

BANGKOK KLONGS

Autor: Martin Schlegel
Illustration: Klemens Franz | atelier198
 © Reiner Stockhausen dlp 2010
www.dlp-games.de
 e-mail: info@dlp-games.de

für 2 - 4 Spieler ab 10 Jahren

Kleine Boote, dicht an dicht, bunt gefüllt mit Obst, Reis oder Fisch, feilschende Händler – auf den Klongs (Kanälen) von Bangkok herrscht wuseliges Treiben, wenn die thailändischen Händler mit ihren Booten auf dem schwimmenden Markt eintreffen.

„Wo sind die besten Plätze für die Boote?“ Reihum bringen die Spieler ihre Boote zum schwimmenden Markt. Sie bugsieren sie in die günstigste Position, denn die entscheidet an den Markttagen über Erfolg und Misserfolg. Nur Anlegeplätze, um die sich genügend Boote geschart haben, lohnen sich, der Rest geht leer aus.

Doch für den Erfolg zählen nicht nur die Markttag, sondern auch die abschließende Bewertung des Warenlagers. Wer hier Schwerpunkte gesetzt hat und nicht von allem etwas besitzt, schneidet besonders gut ab.

for 2 - 4 players from 10 years

Small boats, close-packed, charged with colourful fruits, rice or fish, paltering marketers – A hustle and bustle happens on the Klongs (canals) of Bangkok when the Thai merchants arrive with their boats on the floating markets.

“Where are the best embarkation points for the boats?” The players take turns to bring their boats to the floating markets. They tow them into the best position as this is decisive for the success or disappointment of the market day. Only those embarkation points are profitable where enough boats are huddled around, the rest goes away empty-handed.

But not only the market days are decisive for the merchants' success, the final scoring of the stock will be important as well. The player who settled his main focus only on some goods will come off especially well, the collection of all sorts of goods is not preferable for the final score.

pour 2 - 4 joueurs à partir de 10 ans

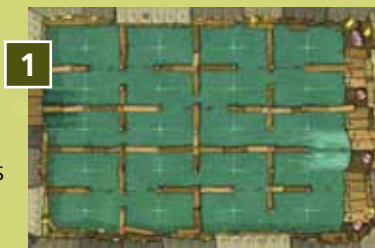
Petits bateaux, très rapprochés, chargés de fruits, riz ou poisson, commerçants en train de marchander – sur les Klongs (passages) de Bangkok se trouvent beaucoup d'animation quand les marchands thaïlandais arrivent au marché flottant avec leurs bateaux.

« Où sont les meilleurs quais pour aborder? » Chacun à son tour apporte son bateau au marché flottant. Ils se placent aux meilleures positions car cela c'est déterminant pour la victoire ou la défaite d'un jour de marché. Seul les quais autour desquels assez de bateaux seront placés, sont profitables. Le reste rentre bredouille...

Mais pas seulement les journées de marché seront décisives pour le succès, aussi l'estimation finale du dépôt compte. Celui qui a mis des accents et n'a pas collecté un peu de chaque, réussira particulièrement bien.

Spielmaterial / Components / Contenu

1 Spielplan / gameboard / plateau de jeu



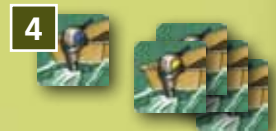
2 68 Händlerfiguren in 4 Farben
 68 wooden merchants in 4 colors
 68 pions marchands (en bois) en 4 couleurs



3 72 Boote / 72 boats / 72 bateaux



4 8 Bewegungskarten in 4 Farben
 8 movement cards in 4 colors
 8 cartes de mouvement en 4 couleurs



5 1 Luk-Phat-Marker
 1 counter Luk Phat
 1 marqueur Luk Phat



6 1 Marktmeisterfigur
 1 counter Master of the Market
 1 marqueur maître du marché



7 2 Marker für das Spiel mit mehr Taktik (S.6)
 2 special counters (p.11)
 2 marqueurs spéciaux (16)

8 4 Marker für 100 Punkte
 4 counters for 100 points
 4 marqueurs « 100 »



- Der Spielplan wird auf dem Tisch ausgebreitet.
- Die Bootskarten werden mit der Rückseite nach oben auf dem Tisch gemischt und anschließend in Stapeln für jeden griffbereit neben dem Spielplan ausgelegt.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält in seiner Farbe Händlerfiguren sowie die beiden Bewegungskarten. Beides platziert er vor sich auf dem Tisch. Jeder stellt einen Händler sofort auf das Feld 0 der Zählleiste.


Die Anzahl die Händlerfiguren, die jeder bekommt, hängt von der Spielerzahl ab, bei zwei Spielern erhält jeder 17 Händler, bei drei Spielern 12, und bei vier Spielern 9 Händler. Überzählige Händler werden nicht mehr benötigt.

- Jeder Spieler nimmt von den verdeckt liegenden Bootskarten vier auf die Hand, die er anschauen darf und vor seinen Mitspielern geheim hält.
- Der Luk-Phat-Marker wird auf das unterste Feld der Luk-Phat-Leiste gestellt.
- Der Marktmeister wird bereitgestellt.

Ablauf


Der **jüngste** Spieler beginnt, anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Wer an der Reihe ist, setzt **eines** seiner Boote auf ein freies Wasserfeld des Spielplans unter Beachtung der **Legeregeln** (siehe *Legeregel*). Anschließend zieht er ein Boot vom Nachziehstapel nach, so dass er wieder vier Boote auf der Hand hat.

Jedes Mal, wenn ein Boot mit dem Symbol **Luk Phat**  auf dem Spielplan platziert wird, rückt der Luk-Phat-Marker ein Feld vor. Erreicht der Luk Phat-Marker ein normales Punktfeld, erhält derjenige, der diese Aktion verursacht hat, die entsprechende Punktzahl und zieht seinen Händler auf der Zählleiste sofort entsprechend weit vor.



