

PALMYRA

Doel van het spel

De speler die na 3 spelronden (handelsjaren) het grootste kapitaal heeft verzameld, wint het spel.

Spelmateriaal

- ⇒ 1 speelbord
- ⇒ 44 kaarten waarvan 2 blanco
- ⇒ 36 amforen : 12 in elke kleur
- ⇒ 4 spelfiguren : 1 in elke kleur
- ⇒ 1 spelreglement

Spelvoorbereiding

- ⇒ Het speelbord wordt midden op tafel gelegd.
- ⇒ Elke speler ontvangt één spelfiguur en plaatst dit op veld nummer 50 op de rand van het speelbord.
- ⇒ Elke speler ontvangt 3 amforen's (in elke kleur 1) : geel (goud), rood (wijn) en groen (specerijen). De resterende grondstoffen (amforen) worden op de karavaanroute op het speelbord op de overeenkomstige velden gelegd vertrekkende vanaf veld nummer 24 in de richting van Palmyra.
- ⇒ Elke speler ontvangt verdekt 5 kaarten. De resterende kaarten worden als een stapel naast het speelbord gelegd.
- ⇒ Het speelbord is onderverdeeld in 3 delen :
 - * Kapitaal-indicator : Dit is het genummerd parcours aan de rand van het speelbord. Het geeft het kapitaal (0 t.e.m. 99) aan van de spelers.
 - * Handelsroutes : De handelsroutes worden voorgesteld in 3 verschillende kleuren die van de rand tot in Palmyra reiken. De cijfers op de velden geven de waarde van de goederen weer. Het eerste veld van een handelsroute dat het cijfer 30 draagt en het laatste veld (Palmyra) is groter dan de andere velden.
 - * Kaart-velden : Deze 13 in Romeinse cijfers genummerde velden worden gebruikt om - maximaal 1 kaart per veld - op uit te spelen.

Spelverloop

- ⇒ Nadat de beginspeler aangeduid werd, volgen de andere spelers in uurwijzerzin.
- ⇒ Een speler moet tijdens zijn beurt één van de volgende acties uitvoeren :
 - * van elke grondstof één amfora kopen of verkopen : de speler moet dus een transactie (kopen of verkopen) uitvoeren met elke grondstof. Bv. één rode en één groene amfora kopen, één gele amfora verkopen ; of van elke kleur één amfora kopen ; of van elke kleur één amfora verkopen,... ;
 - * van één grondstof twee amforen kopen of verkopen ;
 - * passen en zodoende een verkoopronde missen
- ⇒ De eerste speler mag tijdens de eerste beurt slechts één amfora kopen of verkopen ; de tweede speler mag slechts twee goederen van dezelfde kleur kopen of verkopen ; vanaf de derde speler gelden de gewone regels.
- ⇒ **Kopen van goederen** : Als een speler beslist om een bepaalde grondstof te kopen, dan neemt hij de amfora van die kleur die het dichtst bij Palmyra ligt en betaalt de prijs die vermeld staat op het veld waarop deze amfora zich bevond. Betalen doet hij door zijn spelfiguur overeenkomstig achterwaarts te bewegen op de kapitaal-indicator op de rand van het speelbord. Grondstoffen in Palmyra zijn 2 punten waard.
- ⇒ **Verkopen van goederen** : Als een speler beslist om een bepaalde grondstof te verkopen, dan plaatst hij dit op het eerste vrije veld in die kleur in de richting van Palmyra. Vervolgens beweegt hij zijn spelfiguur overeenkomstig veel velden vooruit op de kapitaal-indicator.
- ⇒ **Speciale situaties** : Het is niet toegestaan om de laatste amfora op een handelsroute te kopen. Als veld 2 reeds bezet is door een amfora, dan mag een speler nog steeds goederen verkopen door deze in Palmyra te plaatsen. Dit levert hem 2 punten op. Goederen in Palmyra mogen ook gekocht worden voor 2 punten. Indien een speler over onvoldoende punten beschikt, mag hij geen goederen kopen. Leningen of uitgestelde betalingen zijn niet toegestaan.
- ⇒ **Einde van een beurt** : Na goederen gekocht of verkocht te hebben, moet de speler één van zijn kaarten uitspelen door dit

op een daarvoor bestemd veld (beginnende vanaf veld II) op het speelbord te leggen. Op elk veld mag maximaal één kaart liggen. Vervolgens neemt hij terug een nieuwe kaart van de stapel naast het speelbord. Hij moet steeds zijn voorraad aanvullen tot 5 kaarten. Nadat hij dit gedaan heeft, eindigt zijn beurt.

