

Hansa Teutonica



argentum
Verlag

Deutsche Hanse ou, en latin, Hansa Teutonica, sont des noms alternatifs pour la Ligue Hanséatique, une alliance entre les guildes marchandes et (*plus tard*) entre les villes d'origine de l'Allemagne inférieure. Les villes qui ont rejoint la ligue se sont appelées les villes Hanséatiques. La ligue a émergé au milieu du 12ème siècle sans être explicitement fondée et aucune forme d'admission ne s'est appliquée jusqu'à la deuxième moitié du XIVème siècle, il est ainsi presque impossible de dire exactement quelles villes ont appartenu à la ligue au cours de cette période, mais presque 200 villes ont été impliquées directement ou indirectement. Les joueurs essaient d'améliorer leur position comme négociants dans la ligue Hanséatique en gagnant des points de prestige. Ceci peut être fait de différentes manières : Établir un réseau de comptoirs dans les nouvelles villes Hanséatiques peut être aussi prometteur qu'améliorer les compétences des marchands.

Durant leurs tours, les joueurs devront accomplir diverses actions. certaines de ces actions amélioreront leurs positions sur le plateau de jeu. Établir des routes commerciales permettra au joueur, soit, la mise en place de comptoirs dans les villes, soit, pour certaines villes, de développer leurs compétences de marchand. D'autres actions vous permettront d'interagir avec vos concurrents, en déplaçant leurs commerçants, afin de vous ouvrir de nouvelles possibilités.

Composants :

1 Plateau de jeu double face

(recto pour 4-5 joueurs,
verso pour 2-3 joueurs)

135 Commerçants (cubes en bois

- 27 dans les couleurs de chaque joueur)

20 Négociants (disques en bois

- quatre dans les couleurs de chaque joueur)

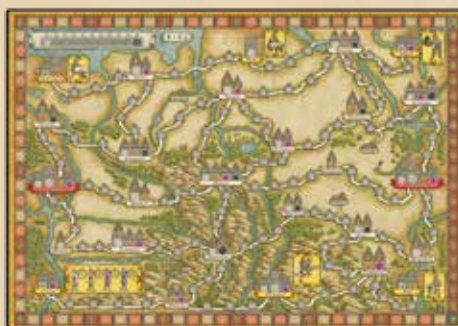
15 Jetons bonus :

- 4x Comptoir supplémentaire
- 3x Echange de comptoirs
- 2x Trois actions additionnelles
- 2x Quatre actions additionnelles
- 2x Amélioration de compétence
- 2x Enlèvement de trois commerçants

5 Plateaux en forme d'écritoire

1 Jeton „villes terminées“ (cube noir)

1 Plateau de jeu double face



15 Jetons bonus



5 Plateaux en forme d'écritoire



et les pièces en bois suivantes :

135 Commerçants (cubes en bois, 27 dans les couleurs de chaque joueur)

20 Négociants (disques en bois, quatre dans les couleurs de chaque joueur)

1 Jeton „villes terminées“ (cube en bois noir)

Le plateau de jeu :

Le plateau de jeu montre un choix arbitraire de villes Hanséatiques avec jusqu'à quatre comptoirs (*succursales, maisons avec des cases carrées ou rondes en blanc, orange, rose et noir*). Les routes commerciales de deux à quatre étapes (*villages, symboles de maison*) relient ces villes. Cinq villes (*Groningen, Stade, Lübeck, Göttingen and Halle*) montrent des pictogrammes des compétences marchandes qui peuvent être améliorées si une route commerciale y est établie. Dans une ville (*Coellen*) des points de prestige peuvent être gagnés. Des Tabernae (*mot latin pour „taverne“*) bordent les routes commerciales d'Osnabrück à Bremen, de Lüneburg à Perleberg et de Hildesheim à Goslar. De plus, le plateau de jeu montre une piste de points de prestige et une liste des villes remplies de comptoirs (*c'est-à-dire dont toutes les maisons sont occupées par un commerçant ou un négociant*).



- Liste des villes remplies de comptoirs (villes terminées)
- Ville Hanséatique
- Comptoir
- Route commerciale
- Case libre
- Taberna (avec un jeton bonus)
- Ville avec une compétence marchande
- Ville avec des points de prestige
- Piste des points de prestige

Préparation de la partie :

Les trois jetons bonus suivants sont mélangés et placés face visible sur les trois Tabernae : 1 x Enlèvement de trois commerçants / 1 x Echange de comptoirs / 1 x Comptoir supplémentaire.