Beispiel: Erika legt ein Boot mit Luk Phat-Symbol **1**, der Luk-Phat-Marker wird vom Startfeld auf das Punktfeld 6 vorgerückt **2**. Erika erhält 6 Punkte **3**.

Wird der Luk-Phat-Marker auf ein dunkelbraunes Feld Markttag (mit einem ) vorgerückt, erhält der Spieler, der die Aktion ausgelöst hat, die entsprechenden Punkte. **Zusätzlich** findet nun sofort eine **Markttag-Wertung** statt. Der Ablauf der Wertungsrunden **„kleiner Markttag“** und **„großer Markttag“** sind weitgehend gleich (*Unterschiede siehe Großer Markttag*). Nach den kleinen Markttagen geht es normal weiter, nach dem großen Markttag erfolgt nur noch die **abschließende Bewertung des Warenlagers** (siehe *Bewertung des Warenlagers*). Wer nach dieser Schlusswertung mit seiner Händlerfigur auf der Zählleiste am weitesten vorne steht, gewinnt das Spiel.




Die Boote

Die Boote bestehen in der Regel aus drei verschiedenen Elementen: **Ware**, **Händler** und **Wert**. Boote, auf denen ein Händler abgebildet ist (siehe Abbildung rechts), werden von einem neutralen Händler gefahren, das heißt: diese Boote können von den Spielern **nicht** in Besitz genommen werden. Boote, auf denen kein Händler, sondern nur ein leerer Platz abgebildet ist (siehe Abbildung ganz rechts), sind noch ohne Besitzer. Wer solch ein Boot auf dem Plan einsetzt, nimmt es sofort in Besitz, indem er eine seiner Händlerfiguren auf den leeren Platz stellt.

Setzt ein Spieler ein Boot mit leerem Platz ein und alle seine Händler sind bereits auf Booten untergebracht, muss er entweder auf das In-Besitz-Nehmen verzichten oder einen Händler von einem anderen Boot abziehen.

Jedes Boot (außer Booten mit Sonderfunktion – Dieb, Aufseher und Garküche) transportiert vorne eine Ware. Es gibt sieben verschiedene Warensorten (Schrimps, Blumen, Avocados, Ananas, Aubergine, Fisch und Bananen). Die Waren sind wichtig für die Bewertung des Warenlagers am Ende der Partie.

Außerdem sind auf manchen Booten Körbe abgebildet (0, 1, 2 oder 3 Körbe). Diese zeigen den **Wert des Bootes** an und sind bei den Wertungen von Bedeutung.

Einige Boote tragen zusätzlich noch das Symbol Luk Phat . Bringt man solch ein Boot auf den Plan, rückt der Marker auf der Luk-Phat-Leiste **ein Feld vor**. Das Feld, auf dem der Marker nun steht, zeigt an, wie viele Punkte der Spieler erhält. Eventuell findet noch ein Markttag statt.

Darüber hinaus gibt es noch folgende Boote mit Sonderfunktion: Dieb **1**, Aufseher **2** sowie Garküchen-Boot **3** (jeweils 3mal). Zu den Sonderfunktionen siehe Boote mit Sonderfunktion.

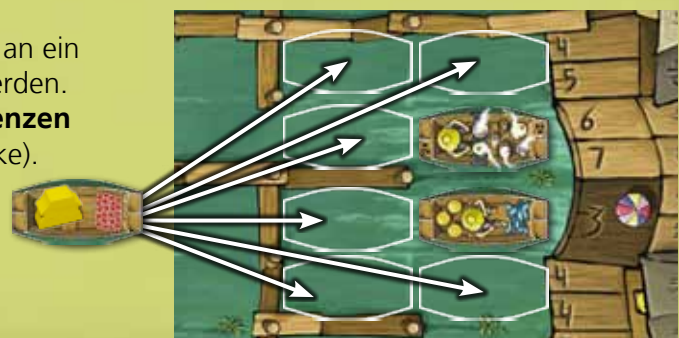
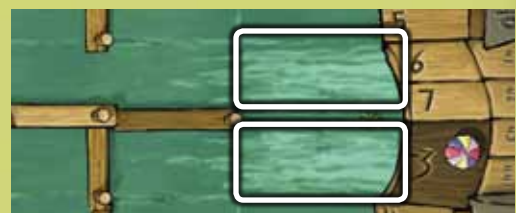


Die Waren im Spiel



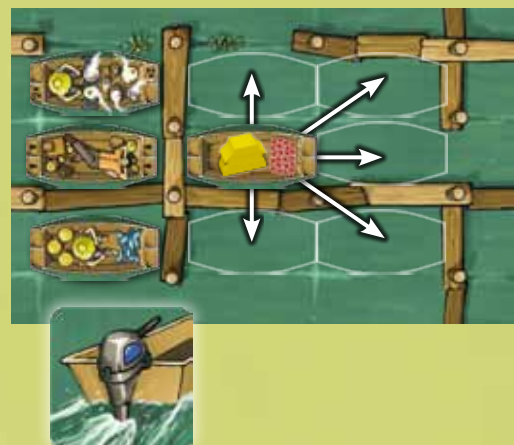
Legeregeln

1. In der ersten Runde setzt jeder Spieler (beginnend mit dem Startspieler) ein Boot auf eines der Eingangsfelder zum Schwimmenden Markt. Bei 2 Spielern sind nur die beiden hellen Wasserfelder Eingangsfelder, bei mehr Spielern auch die beiden dunkleren auf der anderen Seite des Marktes.
2. Ab Runde 2 müssen die Boote angrenzend an ein auf dem Plan befindliches Boot platziert werden. Die Boote müssen entweder **seitlich angrenzen** (Seite an Seite) **oder diagonal** (Ecke an Ecke). Die Stege hindern dabei nicht.



