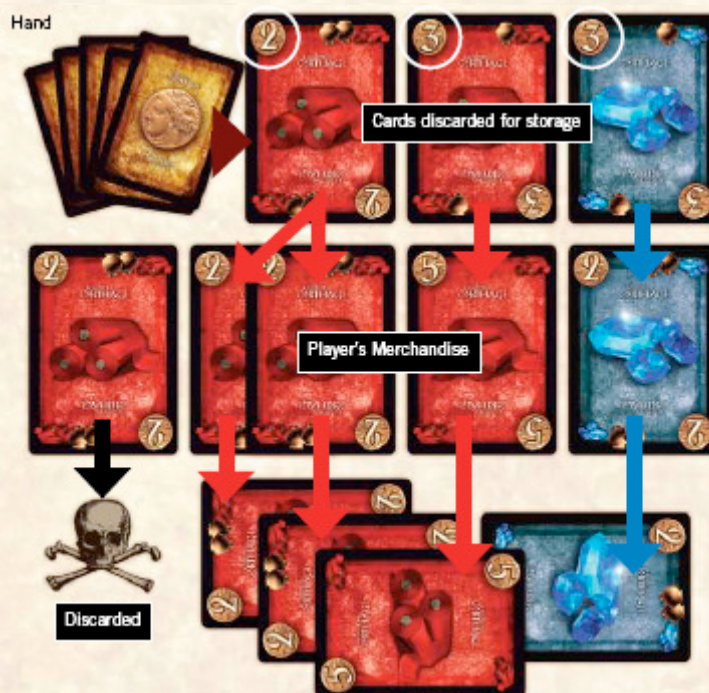
3. Aanval door piraten

Als er op de betaaldag schepen staan op de piraten velden dan worden deze bedreigd door de piraten. Je moet alle goederen uit je voorraad afleggen die dezelfde kleur hebben als de aangevallen schepen behalve als ze in veiligheid gebracht werden.

4. Beveiligen tegen de piraten.

Als je kaarten op je hand hebt met het voorraad symbool (vaas) mag je deze kaart uitspelen om goederen uit je voorraad die dezelfde kleur hebben te beschermen. Op deze manier kunnen de piraten deze goederen niet vernietigen.

Beginnend met de startspeler, bepaalt iedereen of hij kaarten wil beschermen tegen piraten door het uitspelen van handkaarten met het voorraad symbool. Deze kaarten worden op de aflegstapel gelegd. De kaarten die op deze wijze beschermd worden, worden 90° gedraaid in de voorraad.



5. De schepen keren terug

De schepen die in Carthago toegekomen zijn, keren terug naar Alexandrië. Schepen die door piraten aangevallen werden, keren terug naar Cyrenaica (anker-symbool).

Einde van het spel

De eerste speler die 8 of meer eigendomsfiches heeft, beëindigt het spel.

De speler die op dat moment de meeste overwinningpunten heeft, wint het spel.

Bij gelijk spel, wint de speler met de meeste eigendomsfiches.

Een voorbeeld van een speelronde



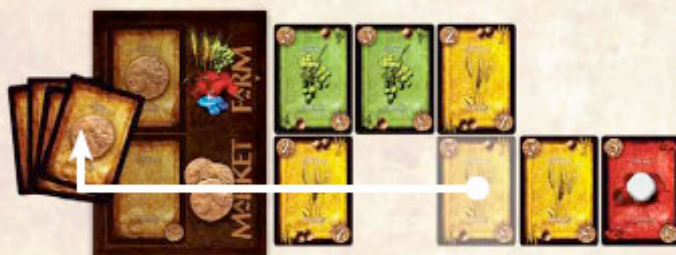
Bruine speler :

Zij heeft 18 punten nodig om goederen te kunnen kopen maar ze heeft niet voldoende geld.
Ze neemt een kaart met waarde 5 op de hand.



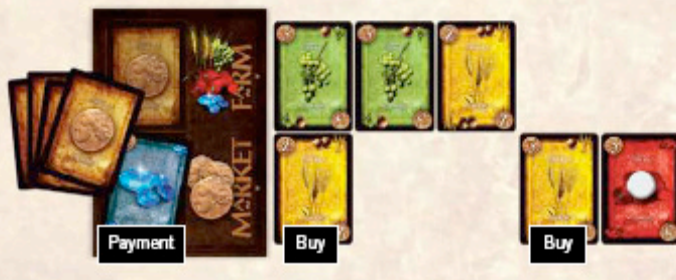
Witte speler:

Hij wil de rode goederen kopen maar heeft niet genoeg geld.
Hij reserveert een rode kaart met waarde 5.



Rose speler:

Hij heeft genoeg geld om goederen te kopen maar hij wil het gele schip niet vooruit schuiven.
Hij neemt een kaart met waarde 3 op de hand.



Laatste speler:

De som van de waarde van de overblijvende kaarten is 5, dus koopt hij de goederen.
Hij speelt een handkaart met waarde 5 en koopt de goederen, behalve de gereserveerde kaart. Het gele schip gaat twee plaatsen vooruit in de richting van Carthago.

Z-MAN
games

Designed by Susumu Kawasaki
Graphic Design: Peter Gifford (www.universalhead.com)
English edition 2008 © Z-Man Games, Inc.
www.zmangames.com
Licensed from Japon Brand and Susumu Kawasaki © July 2006
Carthage electrum coin photo by PHG.