

## PORTO CARTHAGO By Neelix

### v. 1.1 +FAQ

#### Descrizione e Obiettivo del Gioco

Cartagine - fondata intorno al 800 a.c. dai Fenici come base per il commercio, si sviluppò rapidamente in un centro economico dove commerciare le merci provenienti da ogni parte del mondo antico.

I giocatori assumono il ruolo di senatori che, con l'aiuto dei loro servitori, cercano di aumentare la loro ricchezza e migliorare la loro posizione nel palazzo.

Nel corso di cinque decenni, ognuno pari a un turno di gioco, i giocatori usano i loro servitori per guadagnare denaro o dal loro posizionamento per ottenere beni e caricare merci sulle navi mercantili in transito - o addirittura correre il rischio noleggiando navi private - tutto con l'obiettivo di far crescere l'influenza nel palazzo. L'influenza nel porto può anche determinare dove far attraccare le navi migliori, e il percorso intrighi può fornire ancora un'altra via per le corti del palazzo. Solo il giocatore che svilupperà il miglior business – con ogni mezzo - concluderà il gioco come senatore più influente.

#### Preparazione

La plancia è posta al centro del tavolo. Il denaro è ordinato e collocato come una banca vicino al tabellone. Le merci sono messe nel sacchetto di stoffa e 6 merci sono subito pescate e posizionate nei 6 spazi mercato (con 3 giocatori, però, solo 4 merci si mettono nel mercato).

Le carte navi sono mescolate e ne vengono pescate un numero pari al numero di giocatori più uno. Queste sono messe in fila lungo il bordo destro della plancia di gioco. Poi lo stesso numero di carte è pescato e posto in un'altra riga di fianco alla prima. Le carte rimanenti formano il mazzo da cui pescare.

Il segnalino bianco Decennio è posto sul primo spazio del tracciato decennio sulla plancia.

Ogni giocatore

sceglie un colore, riceve i 18 servitori in quel colore e li pone nella sua riserva, la carta magazzino che pone di fronte a se, pone 2 servitori della sua riserva su due spazi della sua carta magazzino, posiziona il segnalino commercio del suo colore sulla casella "0" del percorso commercio.

L'ultimo giocatore ad aver viaggiato in nave è il giocatore iniziale, mette la carta giocatore iniziale davanti a se, e colloca il segnalino azione tondo sullo spazio "1" di questa carta.

A partire dal giocatore iniziale e proseguendo in senso orario, ciascun giocatore **può** occupare un molo libero mettendovi due Servitori dalla sua riserva sui due spazi a doppio cerchio di quel molo.

Successivamente, a partire dall'ultimo giocatore e proseguendo in senso antiorario, ogni giocatore **deve** occupare un molo e prendere una qualsiasi merce dal mercato. La merce è posta su uno degli spazi liberi sulla sua carta magazzino.

Ora ogni giocatore ha uno o due moli occupati dai suoi servitori e una merce nel suo magazzino.

Il primo giocatore inizia il gioco.

### **Panoramica del gioco**

- Portare navi in porto
- Mescolare e posizionare le carte azione
- Determinare il giocatore iniziale
- Guadagnare denaro
- Rifornire il mercato
- Intraprendere azioni

### **Portare navi in porto**

La prima fila (più vicina alla plancia) delle navi è condotta in porto dal giocatore/i che controllano il faro, e le carte della seconda fila sono mosse accanto al bordo della plancia.

Una nuova seconda fila di carte navi sono pescate dal mazzo (pari al numero dei giocatori più 1), e posta come seconda fila.

In primo luogo, il giocatore con il maggior numero di servitori al faro sceglie due navi che potranno attraccare in porto e decide dove posizionarle (ci sono due possibili moli per ciascuna) oppure egli sceglie una nave che non potrà attraccare nel porto e la mette sotto il mazzo.

A seguire il giocatore con il secondo maggior numero di servitori nel faro sceglie due navi e decide dove collocarle.