Legeregeln (Fortsetzung)

3. Durch die Stege ist der Spielplan in **Marktviertel** unterteilt, wobei jedes Marktviertel aus vier Wasserfeldern besteht **1**. Damit es auf dem Markt nicht zu eng wird, dürfen in jedem Marktviertel **höchstens drei** Wasserfelder mit Booten belegt sein. Sind bereits drei Wasserfelder in einem Marktviertel belegt, darf auf das vierte Feld kein Boot gebracht werden **2**.
4. Es ist **nicht erlaubt**, einen Dieb in den Einflussbereich eines Aufsehers zu legen (*Erklärung siehe: Boote mit Sonderfunktion*).
5. **Zusätzlich** zum Platzieren von Booten kann jeder Spieler während einer Partie **zweimal** ein eigenes Boot verschieben. Dazu gibt der Spieler eine seiner Bewegungskarten ab. Das Boot darf nun auf ein angrenzendes Wasserfeld verschoben werden. Die Stege stören dabei nicht. Das Verschieben kann **vor oder nach** dem Einsetzen geschehen, jedoch pro Zug nur einmal. Verschobene Boote müssen nicht an andere Boote angrenzen.
6. Nach dem Legen zieht man eine Bootskarte nach, damit man wieder vier in der Hand hält. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, werden weiterhin Boote eingesetzt, bis der Große Markttag ausgelöst wird.



Markttag (Wertungen)

Sobald der Luk-Phat-Marker auf „Kleiner Markttag“ oder „Großer Markttag“ bewegt wird, erfolgt eine Markttag-Wertung. Sie besteht aus mehreren Wertungsrunden.

Kleiner Markttag:

Der Spieler, der den kleinen Markttag ausgelöst hat, beginnt. Dann geht es im Uhrzeigersinn weiter, bis jeder Spieler maximal zweimal gewertet hat. Wer nicht werten will oder kann, verzichtet. (Es ist erlaubt in der ersten Wertungsrunde freiwillig aufs Werten zu verzichten und in der zweiten Wertungsrunde zu werten.)



Werten: Ein Spieler wertet, indem er den Marktmeister nimmt und ihn auf einen Anlegeplatz setzt **1**. Die Anlegeplätze befinden sich auf den Stegen und grenzen immer an vier Wasserfelder. Nur wenn sich genügend Boote um einen Anlegeplatz herum befinden, kann dort gepunktet werden. Voraussetzung für eine Wertung ist, dass alle vier Wasserfelder um einen Anlegeplatz herum mit Booten belegt sind und mindestens eines der Boote dem Spieler gehört.



Punkteberechnung: Die Menge der Körbe auf den vier Booten um den Anlegeplatz wird addiert (die abgebildeten Körbe im Boot des Diebes zählen nicht). Diese Zahl wird dann mit der Anzahl der Händler in diesem Wertungsquartett multipliziert – und zwar für jede Spielerfarbe getrennt.

Das bedeutet: Nicht nur der Spieler, der wertet, erhält Punkte, sondern jeder Spieler, der in diesem Wertungsquartett mit einem Boot beteiligt ist.



Beispiel: Dirk (Grün) wertet das abgebildete Wertungsquartett. Insgesamt sind auf den Booten 5 Körbe (2+0+3+0) abgebildet. Dirk besitzt 2 Boote. Er erhält 10 Punkte (5x2). Außerdem besitzt Eva (Rot) ein Boot in dem Wertungsquartett. Sie erhält 5 Punkte (5x1).

Nach dem Werten entfernt der Spieler, der gewertet hat, **ein eigenes Boot** aus dem Wertungsquartett. Die Händlerfigur wandert zurück in den Vorrat des Spielers und kann erneut verwendet werden. **Die entfernte Bootskarte legt der Spieler vor sich ab.** Sie ist nun in seinem Warenlager. Für Boote im Warenlager erhalten die Spieler zum Schluss (siehe Bewertung des Warenlagers) noch einmal Punkte, wobei es wichtig ist, möglichst viele Waren einer Sorte zu sammeln.

Hinweis: Durch das Entfernen von Booten können Wasserfelder wieder frei werden, die zuvor gesperrt waren, weil bereits 3 Felder in einem Marktviertel belegt waren.

Hinweis: Durch die Legeregeln (nur angrenzend legen) entstehen zunächst verbundene Ketten von Booten. Durch das Entfernen von Booten können diese Ketten unterbrochen werden. Das beeinträchtigt die Legeregeln ansonsten jedoch nicht. Das heißt, es kann an jedes Boot nach den Legeregeln angelegt werden (seitlich oder diagonal).

Nach zwei Wertungsrunden ist der „Kleine Markttag“ beendet; nun werden wieder Boote reihum eingesetzt. Es beginnt der Spieler, der links von dem Spieler sitzt, der den kleinen Markttag ausgelöst hat (also regulär an der Reihe ist).

Großer Markttag:

Der große Markttag verläuft im Prinzip wie der kleine Markttag, jedoch mit folgenden Unterschieden:

- Beim „Kleinen Markttag“ beginnt der Spieler, der die Wertung ausgelöst hat. Jetzt startet der, der auf der Zählleiste **hinten** liegt (bei Gleichstand der Spieler, der weniger Händler auf dem Brett hat, herrscht immer noch Gleichstand, dann ist es der Spieler, der die Wertung ausgelöst hat bzw. im Uhrzeigersinn eher am Zug ist).
- Beim „Kleinen Markttag“ gibt es maximal zwei Wertungen pro Spieler. Nun werden reihum solange Wertungen durchgeführt, **bis keine Wertung mehr möglich ist** bzw. kein Spieler mehr werten will.
- Beim „Kleinen Markttag“ dürfen nur eigene Boote entfernt werden. Nun darf ein **eigenes oder ein neutrales Boot** entfernt werden. **Fremde Boote bleiben tabu.**



Boote mit Sonderfunktion

Es gibt drei Bootsarten mit Sonderfunktion: **Dieb**, **Aufseher** und **Garküchen-Boot**.

