

# Traders of CARTHAGE

## Componenti

- 1 Plancia
- 108 Carte, 27 per ogni colore (rosso, blu, giallo e verde)
- 48 Tessere bonus
- 4 Navi, 1 per colore (rossa, blu, gialla e verde)
- 4 Segnalini Mercante, 1 per colore (bianco, rosa, marrone e beige)
- 4 Segnalini Prenotazione, 1 per colore (bianco, rosa, marrone e beige)

## Preparazione

Posizionate la plancia al centro del tavolo.

Mescolate tutte le carte e mettetele a faccia giù per formare la pila delle prese  
Dividete le Tessere Bonus per colore e mettetele accanto al tabellone per il rifornimento  
Mettete le 4 navi sul tabellone sulla tessera Alexandria.

Dalla pila delle prese, girate 5 carte e mettetele in linea alla destra del Mercato. Poi girate altre 3 carte dalla pila delle prese e ponetele in linea alla destra della Fattoria.

Ogni giocatore sceglie un colore e prende i rispettivi Segnalini Prenotazione e Mercante.

Ogni giocatore pesca dalla pila delle prese fino a quando la somma del valore delle carte pescate arriva a 8 o oltre. Queste carte rappresentano la prima mano di ogni giocatore.  
D'ora in avanti le carte in mano saranno nascoste agli altri giocatori.

Il giocatore che possiede il minor valore complessivo delle carte della prima mano diventa il giocatore iniziale. A parità di valore, il giocatore iniziale sarà quello che possiede il minor numero di carte in mano. In caso di ulteriore parità il giocatore iniziale sarà deciso a caso fra i giocatori.



## Turno di gioco

Durante il vostro turno di gioco, dovrete scegliere una fra tre azioni a disposizione :

- A. Comprare Merci
- B. Acquisire Denaro
- C. Prenotare 1 Carta

## **A. Comprare Merci**

Giocate carte dalla vostra mano per comprare TUTTE le carte (Merci) nel Mercato (ad eccezione delle carte prenotate da altri giocatori). La somma delle carte che userete dalla vostra mano deve essere uguale o superiore al valore complessivo di TUTTE le merci presenti nel mercato (non devono essere conteggiate le carte prenotate da altri giocatori).

Le carte usate per l'acquisto delle merci andranno nel mazzo degli scarti, Non è previsto nessun "resto".

Mettete le merci acquistate davanti a voi a faccia in su e disponetele per colore.

Queste carte rappresentano la vostra Mercanzia : la quantità di carte che potete accumulare nella Mercanzia è illimitata.

**IMPORTANTE** : Se vengono acquistate delle merci, le navi avanzano verso Cartagine

Avanzamento delle navi

Quando vengono comprate le merci da un giocatore, le navi corrispondenti al colore delle merci acquistate avanzano di uno o due spazi.

Se viene acquistata solo una merce di un colore, la nave corrispondente avanzerà di uno spazio ; se vengono acquistate due o più merci di un colore la nave corrispondente avanzerà di due spazi.

Quando una o più navi raggiungono Cartagine, verrà effettuato il Pedaggio (vendita delle merci acquistate).

## **B. Acquisire Denaro**

Scegliete una carta dal Mercato (eccetto quelle prenotate da altri giocatori) e mettetela fra quelle della vostra mano. La quantità delle carte che potete tenere in mano è illimitata.

## **C. Prenotare una carta**

Se avete il Segnalino Prenotazione davanti a voi, potete metterlo su una carta del Mercato o della Fattoria e prenotarla.

Non potete prenotare una carta già prenotata da altri giocatori o se avete già prenotato un' altra carta.

Se acquistate o acquistate la vostra carta prenotata, il vostro Segnalino Prenotazione tornerà ad essere utilizzabile : questo è l'unico mezzo per ottenerlo nuovamente.

Le carte prenotate possono essere acquistate o acquistate solo dal giocatore che ha prenotato la carta in questione.

In caso di acquisto merci :

Dovete comprare la vostra carta prenotata e TUTTE le altre carte NON prenotate. Tutte le altre carte prenotate da altri giocatori rimangono nel Mercato.

In caso di acquisizione denaro :

Dovete scegliere una carta NON prenotata O la vostra carta prenotata.

## **Rifornimento del Mercato e della Fattoria**

All'inizio del vostro turno, se il Mercato non ha più carte o solo carte prenotate da altri giocatori, oppure se acquistate le merci, dovete rifornire rispettivamente Mercato e Fattoria nel seguente modo

1. TUTTE le carte della Fattoria (prenotate e non) devono essere trasferite nel Mercato.  
Nota: I Segnalini Prenotazione rimangono sulle carte.
2. Successivamente, pescate 2 carte dalla pila delle prese e mettetele sulla fila delle carte del Mercato.
3. Infine, pescate altre 3 carte e mettetele nella fila della Fattoria.