Poi il giocatore con il terzo maggior numero di servitori nel faro sceglie e piazza una nave (se ancora disponibile) e tutti gli altri giocatori con servitori nel faro faranno lo stesso fino a quando ognuno ha posto una nave o non ci sono più navi da posizionare nella fila.

Regole di posizionamento delle navi:

Una nave deve sempre essere posta in un molo libero della civiltà corrispondente a quella riportata sulla carta nave.

Se entrambi i moli corrispondenti sono liberi, è il giocatore che posiziona la nave che decide quale molo occupare.

Se entrambi i moli corrispondenti sono occupati, la nave lascia il porto. La carta nave è posta sotto il mazzo.

Se due o più giocatori hanno lo stesso numero di Servitori nel faro, è il giocatore iniziale o il giocatore più vicino al giocatore iniziale in senso orario che sceglie per primo.

Un giocatore non può scegliere le navi da far attraccare in porto se non ha servitori nel faro.

Se non ci sono servitori nel faro (come all'inizio del gioco!) o se ci sono ancora Navi nella prima fila che nessun giocatore ha fatto attraccare in porto (come è il caso se solo un giocatore ha Servitori nel faro), le rimanenti navi sono portate automaticamente in porto in questo modo:

Le navi arrivano in porto una dopo l'altra dalla prima carta nella fila all'ultima. Occupano i moli liberi corrispondenti alle rispettive civiltà, in ordine secondo il numero sui moli ("I" prima, poi "II"). Se entrambi i moli corrispondenti ad una nave sono occupati, la nave lascia il porto e la carta viene posta sotto il mazzo.

Dopo che tutte le navi sono attraccate, i giocatori controllano per vedere se ci sono uno o più navi in moli con le merci richieste. Se questo è il caso, allora le merci vengono immediatamente caricate sulle corrispondenti Navi (Carico merci).

### **Mescolare e posizionare le carte azione**

Le 6 Carte Azione vengono mescolate e poste scoperte da sinistra a destra sugli spazi carte azione della plancia. I Servitori messi sulle Carte Azione nel turno precedente vengono rimessi nella riserva dei rispettivi giocatori.

### **Determinare il giocatore iniziale**

Il giocatore con il maggior numero di servitori nella sua riserva diventa il nuovo giocatore iniziale e pone la carta primo giocatore partire davanti a se. Egli pone il segnalino turno di azioni sullo spazio "1" sulla carta. Se c'è parità per il maggior numero di servitori nella riserva dei giocatori, il nuovo primo giocatore è il giocatore più vicino al precedente giocatore iniziale in senso orario.

*Nota: Il primo giocatore iniziale rimane lo stesso per tutto il primo decennio (turno) del gioco.*

### **Guadagnare denaro**

Ogni giocatore riceve 1 Talento per ogni servitore che ha nella riserva. I servitori rimanenti sulla plancia o sul Magazzino di un giocatore non contano ai fini del suo reddito.

Ogni giocatore prende il denaro in monete dalla banca e le tiene nascoste ai suoi avversari.

### **Rifornire il mercato**

Il primo giocatore pesca Merci dal sacchetto di stoffa e le pone sul mercato finchè tutti e 6 gli spazi sono riempiti (solo 4 spazi in una partita con 3 giocatori).

### **Intraprendere azioni**

Ci sono 5 turni di azione nel corso di ogni decennio nel gioco. In ogni turno, ogni giocatore svolge una azione, a partire dal primo giocatore e proseguendo in senso orario. La fase azioni termina dopo che l'ultimo giocatore ha svolto la sua quinta azione.

A seconda della posizione del Carta Azione sulla plancia, ogni azione richiede 0, 1, 2 o 3 Servitori. Se sono richiesti Servitori per svolgere una azione, il giocatore prende quel numero di Servitori dalla sua riserva e li mette sulla carta Azione.

Una carta azione può essere usata più volte da un qualsiasi numero di giocatori.