Dieb:

Wer einen Dieb legt, darf sofort ein beliebiges Boot aus der **waagerechten** Reihe entfernen. Die Pfeile auf dem Dieb-Boot zeigen an, aus welcher Reihe der Dieb ein Boot entfernen kann. Ausnahme: Ein Dieb darf **kein Aufseher-Boot** entfernen und keines, das durch einen Aufseher geschützt ist. Nimmt der Dieb ein eigenes oder ein fremdes Boot, erhält der Besitzer seine Händlerfigur zurück und stellt diese wieder in den Vorrat.

Die durch den Dieb entfernte Bootskarte kann der Spieler nun

- in sein Warenlager legen und eine neue Karte nachziehen oder
- auf die Hand nehmen und keine Karte nachziehen.

Aufseher:

Der Aufseher schützt alle Boote, die in der **senkrechten** Reihe des Aufsehers liegen, vor dem Dieb. Die Pfeile auf dem Aufseher-Boot zeigen an, in welcher Reihe die Boote vor dem Dieb geschützt sind. Es ist verboten, einen Dieb in eine geschützte Reihe zu legen. Liegt in einer geschützten Reihe bereits ein Dieb, entfernt der Spieler, der den Aufseher gelegt hat, das Dieb-Boot. Er kann den Dieb nun ablegen und eine neue Karte ziehen oder auf die Hand nehmen und keine andere Karte nachziehen.

Sonderfall: Liegen in einer Senkrechten zwei Diebe und es wird ein Aufseher gelegt, werden beide Diebe entfernt. Der Spieler, der den Aufseher gelegt hat, darf aber nur einen Dieb auf die Hand nehmen, der zweite wird in jedem Fall aus dem Spiel genommen. Natürlich kann der Spieler auch beide Diebe aus dem Spiel nehmen und eine Karte vom Nachziehstapel nehmen.

Garküchen-Boot:

Das Garküchen-Boot wirkt sich auf die Wertungen aus. Gehört bei einer Wertung ein Garküchen-Boot zum Wertungsquartett, wird die jeweils ermittelte Punktzahl verdoppelt.

Bewertung des Warenlagers (Schlusswertung)

Nach dem Großen Markttag folgt sofort die Bewertung des Warenlagers: Garküchen-Boot, Aufseher und Dieb führen keine Waren. Für sie gibt es folglich auch keine Punkte. Jede Warensorte wird einzeln für jeden Spieler nach folgendem Schema abgerechnet: für die erste Warenkarte einer Sorte erhält man 1 Punkt, für die zweite Warenkarte der gleichen Sorte 2 Punkte, für die dritte 3 Punkte usw.

Beispiel: Barbara hat ein Boot mit Bananen (1 Punkt), drei Boote mit Fisch (6 Punkte) und 7 Boote mit Blumen (28 Punkte) im Warenlager. Sie rückt mit ihrer Figur 35 (1+6+28) Felder auf der Zählleiste vor.

Mehr Taktik

Für geübte Spieler empfiehlt sich folgende Regelvariante, die das Kartenglück beim Nachziehen reduziert und mehr Taktik ins Spiel bringt: Die Boote werden in zwei Stapel geteilt. Der eine Stapel enthält die Boote mit den Händlern sowie die Boote mit Sonderfunktion (Aufseher, Dieb, Garküche); der andere Stapel enthält die Boote ohne Händler, dort ist nur ein leerer Platz zu sehen. Beide Nachziehstapel werden getrennt gemischt und verdeckt neben den Plan gelegt und mit den entsprechenden Markern gekennzeichnet. Jeder zieht zu Beginn drei Karten vom Stapel ohne Händler sowie eine Karte vom Stapel mit Händler. Beim Nachziehen entscheidet der Spieler, ob er eine Karte nimmt, mit der er einen seiner Händler ins Spiel bringt, oder ob er lieber zum anderen Stapel greift, wo Sonderkarten und mehr Punkte warten.



Set-up



- Place the board in the middle of the table.
- Shuffle the boat cards face down on the table and place them in stacks next to the board. Each player draws 4 cards from the stack, keeping them secret from the other players.
- Each player selects a colour and gets merchants and the two movement cards of this colour. He places both in front of him on the table. Each player places one merchant on the space 0 of the scoring track around the gameboard.


The number of merchants depends on the number of players. With 2 players: each player gets 17 merchants, with 3 players: 12 merchants, with 4 players: 9 merchants. Surplus merchants are no more required.

- Place the Luk Phat counter on the lowermost space of the Luk Phat scale.
- Place the counter Master of the Market next to the board.

Course of the game


The **youngest** player begins. Play then follows clockwise.

On a player's turn he places **one** of his boat cards on a free water space on the gameboard according to the rules of movement (see *rules of movement*). Afterwards, the player draws a new boat from the stack of boat cards to have again 4 cards on his hand.

Each time a boat showing the symbol **Luk Phat**  is placed on the board, the counter Luk Phat moves one step on the scale. The player gets the points mentioned on the space and moves forward his merchant accordingly on the counter track.



Example: Mary places a boat mentioning the Luk Phat symbol **1**.
The counter moves from the starting area to the next space with the number 6 **2**.
Mary gets 6 points and moves forward her merchant 6 steps on the scoring track **3**.

If the Luk Phat counter moves forward up to an area "market day" (marked with ) the player who caused the action gets the points. **In addition**, a **market day scoring** will take place. The course of the scorings **Little Market Day** and **Big Market Day** are nearly the same (differences see *Big Market Day*).

After the scoring Little Market Day the game continues. After the evaluation Big Market Day, only the **final scoring of the stock** will take place (see *scoring stock*).

The player whose merchant is in front on the scoring track after the final scoring is the winner of the game!