Dopo il rifornimento delle carte, continuate il vostro turno.

Se vengono esaurite tutte le carte del mazzo delle prese, mescolate il mazzo degli scarti e formate una nuova pila di carte da pescare.

## Pedaggio

Se una o più navi raggiungono Cartagine, viene effettuato il Pedaggio, che si svolge in tre fasi :

1. Calcolo Punteggio
2. Acquisizione Tessere Bonus
3. Raid dei Pirati

### 1. Calcolo Punteggio

Tutti i giocatori DEVONO vendere tutto la Mercanzia del colore corrispondente alla nave o alle navi che hanno raggiunto Cartagine e quindi acquisire Punti Vittoria.

Ogni gruppo di carte di un colore della Mercanzia forma un Set.

Il PREZZO della Mercanzia è la carta col valore più alto del Set. Moltiplicate il Prezzo per il numero delle carte di ogni singolo Set, dopodiché arrotondate a 5 o 10.

Per OGNI 5 punti, prendete una carta dal Set come PUNTO VITTORIA. Dovete scegliere dal Set la carta col valore più basso, poi quella col valore successivo e così via.

Le carte prese dai set come Punti Vittoria vanno messe a faccia in giù e fermate dal vostro Segnalino Mercante.

Scartate le carte rimanenti del Set.



## Bonus

Se possedete Tessere Bonus dello stesso colore della merce relativa al Pedaggio, queste andranno ad aumentare il valore del Prezzo del Set. Ogni Tessera farà aumentare il prezzo di una unità.



Esempio : Prezzo 5

Numero di carte 3

Tessere Bonus 2

$(5 + 2) \times 3 = 21$  punti (arrotondamento 25 punti)

Quindi

5 Punti Vittoria

Se non sono sufficienti le carte dei Set per i Punti Vittoria, potete prendere carte dal mazzo delle prese per coprire le eventuali differenze.

Le tessere Bonus non sono mai perse o spese.

## 2. Acquisizione Tessere Bonus

Al pedaggio, se acquistate punti Vittoria di uno o più colori, ricevete 1 Tessera del colore o dei colori corrispondenti.

Se ci fosse carenza di Tessere Bonus, sostituitele con altre.

## 3. Raid dei Pirati

Al Pedaggio, ogni nave presente sulle 2 Tessere Pirata (quelle nere con i teschi) è raziata dai pirati.

Dovranno essere scartate dalla Mercanzia di ogni giocatore, tutte le carte (eccetto quelle immagazzinate) corrispondenti al colore delle navi che hanno raggiunto le suddette tessere.

## Protezione dai Raid

Se avete carte con le icone Anfora in mano, potete usarle per immagazzinare le merci della vostra Mercanzia dello stesso colore della carta. Facendo questo, eviterete di perdere le merci corrispondenti al momento del raid pirata.



Il giocatore che ha causato il Pedaggio deciderà quante merci di uno o più colori intende immagazzinare. Per fare questo, scarterà quindi dalla mano la carta o le carte con le icone anfora nella pila degli scarti e ruoterà di 90° le carte della Mercanzia che saranno salvate dai pirati. Il numero delle carte immagazzinate e quindi protette dai raid dei pirati, sarà uguale al numero delle icone presenti nelle carte appena giocate. Successivamente, in ordine orario, tutti i giocatori che avranno la possibilità di fare la stessa azione, potranno eseguirla.

Le carte già immagazzinate non potranno essere razziate dai pirati. Tenete la merce immagazzinata ruotata di 90° fino al pedaggio successivo di quel colore. Il processo del Pedaggio è lo stesso sia che la merce sia immagazzinata o meno.



## **Rientro delle Navi**

Le navi posizionate a Cartagine faranno ritorno ad Alexandria. Le navi razziate dai pirati torneranno a Cyrenaica (Tessera con l'ancora).

## **Fine del Gioco**

Al punto 2, ovvero all' acquisizione delle Tessere Bonus, il primo giocatore che si aggiudicherà 8 o più Tessere Bonus farà terminare il gioco.

## **Vittoria**

Il giocatore che ha più Punti Vittoria nella pila sotto il suo Segnalino Mercante, vince. (Le merci e le carte in mano rimanenti non hanno alcun valore al fine del conteggio punti finale)

A parità di punteggio, vince chi possiede più Tessere Bonus. In caso di ulteriore parità ci sarà una vittoria ex aequo.