Invece di usare una carta azione, un giocatore può guadagnare 3 Talenti di reddito aggiuntivo o svuotare e rifornire il mercato, mettendo tutte le merci restanti nel sacchetto e pescando 6 (o 4) nuove merci. Inoltre, al giocatore che rifornisce il mercato è consentito di acquistare una delle nuove merci disponibili al costo di 6 Talenti.

Sotto alcuni dei 6 spazi azione della plancia ci sono azioni Bonus che i giocatori possono effettuare in aggiunta a quelle sulle carte Azione. Ogni azione Bonus può essere fatta solo dal giocatore che sceglie la corrispondente carta Azione.

*Nota: E', tuttavia, consentito per un giocatore scegliere una Carta Azione e svolgere solo l'azione Bonus associata alla carta.*

### **Panoramica delle Carte Azione:**



**Capitano**

Il capitano permette al giocatore di noleggiare una nave. Il giocatore pone uno dei suoi servitori su uno spazio libero di una nave a nolo sulla plancia. Il numero di navi a nolo è pari al numero dei giocatori.

*Nota: Un giocatore può avere Servitori in più navi a nolo.*



**Vettore**

Il vettore trasporta una merce da una posizione all'altra (in qualsiasi direzione tra il magazzino del giocatore, moli, e navi a nolo).

*Nota: il trasporto da un molo all'altro è inoltre consentito, purché il giocatore abbia servitori in entrambi.*



### **Aristocratico**

L'Aristocratico permette al giocatore di muovere fino a 5 dei suoi servitori in qualsiasi combinazione tra il faro, il tempio di Baal e la sua riserva. Faro e il tempio di Baal possono contenere un numero infinito di servitori.

*Nota: con questa azione, fino a 5 Servitori possono semplicemente essere rimessi nella riserva del giocatore dal faro e / o dal tempio di Baal.*



### **Montacarichi**

Il Montacarichi permette al giocatore di occupare un molo con 2 Servitori dalla riserva o di spostare 2 servitori in un molo libero o di rimettere 2 servitori da un molo alla sua riserva.

*Nota: se i servitori vengono rimossi da un molo con una nave, la nave resta in quel molo. Tuttavia, se servitori vengono rimossi da un molo ove una merce è conservata, la merce è rimessa nel sacchetto.*



### **Mercante**

Il Mercante permette al giocatore di acquistare una merce dal mercato. Le merci acquistate sono sempre posizionate immediatamente sul magazzino del giocatore. Se non ci sono spazi liberi nel magazzino di un giocatore, egli non può comprare le merci dal mercato. La prima merce acquistata dal mercato (da qualsiasi giocatore) ogni turno costa 4 Talenti, la seconda costa 3, e ogni altra merce costa 2 talenti.

*Nota: i prezzi sono 'resettati' se il mercato viene rifornito da un giocatore durante il turno.*

### **Azioni Bonus**

Ogni volta che un giocatore sceglie una carta azione che si trova su uno spazio che mostra un'azione bonus, può eseguire l'azione bonus in aggiunta all'azione sulla carta. L'azione bonus deve essere sempre eseguita dopo l'azione sulla carta.

Le due differenti azioni bonus sono:

- *Liberare uno spazio nel magazzino del giocatore* al costo di 6 Talenti. Il giocatore prende uno dei Servitori dalla sua carta e lo rimette nella sua riserva. Ci sono un massimo di 4 spazi di stoccaggio nel magazzino del giocatore, uno spazio per ogni merce che può essere conservata.
- *Acquisire influenza nel palazzo*. Il giocatore paga per lo spazio libero meno costoso nel palazzo e vi piazza uno dei suoi Servitori dalla sua riserva. Il costo dello spazio è pagato alla banca usando i soldi di quel giocatore.

*Nota: un giocatore non può eseguire questa azione se non ha Servitori nella sua riserva.*

Inoltre, un giocatore deve anche avere un numero minimo di 2-6 punti commercio per ogni spazio nel palazzo. Questi sono di colore arancio stampati direttamente sotto ogni spazio palazzo. Qualsiasi numero di servitori può essere posizionato sull'ultimo, più grande spazio del palazzo, ciascuno al costo di 20 Talenti e richiedendo 6 Punti commercio.