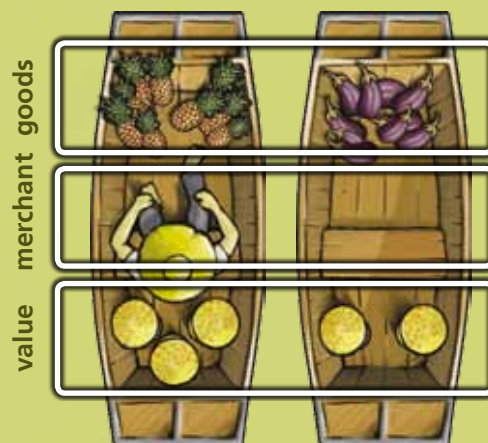
The boats

Usually, the boats consists of 3 different elements: **goods**, **merchant** and **value**. Boats showing a merchant are owned by a neutral merchant. Players **cannot** take possession of those boats (see *image*). Boats without merchants, showing an empty space, aren't yet owned. The player who places such a boat can take possession of it by placing a merchant on it. a player places a boat with an empty space and all of his merchants are stored on boats, he has 2 options: 1. He disclaims to take possession of the boat or he removes a merchant from another boat and places it on the new boat.

Each boat (except boats having special features as *thief*, *inspector* and *cookshop*) carries goods in the front. There are 7 different goods available (*flowers*, *shrimps*, *avocados*, *pineapple*, *eggplants*, *fish* and *bananas*) which will be important for the final scoring of the stock at the end of the game.

Some boats carry baskets (0,1,2 or 3 baskets). They show the **value of the boat** and are important for the scorings.

Some boats are showing in addition the Luk Phat symbol . If one of those boats will be placed on the gameboard, the Luk Phat counter **moves forward 1 step** on the Luk Phat scale. The reached space indicates the number of points the player gains. Some spaces also trigger a market day.

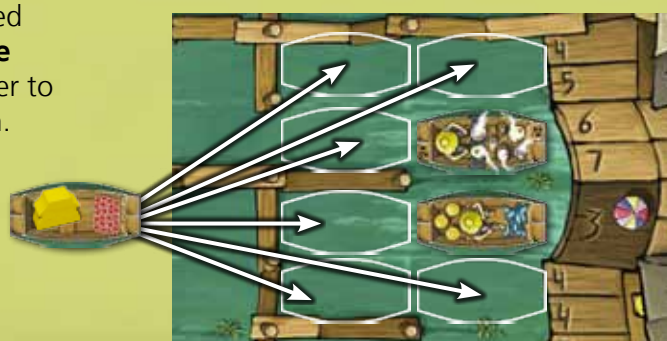


Furthermore, there are some boats in the game which have special features as thief **1**, inspector **2** and cookshop **3** (each feature is 3 times available). (See also *boats with special features*.)



Rules of movement

1. In the first turn each player has to place the boat on one of the entry spaces. While 2 players are playing they only use the light water spaces, with 3 or 4 players they also use the dark fields on the other side of the gameboard.
2. After the first turn, the boat has to be placed bordering to another boat, **either sidewise** (shoulder to shoulder) **or diagonally** (corner to corner). The jetties do not hinder the action.



3. The jetties separate the gameboard in **market hoods**. Each of them consists of 4 water spaces **1**. To be not too close in the market hoods, **only 3 water spaces** can be occupied by boats, one has to remain empty. If 3 water spaces in a market hood are taken by boats, the remaining space has to stay vacant **2**.
4. It is **not allowed** to place a thief into the sphere of influence of an inspector (see *boats with special features*).
5. **In addition** to placing a boat each player may move one of his own boats using his moving card. This option is available **two times** during the game, but only once during a players turn (before or after placing a new boat). The player has to discard his moving card and may move one of his boats to a bordering space (sidewise or diagonally). The jetties do not hinder the action. Displaced boats must not be adjacent to other boats.
6. A players turn ends by taking a new boat from the stack to replenish the boats on his hand to 4 boats. If the stack is depleted, boats will be placed furthermore until the Big Market Day takes place.



Market Days (scoring)

As the Luk Phat counter moves either to Little Market Day or Big Market Day, the scoring will take place immediately.

Little Market Day:

The player who caused the Little Market Day is the first who evaluates. Players scorings goes in clockwise order until each player has evaluated at most 2 times. If a player is not able or does not intend to score, he may disclaim. Even while breaking off during the first scoring round, the player can enter the scoring again in the second round.



Scoring: The player takes the Master of the Market and places him on a landing point **1**. The landings are situated on the jetties and connect always 4 water spaces. It is essential that all of this 4 water spaces are occupied by boats and that at least one of the boats is owned by the player who is going to evaluate.



Evaluation: The number of baskets on the boats situated around the landing will be added (the baskets on the thief's boat do not count). This number will be multiplied with the number of merchants, separate for each players colour. That means: each player who owns a boat on one of the 4 spaces of the scoring quartet gains points, **not only the player who scores!**



Market Days (scoring) - continued



Example: John (colour green) is going to score. All in all, there are 5 baskets (2+0+3+0). John owns 2 boats, therefore he will get 10 points (5x2). Eva (colour red) owns one boat of the quartet as well, she will get 5 points (5x1).

After scoring, the player who has scored, **removes a boat of his own** out of the scoring quartet. The merchant on this boat will go back into the players pool and can be used again. The removed boat is placed in the players stock in front of him. **At the end of the game the player will score for his stock** (see scoring of stock).

Advice: While removing a boat, water spaces can become empty which have been occupied before.

Advice: By applying the rules of movement (boats can be placed only sidewise or diagonally), connected chains are generated. While removing a boat, those chains will be disconnected. This is without any influence on the rules of movement.

After 2 scoring rounds, the Little Market Day has been completed. The players go on placing boats as before, starting with the player on the left side of the player who caused the Little Market Day.

