

18

Brettspiel Adventskalender

Advent-calendar 2018



CARTHAGO MERCHANTS & GUILDS



BESTAND DER GILDEN

Diese Mini-Erweiterung bietet neben neuen Möglichkeiten, Siegpunkte zu generieren, auch dauerhafte Fähigkeiten für die Spieler! Die 6 neuen Plättchen können beliebig mit den Errungenschaftsplättchen (EP) des Grundspiels kombiniert werden. Für deren Wertung gelten die die normalen Regeln, Ausnahmen sind unten erläutert.
Eine eingesetzte Scheibe auf dem jeweiligen EP bewirkt für den Spieler folgendes:

	<p>LOTSENGILDE Schiff vor besetztem Dock wird nicht weitergerückt (und am Ende +4 SP)</p>		<p>SÖLDNERGILDE Kampfkraft steigt um 1 (und am Ende +4 SP)</p>
	<p>MAGISTRAT Durch Mitspieler besetztes Aktionsfeld (auch neutrale Spieler) kostet 1 Karte weniger; neutrale Scheiben werden ggf. weitergerückt (und am Ende +3 SP)</p>		<p>HANDWERKSKAMMER Nach Marktaktion +2 Handelskarten vom Nachziehstapel (und am Ende +3 SP)</p>
	<p>PRIESTERZUNFT Dieses EP wird am Ende immer zuerst gewertet und ausgeführt. Eine Scheibe darauf wird (in Einzelfällen) gratis auf einen freien Gildensitz oder ins Gildenforum gesetzt. Für das EP „Errungenschaftsplättchen“ aus dem Grundspiel zählt eine einmal gesetzte Scheibe auf der Priesterzunft auf jeden Fall mit (und am Ende +1 SP).</p>		<p>SCHIFFSBAUERZUNFT Dieses EP wird immer zuerst ausgeführt (aber nach „Priesterzunft“, sofern im Spiel). Der Spieler darf eines der am Spielende im Handelshafen ausliegenden Schiffe erwerben. Dafür zahlt er mindestens den am Schiff angegebenen Münzwert (und bekommt am Ende +2 SP).</p>



Die **Figurenplättchen** sind vor Spielbeginn mit dem jeweiligen Sockel zu versehen und können die Aktionsbeschreibungen ersetzen (die aus dem Spiel kommen).



GAME'S UP
IRON GAMES
BOARD GAME HEROES

www.games-up.de / www.facebook.com/gamesup.bgh

18

Brettspiel Adventskalender Advent calendar 2018



CARTHAGO

BERND EISENSTEIN & RAUPH BIEBER
MERCHANTS & GUILDS

SUPPORT OF THE GUILDS

The Support of the Guilds mini-expansion offers players permanent in-game abilities in addition to earning victory points at the end of the game! The 6 new tiles may be used in any combination with the Achievement Tiles (AT) from the base game. To play with the new Achievement Tiles, the normal rules of Carthago apply, except as noted below.
A disc on an AT means the following for the particular player:



I PILOT GUILD
Ship at an occupied dock will not be moved forward (and +4 VP at game end)



MERCENARY GUILD
Strength +1 (and +4 VP at game end)



II MAGISTRATE
Action Space occupied by other players costs 1 card less; neutral discs (if any) are moved forward (and +3 VP at the end)



CHAMBER OF ARTISANS
After Market Action +2 Trade Cards from draw pile (and +3 VP at game end)



III PRIEST GUILD
At game end, this AT will be scored and carried out first. Any disc on it will be put on a free seat in the Guild Hall or Guild Forum (in order of deployment) for no costs. In any case, any disc on this AT counts for the AT „Achievement Tiles“ from the base game (and +1 VP at game end).



SHIPWRIGHT GUILD
At game end, this AT will be scored and carried out first (but after "Priest Guild" if in play). At game end, the player may acquire one of the ships in the Trade Harbour. The ship costs at least the indicated coin value on that card (+2 VP additionally at game end).



The **Figure Tiles** must be assembled with the pedestal before game begins. They can replace the Action Discs (which then are removed from the game).



BOARD GAMES HEROES