*Nota: con l'ausilio delle azioni carte azione, un giocatore può caricare e spedire le merci per guadagnare denaro e punti commercio, che possono poi essere utilizzati nello stesso turno per eseguire le azioni bonus corrispondenti alle carte azioni.*

Una volta che tutti i giocatori hanno svolto una azione, il giocatore iniziale sposta il segnalino turno di azioni sulla sua carta al numero successivo. Dopo che ogni giocatore ha svolto la sua quinta azione, il decennio si chiude.

## **Nuovo decennio**

Quando la fase azioni è finita e nessuna delle condizioni di fine gioco si è verificata, il segnalino Decennio viene spostato al successivo numero decade, e un nuovo decennio inizia.

## **Spedizione Merci**

C'è differenza nel gioco tra la spedizione e il carico merci. Spedizione significa che una merce viene inviata su una nave a nolo.

Per spedire un bene, un giocatore deve avere un Servitore in almeno uno spazio della navi a nolo (disponibili pari al numero dei giocatori) e deve **avere almeno un Servitore nel tempio di Baal**. Non appena una merce è trasportata ad una nave a nolo tramite l'azione vettore, quella merce è spedita immediatamente e venduta ad un'altra civiltà. Viene pescata la carta nave in cima al mazzo per determinare dove sarà diretta. In questo caso, non è necessario che la merce trasportata corrisponda alla merce richiesta dalla carta nave. Allora l'indicatore di pericolo viene confrontato con il numero di servitori di quel giocatore nel tempio di Baal. Ci sono due possibili risultati: **1) Il numero di Servitori di quel giocatore nel tempio di Baal è almeno uguale all'indicatore di pericolo sulla carta nave**



La Nave supera indenne il viaggio e consegna la merce

Il giocatore guadagna 2 punti commercio e muove di 2 spazi il suo segnalino commercio. Inoltre, il giocatore riceve il numero di Talenti mostrati sulla carta dalla banca. Per ogni Servitore nel tempio, tuttavia, egli deve pagare un talento alla banca come offerta. La carta nave è posta sotto il mazzo, e la merce è rimessa nel sacchetto. Il Servitore sulla nave a nolo e uno dei Servitori di quel giocatore nel tempio di Baal tornano nella sua riserva.

**2) Il numero di Servitori di quel giocatore nel tempio di Baal è inferiore all'indicatore di pericolo sulla carta nave**



Il viaggio non va a buon fine e la nave non consegna la merce

Il giocatore riceve 1 Punto commercio e muove di 1 spazio il suo segnalino commercio. Il giocatore riceve anche dalla banca metà dei talenti (arrotondati per eccesso) riportati sulla carta Nave a titolo di risarcimento.

La carta nave è posta sotto il mazzo, e la merce rimessa nel sacchetto. Il Servitore sulla nave noleggiata e uno dei Servitori di quel giocatore nel tempio di Baal tornano nella sua riserva.

**Carico Merci**

Il carico di una merce avviene ogni volta che una nave si trova in un molo con una merce che la nave richiede. Questo avviene sia quando la merce è trasportata dal Vettore dal magazzino di un giocatore al molo con la nave, oppure quando una nave è posta accanto ad un molo che ha già quella merce.

Il giocatore riceve dalla banca i Talenti indicati sulla carta Nave e 1 Punto commercio. Poi prende la carta nave dalla plancia e la pone di fronte a se. Questo permette al giocatore di utilizzare il Privilegio indicato sulla carta.

Entrambi i Servitori nel molo vengono rimessi nella riserva di quel giocatore.