Big Market Day:

Both market days proceed similar with the following differences:

- The Little Market Day starts with the player who caused the scoring. Now the player whose merchant **is the last on the scoring track**, starts. In case of standoff the player who has less merchants on the gameboard starts. In case that there still will be 2 players on the same level, the player who caused the scoring respectively the one whose turn will be first in clockwise order begins.
- The Little Market Day has at most 2 scorings. The scorings of the Big Market Day will proceed **until no more scoring is possible** or no player is willing to score again.
- During the Little Market Day, players are only allowed to remove their own boats, now they may take a boat, **that they own or a neutral boat. Foreign boats are still forbidden.**



Boats with special features

As already mentioned, there are 3 types of boats with special features:

thief, **inspector** and **cookshop**.

Thief:

While placing a thief-boat on the board, the player can take a boat of his choice from the **horizontal line** where the thief's boat has been placed. *The arrows on the boat show the line.* He is nearly free in his choice. He can also remove a boat from another player. Only an inspectors boat cannot be taken out of the game. The merchant on the removed boat goes back to the player and can be used again.

Afterwards, the player has two choices:

- to put the boat into his stock and to draw a new boat from the stack, or
- to take it on his hand without drawing a new boat from the stack.

Inspector:

The inspector protects all boats which are located on spaces of his **vertical line** against the thief. The arrows on the boat show exactly the line where the boats are protected. It's forbidden to place a thief on space of the protected lines. Is there already a thief on a space of the protected line, the player who has placed the inspector removes the thief. He either can discard the thief and draw a new boat from the stack, or he can take the card on his hand without drawing a new boat..

***Special case:** If there are 2 thieves in a protected line, the player who has placed the inspector, removes both thieves. But he is only permitted to take one of the thieves on his hand, the second one will be removed and discarded. He also may discard both thieves and draw a new card from the stack.*

Cookshop:

This boat is important for the scoring. Points will be doubled if there is a cookshop in a scoring quartet.

Scoring of the stock (final scoring):

The scoring of the stock takes place after the scoring of the Big Market Day. Cookshop, thief and inspector have no goods on board, thus the owners will not gain points for them.

Each type of product will be settled in particular as follows: For the first product card of one type the player gets one point, for the second card of the same type he gets 2 points, for the third 3 points and so on....

***Example:** Sarah owns a boat carrying bananas (1 point). 3 boats having fish (6 points) and 7 boats with flowers (28 points) in her stock. She moves her merchant on the scoring track 35 steps (1+6+28).*

More tactics

Skilled players should try to change the rules as follows to reduce luck and to bring more tactics into the game: The boats will be divided into 2 stacks. Stack 1 are all boats with merchants (neutral boats) and with special features (inspector, thief and cookshop), stack 2 are all boats without merchants. Both stacks will be shuffled and placed face down beside the gameboard. They should be labelled with the special counters. Before the game starts each player takes 3 boats from stack 2 without merchants and one boat from the stack 1 with merchants and boats with special features. From then on players decide from which stack they draw a boat to complete their hands.



Préparation



- Placez le plateau de jeu sur la table.
- On mélange bien les bateaux et les place face caché, en pile, sur la table, à côté du plateau.
- Chaque joueur choisi une couleur et reçoit les pions marchands et les 2 cartes de déplacement dans sa couleur. Il les place tous devant soi sur la table. Chaque joueur place tout de suite un de ses marchands sur la case 0 de la piste de score.


(Le nombre de pions marchands dépend du nombre de joueurs: si 2 joueurs jouent, chacun aura 17 marchands, pour 3 joueurs le nombre se diminue à 12, et pour 4 joueurs il sera 9. Les marchands surnuméraire seront mis hors du jeu.)

- Chaque joueur prend 4 bateaux placés à l'envers en main. Il peut les regarder mais ne pas montrer aux autres.
- Le marqueur Luk Phat sera placé sur la case la plus basse du tableau Luk Phat.
- Le maître du marché sera préparé.

Déroulement


Le joueur le plus jeune commence, suivi des autres dans le sens d'une aiguille d'une montre.

Le joueur dont c'est le tour place **un** de ses bateaux sur une case d'eau libre du plateau sous respect des règles de placement. Ensuite, il prend un nouveau bateau de la pile pour qu'il aie de nouveau 4 bateaux en main.

Chaque fois qu'un bateau portant le symbole **Luk Phat**  sera placé sur le plateau, le marqueur Luk Phat doit avancer d'une case. Quand le marqueur arrive à une case avec un nombre, celui qui l'avait placé obtient les points y marqués et déplace son marchand sur la piste de score en fonction des points qu'il reçoit.



Exemple : Julie met un bateau portant le symbole Luk Phat **1**, le marqueur passe sur la case de points **6** **2**. Julie gagne **6** points **3**.

Quand le marqueur Luk Phat sera mis sur une case « Jour de marché » (avec le ) , le joueur qui a effectué cette action obtient les points d'autant. En plus, une évaluation « **jour de marché** » se déroule. Le déroulement d'évaluation « **petit jour de marché** » et « **grand jour de marché** » est presque le même (voir « **grand jour de marché** » pour voir la différence).

Après le déroulement des petits jours de marché, on continue de jouer normalement, après le déroulement d'un grand jour de marché, il faut encore faire **l'évaluation finale du dépôt** (voir **évaluation du dépôt**). Le marchand du joueur le plus avancé sur la piste de score après cette évaluation finale, sera le vainqueur du jeu.



Les bateaux


La plupart des bateaux se composent de 3 éléments différents : **marchand**, **fret** et **valeur**.

Les bateaux qui montrent un marchand seront navigués par un marchand neutre, c'est-à-dire ces bateaux ne peuvent pas être pris en possession par un joueur.

Les bateaux sur lesquels il n'y a pas de marchand, **ne sont pas encore occupés**. Donc, le joueur qui place un tel bateau, le prend tout de suite en possession en plaçant un de ses pions marchands là-dessus. S'il n'a plus de marchands libres devant soi, il a deux possibilités d'action : Soit il renonce à le prendre, soit il prend un de ses autres marchands déjà placé sur un des bateaux et le met sur le nouveau bateau.