⇒ **Kaarten :**

- * **Karavaan-kaarten** (dieren) : Van elke kleur zijn er telkens 8 karavaan-kaarten. Hun waarde varieert van -3 tot en met +3 (het cijfer 2 is telkens twee maal voorhanden, de cijfers 1 en 3 slechts één maal). Deze kaarten bepalen op het einde van een handelsjaar (zie verder) de evolutie van de waarde van de goederen langsheen de handelsroutes.
- * **Contract-kaarten** (pen) : Van elke kleur zijn er 4 contract-kaarten voorhanden. Op het einde van een handelsjaar bepalen zij hoeveel elke speler ontvangt voor zijn goederen.
- * **Taks-kaarten** (mannetje): In elke kleur is er 1 taks-kaart. Als deze kaart uitgespeeld wordt, moeten de spelers die goederen bezitten in dezelfde kleur als de uitgespeelde kaart, 2 punten betalen per amfora die ze hiervan bezitten. Mocht een speler door het uitspelen van een taks-kaart dreigen onder 0 te gaan op de kapitaal-indicator, dient de speler één of meerdere goederen verkopen om terug boven 0 te geraken. Indien een speler een takskaart uitspeelde, is hij verplicht om nog een kaart uit te spelen. De enige uitzondering hierop is als de speler door het uitspelen van een taks-kaart ook het handelsjaar beëindigt.
- * **Fata Morgana-kaart** : In elke kleur is er 1 fata morgana-kaart. In tegenstelling met de andere kaarten, dient een fata morgana-kaart niet op een vrij kaart-veld op het speelbord gelegd te worden, maar boven op een kaart van dezelfde kleur. Een fata morgana-kaart annuleert de waarde van de voorheen uitgespeelde kaart. Ze heeft echter geen invloed op een taks-kaart.

⇒ **Einde van een handelsjaar**

Een handelsjaar eindigt zodra alle kaart-velden op het speelbord bezet zijn (bij 4 spelers). Bij 3 spelers worden alleen de kaart-velden met de waarden 2 en 3 gebruikt. Bij 2 spelers alleen de velden met het cijfer 2. Op het einde van een handelsjaar worden alle kaarten die geannuleerd werden door een fata morgana-kaart, van het speelbord verwijderd. Vervolgens worden per kleur de waarden van de karavaan-kaarten opgeteld. Op deze wijze worden de waarden van de goederen langsheen de handels-routes gewijzigd. Indien de totaalwaarde van een kleur **positief** is, dan worden alle goederen van die handelsroute even veel velden als de totale waarde bewogen **weg van** Palmyra (de waarde stijgt dus). Indien de totaalwaarde **negatief** is, worden de betrokken amfora **in de richting van** Palmyra bewogen (de waarde daalt dus). Goederen kunnen op deze manier echter niet voorbij 30 of Palmyra bewogen worden. Elk veld van de handelsroute mag slechts één amfora bevatten, de velden 30 en Palmyra mogen een onbeperkt aantal amforen bevatten. Nadat de amforen langs de handelsroute werden bewogen, worden de uitgespeelde contract-kaarten geteld en wordt er uitbetaald aan de spelers. Voor elke uitgespeelde contract-kaart van een bepaalde kleur, beweegt elke speler die amforen bezit in die kleur zijn spelfiguur op de kapitaal-indicator vooruit :

- 1 contract = 1 punt per amfora
- 2 contracten = 2 punten per amfora
- 3 contracten = 4 punten per amfora
- 4 contracten = 8 punten per amfora

Nadat de contracten uitbetaald werden, eindigt het handelsjaar. Elke speler heeft het recht om één of meerdere van zijn kaarten opzij te leggen en te vervangen door even veel kaarten vanuit de voorraad. De uitgespeelde kaarten worden van het speelbord verwijderd en gemengd onder de stapel. Een volgende spelronde (een nieuw handelsjaar) begint.

Einde van het spel

Het spel eindigt na het derde handelsjaar. De spelers verkopen om beurten één van hun amforen tot alle amforen uitverkocht zijn. De speler die na de verkoop van de eigen goederen het grootste kapitaal heeft verworven, wint het spel.

PALMYRA		
EG Spiele	Knizia, Reiner W.	1996
2 - 4 spelers	vanaf 10 jaar	30 - 60 min.