**Privilegi**

Su ogni carta nave, viene mostrato un particolare privilegio. Quando un giocatore carica una merce su una nave, prende quella carta nave e può utilizzarne il privilegio una sola volta durante il suo turno. Un giocatore può utilizzare i privilegi da più carte nave nello

stesso turno. Alcuni privilegi devono essere usati immediatamente. Dopo che un privilegio è stato usato di una carta, quella carta viene rimessa sotto il mazzo.

### **Panoramica dei privilegi**

#### **+ 3 Talenti bonus contratto**



Dopo aver caricato una merce, il giocatore riceve 3 Talenti in più dalla banca. »Subito!

#### **Guarda e riordinare le prime 3 carte nave**



Il giocatore pesca le prime 3 carte nave dal mazzo, le guarda senza mostrarle agli altri giocatori, e le rimette in qualsiasi ordine a faccia in giù in cima al mazzo.

#### **Caricare qualsiasi merce**



Il giocatore può caricare qualsiasi merce sulla nave in un molo occupato con il suo Servitore.

*Nota: questo vale anche per un molo che dispone già di una nave e la merce "sbagliata".*

#### **Spostare fino a 3 Servitori**



Il giocatore può muovere fino a 3 servitori propri e/o dei suoi avversari tra il tempio di Baal e il faro.

#### **+ 1 Punto commercio**



Il giocatore riceve un bonus di 1 punto commercio. Questo può anche essere utilizzato sia per aumentare i suoi punti nella camera di commercio o per mettere un Servitore sul percorso intrighi.

»Subito!

#### **+ 1 Servitore sul percorso intrighi**



Il giocatore piazza un Servitore dalla sua riserva sul percorso intrighi.

»Subito!

**Acquistare uno spazio nel palazzo senza necessità dei punti commercio richiesti**



Il giocatore può acquistare uno ulteriore spazio nel palazzo senza bisogno di utilizzare l'azione bonus palazzo e senza bisogno dei punti commercio richiesti. Il giocatore deve comunque ancora pagare il prezzo pieno di talenti alla banca.



### **Portare una nave in porto dalla prima fila di carte navi**

Il giocatore sceglie una nave dalla prima fila di carte navi, e la pone nel suo molo corrispondente nel porto. Se entrambi i moli sono vuoti, viene posta al molo con il numero romano inferiore.

Se entrambe i moli sono occupati, la nave lascia il porto, e la carta nave viene messa di nuovo sotto il mazzo. La carta nave della seconda fila a fianco dello spazio liberato viene spostata in prima fila, e una nuova carta nave è pescata dal mazzo per sostituire la carta della seconda fila.

*Nota: un giocatore può scegliere di non utilizzare un privilegio (soprattutto per prolungare il gioco, evitando un punto commercio o per evitare di aiutare un altro giocatore sul percorso intrighi).*

### **Percorso intrighi**

Quando un giocatore guadagna un punto commercio, può invece scegliere di posizionare immediatamente un servitore dalla sua riserva sul primo spazio libero sul percorso intrighi. In questo caso, non si muove il suo segnalino nella camera di commercio. Quando un giocatore guadagna 2 punti commercio, può anche usarne uno per avanzare nella camera di commercio e l'altro per mettere 1 Servitore sul percorso intrighi dalla sua riserva.

Il percorso comincia sullo spazio direttamente adiacente alla freccia e continua in direzione del palazzo. Un servitore è posto in ciascun spazio.

I Servitori posti sul percorso intrighi vi rimangono fino alla fine del gioco.

Lo "spazio coi numeri" raggiunto alla fine del gioco determina quanti bonus posti del palazzo sono assegnati, e quanti giocatori li guadagneranno.