A l'avant de chaque bateau, il y a du fret (*sauf ceux ayant une caractéristique spéciale : voleur, gardien ou gargote*). Il y a 7 genres différents de fret. Le fret est important pour l'évaluation du dépôt à la fin du jeu.

En plus, on voit sur certains bateaux des paniers (0, 1, 2 ou 3 paniers). Ils montrent **la valeur du bateau** et comptent pour l'évaluation « Jour de marché ».

En plus, quelques bateaux portent le symbole Luk Phat . Si on met un tel bateau sur le plateau, le marqueur Luk Phat doit avancer **d'une case** sur le tableau Luk Phat. La case sur lequel le marqueur Luk Phat se trouve après, montre les points que le joueur peut ajouter à son compte en avançant son pion ainsi. Eventuellement, il y aura encore un jour de marché.

En plus, il y a des bateaux suivants spécialisés : voleur **1**, gardien **2** et gargote **3** (chaque bateau existe 3 fois). Pour en savoir plus, voir rubrique « bateaux avec fonction spécial ».

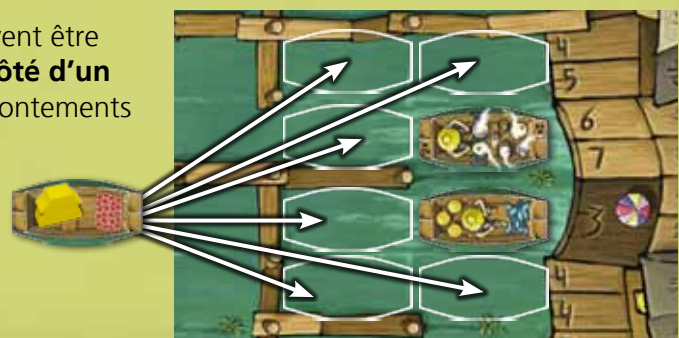


Règles de placement

1. Dans le premier tour, chaque joueur place un bateau sur une case d'entrée au marché flottant. S'il n'y a que 2 joueurs, seul les deux cases claires seront utilisés, s'il y a plus de joueurs, aussi les cases plus foncées seront utilisés.

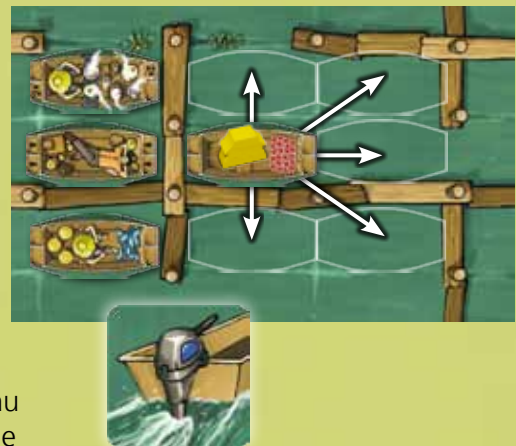


2. À partir du deuxième tour, les bateaux doivent être placés proche d'un autre bateau (**juste à côté d'un autre bateau, ou en diagonale**). Les appontements flottants n'embarrassent pas l'action.



Règles de placement (continu)

3. Les appontements flottants séparent le plateau en **quartiers de marché**. Chaque quartier se compose de 4 cases d'eau **1**. Pour que le quartier ne soit pas trop serré, **seul 3 cases** d'un quartier peuvent être occupés par des bateaux. Par conséquent, s'il y a déjà 3 cases occupées, on ne peut plus placer son bateau dans ce quartier **2**.
4. **Il n'est pas autorisé** de placer un voleur dans la zone d'influence d'un gardien (*voir bateau avec fonction spéciale*).
5. **En outre**, pendant chaque partie les joueurs peuvent déplacer 2 fois un de leurs bateaux. Pour ce faire, le joueur joue une carte de déplacement. Ensuite, le bateau peut être déplacé sur une case d'eau juste à côté ou en diagonale. Les appontements flottants n'embarrassent pas l'action. Le déplacement peut être effectué **avant ou après** le placement d'un bateau, mais seulement une fois pendant le tour. Les bateaux déplacés ne sont pas obligés d'être proche d'un autre bateau.
6. Après le placement, le joueur reprend un nouveau bateau pour qu'il aie de nouveau 4 bateaux en main. Si la pile de bateaux est dépensée, le placement des bateaux continue jusqu'au commencement du grand jour de marché.



Jours de marché (évaluation)

Aussitôt que le marqueur Luk Phat se trouve sur la case « petit jour de marché » ou « grand jour de marché », une évaluation « jour de marché » a lieu immédiatement. Elle se constitue de plusieurs tours.

Petit jour de marché :

Le joueur qui a suscité le petit jour de marché commence. Après, on continue dans le sens d'une aiguille d'une montre jusqu'à ce que chaque joueur a évalué 2 fois au maximum. Celui qui ne veut pas évaluer peut se désister. On peut même se désister d'évaluer dans le premier tour, mais évaluer dans le deuxième.



Évaluation : On évalue de façon de prendre le maître du marché et le placer sur l'embarcadère **1**. Les embarcadères se trouvent sur les appontements flottants et connectent toujours 4 cases d'eau. Une évaluation peut se dérouler seulement si toutes ces 4 cases d'eau sont occupées de bateaux et au minimum un de ces bateaux appartient au joueur qui est en train d'évaluer.



Calcul de points : Le nombre de paniers qui se trouve sur les 4 bateaux autour de l'embarcadère sera additionné. La somme sera multipliée avec la quantité de marchands dans cette évaluation – séparément pour chaque couleur du joueur.

Par conséquent, non seulement le joueur qui évalue reçoit des points, aussi chaque joueur du groupe d'évaluation qui a un propre marchand sur un bateau aura des points.



Exemple : Jean (sa couleur est vert) évalue le quartette des bateaux. En total, il y a sur les bateaux 5 paniers (0+2+3+0). Jean lui-même possède 2 bateaux. Il obtient 10 points (2x5). A Eva (couleur : rouge) appartient un bateau du groupe. Elle aura 5 points (5x1).

Après chaque évaluation, les joueurs déplacent leur marchand sur la piste de score en fonction des points qu'ils ont obtenus. Après l'évaluation, le joueur qui a évalué, **enlève son bateau du groupe** et reprend son marchand pour qu'il puisse être utilisé à nouveau à partir du prochain tour. Le joueur pose le bateau enlevé devant lui sur la table. **Le bateau se trouve maintenant dans son dépôt de marchandises** et compte encore une fois pour l'évaluation finale (voir évaluation du dépôt).

Avis : Après la suppression des bateaux il est bien possible que des cases d'eau bloquées seront de nouveau disponibles.

Avis : Sous respect des règles de placement, ils se forment d'abord des chaînes de bateaux. Par élimination des bateaux, les chaînes seront brisées. Ça n'a pas d'influence au regard des règles de placement. C'est à dire qu'on puisse aborder chaque bateau conformément aux règles de placement.

Le petit jour de marché sera terminé après 2 tours d'évaluation. Ensuite, les bateaux seront de nouveau placés sur le plateau. Chacun joue à son tour. Le joueur qui se trouve côté gauche du joueur qui a suscité le petit jour de marché continue à jouer.

Grand jour de marché :

Le grand jour de marché se déroule de manière pareille que le petit jour de marché, avec les différences ci-dessous :



- L'évaluation du petit jour de marché commence par le joueur qui l'avait suscité. Maintenant, le joueur le plus en arrière de la piste de score commence. En cas d'égalité, celui commence qui a le moins de marchands sur le plateau. S'il y a toujours égalité, celui commence qui a suscité l'évaluation ou bien celui à qui est le tour dans le sens d'une aiguille d'une montre.
- Aux petits jours de marché, il y a au maximum 2 évaluations par joueur. Maintenant, on continue d'évaluer jusqu'au point où **il n'y a plus d'évaluation possible** ou personne ne veut plus évaluer.
- Pendant le petit jour de marché, les joueurs peuvent prendre seulement leurs bateaux à eux. Maintenant, il est possible d'enlever ses propres bateaux **ou des bateaux neutres**, mais toujours pas les bateaux qui appartiennent aux autres joueurs.

Bateaux spécialisés :

Il existe 3 types de bateaux spécialisés : **voleur**, **gardien** et **gargote**.

Voleur :

Celui qui place un bateau avec voleur là-dessus peut enlever tout de suite n'importe quel bateau de la ligne **horizontale**. Les flèches sur ce bateau montrent la ligne par laquelle on peut prendre un bateau. **Seul les bateaux ayant un gardien dessus ne peuvent pas être pris par le voleur.**

Si un bateau a été pris par le voleur, le propriétaire aura son marchand de retour et pourra l'utiliser de nouveau.

Le voleur peut mettre le bateau pris dans son dépôt, ou il le prend en main et ne reprend pas de nouveau bateau de la pile.

Gardien :

Le gardien protège tous les bateaux, qui sont placés sur la ligne **verticale** du gardien, contre le voleur. La ligne exacte est indiquée par les flèches sur le bateau du gardien. Il est interdit de placer un voleur sur une ligne protégée par un gardien. Dans le cas où il y a déjà un bateau voleur placé sur la ligne verticale, celui qui a placé le gardien enlève le bateau voleur. Il peut le placer devant soi et reprendre un nouveau bateau ou le prendre en main et ne pas reprendre de nouveau bateau.

Cas particulier : Si sur une ligne verticale, 2 bateaux voleurs sont placés et il y sera placé un bateau gardien en plus, les 2 voleurs seront enlevés. Mais le joueur qui a placé le gardien peut juste prendre un bateau voleur en main, le deuxième sera mis hors du jeu. Bien sûr le joueur peut mettre les 2 cartes hors du jeu et reprendre un nouveau bateau de la pile.










Gargote :

Les bateaux gargotes influencent l'évaluation. S'il y a un bateau gargote dans une évaluation, les points à obtenir seront doublés.

Évaluation du dépôt (évaluation finale) :

Tout de suite après le grand jour de marché, il y aura l'évaluation du dépôt final comme suit : Les bateaux voleurs, gardiens et gargotes ne portent pas de fret dessus, alors il ne rapportent pas de points. Chaque sorte de marchandises sera évaluée particulièrement pour chaque joueur comme suit : Pour le premier bateau de marchandises, le joueur obtiendra 1 point, pour le deuxième de la même sorte 2 points, pour le troisième 3 points, etc.

Exemple : Louise dispose d'un bateau avec du safran (1 point), trois bateaux avec du poisson (6 points) et 7 bateaux avec des fleurs (28 points) au dépôt. Par conséquent, elle avance avec son marchand 35 cases (1+6+28) sur la piste de score.

	1	1
	2	3
	3	6
	4	10
	5	15
	6	21
	7	28
	8	36
	9	45

Pour avoir plus de tactique :

Les joueurs exercés peuvent changer les règles de façon que le hasard sera diminué en faveur de la tactique en prenant des cartes : Les cartes de bateaux seront divisées en 2 piles. Une des piles comporte les bateaux ayant les marchands (bateaux neutres) ainsi que les bateaux spécialisés (voleurs, gardiens, gargotes), l'autre comporte les bateaux sans marchands. Les 2 piles seront bien mélangées et placées face caché à côté du plateau et seront marquées avec les marqueurs spéciaux. Au début, chacun tire de la pile sans marchands 3 bateaux ainsi qu'un bateau de la pile avec marchands. Ensuite le joueur décide lui-même de quelle pile il reprend un nouveau bateau.