Il giocatore con il maggior numero di Servitori su tutto il percorso riceve il maggior numero di bonus posti nel palazzo, come mostrato sullo spazio coi numeri raggiunto. Se più numeri vengono visualizzati su questo spazio, allora anche il giocatore con il secondo - più alto - e possibilmente con il terzo - più alto - numero di servitori sul percorso ricevono punti bonus posti nel palazzo. I pareggi sono rotti a favore del giocatore che per primo ha messo un Servitore sul percorso. [»Esempio 1]

### **Esempio 1**

*Lo spazio "3/2/1" è stato raggiunto.*

*Rosso e blu hanno ognuno 5 Servitori sul percorso intrighi.*

*Il rosso ha posizionato un servitore qui per primo, quindi riceve 3 spazi bonus nel palazzo, il blu riceve 2 spazi in più, e il giallo uno per il terzo posto per il numero di servitori nel percorso*

*intrighi. Per questi posti nel palazzo, ogni giocatore muove il numero appropriato di propri servitori dal percorso intrighi alla spazio grande del palazzo.*

### **Fine del Gioco**

Il gioco termina alla fine del quinto decennio. Il gioco termina anche se, alla fine del quarto decennio, almeno un giocatore ha 8 punti commercio.

Azioni finali:

Se c'è almeno una merce in uno dei 12 moli, le navi attraccano in porto per l'ultima volta. E 'possibile che le merci già sui moli possono essere caricate sulle navi appropriate e ogni giocatore ha la possibilità di acquistare un ulteriore spazio influenza nel palazzo per un costo di 20 Talenti e i richiedi 6 punti commercio.

### **Vincitore**

A seconda del numero di spazi occupati sul percorso intrighi, uno, due, o tre posti aggiuntivi nel palazzo vengono assegnati. I giocatori guadagnano posti nel palazzo spostando l'esatto numero di Servitori dal percorso intrighi al palazzo [»Esempio 2].

Il giocatore con il maggior numero di servitori nel palazzo vince la partita.

Se c'è pareggio, allora il giocatore con il maggior numero di punti commercio vince. In caso di ulteriore parità, allora il giocatore con il maggior numero di Talenti vince.

### *Esempio 2*

*Ora ogni giocatore conta i suoi servitori nel palazzo. Rosso ha 6 Servitori nel palazzo, 7 il Blu, 5 il Giallo, e 7 il Nero. Il Nero vince perché ha più punti commercio del Blu.*

### **FAQ**

Posso giocare "Caricare qualsiasi merce" come azione aggiuntiva per il trasporto di un merce o devo usare il Vettore per questo?

*Il privilegio "Caricare qualsiasi merce" richiede l'azione vettore.*

Col privilegio "Caricare qualsiasi merce": se un giocatore ha già una merce del colore "sbagliato" accanto a una nave nello stesso molo e decide di usare questo privilegio, la merce viene caricata immediatamente senza bisogno di fare un'altra azione Vettore?

*Il bene viene caricato immediatamente, se è il turno del giocatore e egli usa il privilegio.*

Posso giocare "Acquistare uno spazio nel palazzo senza necessità dei punti commercio richiesti" come un'azione aggiuntiva o solo quando acquisisco influenza nel palazzo utilizzando l'azione bonus?

*Il privilegio "Acquistare uno spazio nel palazzo senza necessità dei punti commercio richiesti" non richiede la corrispondente azione bonus 'Acquisire influenza nel palazzo'.*

La merce caricata torna nel sacchetto?

*Sì, tutte le merci scambiate vanno nuovamente nel sacchetto.*

Al momento dell'acquisizione di influenza nel palazzo, devo pagare i punti commercio indicati?

*No, è richiesto solo il possesso dei punti commercio necessari.*

Gli spazi sul percorso intrighi sono limitati o è possibile continuare ad aggiungere servitori alla fine della riga quando il percorso è già completo?

*Gli spazi sono limitati.*

Che succede se utilizzo il Vettore per il trasporto di una merce da un molo ad un altro molo dove c'è una nave che sta cercando proprio quella merce?

*Questo è il un terzo modo per attivare il carico merci!*

Quando un giocatore guadagna 2 punti commercio dal successo di una spedizione, può utilizzarli entrambi per posizionare 2 Servitori dalla sua riserva sul percorso intrighi?

*Sì, è possibile utilizzare liberamente ogni punto commercio.*