La petite flèche doit pointer vers la route commerciale, rendant l'attribution de cette route particulière plus évidente. Les jetons bonus restants sont mélangés et placés face cachée à côté du plateau de jeu. Chaque joueur choisit une couleur et place l'écritoire correspondant devant lui. De plus, il prend les 27 commerçants (cubes en bois) et les quatre négociants (disques en bois) de cette couleur. En général, un négociant peut être utilisé à la place d'un commerçant pendant la partie si ce n'est pas clairement interdit mais le contraire n'est pas vrai (un commerçant ne peut pas remplacer un négociant). Parfois le terme „ressource“ sera utilisé si l'un ou l'autre peut être choisi.

Les cases des pistes des compétences marchandes sur les écritoires sont recouvertes de commerçants et de négociants, les carrés avec des cubes en bois et les cercles (la piste de Liber Sophiae) avec des disques en bois. Seule la première (la plus pâle à l'extrême gauche) case de chaque piste est laissée libre. Si une compétence s'améliore pendant la partie, un cube ou un disque est enlevé de la piste appropriée (ce qui signifie fondamentalement que les joueurs auront plus de commerçants et de négociants disponibles s'ils développent leurs compétences marchandes). La valeur de la case découverte la plus à droite de la piste de compétence indique la capacité actuelle du joueur. C'est-à-dire que les valeurs initiales sont un point de victoire par comptoir, deux actions par tour, privilegium basique, deux déplacements pendant une action et trois nouvelles ressources.



Chaque joueur met un cube en bois sur la case „zéro“ de la piste des points de prestige et le jeton „villes terminées“ est placé sur la case „zéro“ de la piste des „villes terminées“. Le premier joueur est déterminé au hasard. Il prend cinq commerçants et le négociant restant (les trois autres sont sur la piste Liber Sophiae sur l'écritoire) dans son stock et les place dans sa réserve personnelle. Dans le sens des aiguilles d'une montre chaque autre joueur met un commerçant de plus dans sa réserve personnelle (c'est-à-dire que le deuxième joueur en prend six, le troisième joueur sept, etc.). Pendant la partie, les commerçants (et les négociants) doivent être déplacé du stock vers la réserve personnelle avant d'être utilisés. Ainsi, le stock et la réserve personnelle doivent être gardés séparément tout le temps (les joueurs peuvent placer le stock au dessus de leurs écritoires et leur réserve personnelle au-dessous de leurs écritoires).

Placez sur les 3 Tabernae :



Vos ressources sont les commerçants (cubes) et les négociants (disques).

Situation initiale en début de partie.

	Réserve	Stock
Premier Joueur	○ / 5 □	6 □
Joueur 2	○ / 6 □	5 □
Joueur 3	○ / 7 □	4 □
Joueur 4	○ / 8 □	3 □
Joueur 5	○ / 9 □	2 □

Les Écritoires :

Les écritoires montrent les pictogrammes des cinq actions que les joueurs peuvent choisir pendant leur tour (voir ci-dessous „Séquence de jeu“ pour les détails), une assiette en fer-blanc (où les joueurs peuvent stocker les jetons bonus) et cinq pistes de compétences marchandes montrant le niveau actuel de développement de l'attribut correspondant (moins il y a de symboles recouverts, plus l'attribut est développé). En détail, les cinq attributs sont :



Clavis Urbis (clés de la ville)

(1, 2, 2, 3, 4) : La position globale du joueur dans la ligue Hanséatique. A la fin de la partie, le plus grand réseau de comptoirs connectés du joueur lui rapporte par comptoir la quantité indiquée de points de prestige (voir „Evaluation des points de prestige“, paragraphe F pour de plus amples détails).



Actiones (actions)

(2, 3, 3, 4, 4, 5) : Le joueur peut effectuer pendant son tour autant d'actions qu'indiqué par le pictogramme découvert le plus à droite. Au début de la partie, ce sera deux actions par tour, mais ça peut monter jusqu'à cinq au fur et à mesure que la partie avance. Notez que les actions nouvellement acquises peuvent être utilisées immédiatement.



Privilegium (privilèges)

Privilegium primum (locution latine pour les privilèges de base, requis pour établir des comptoirs dans les maisons blanches), minus (privilèges modérés, oranges), maius (privilèges plus élevés, rose) et maximus (privilèges les plus hauts, noir) indiquent quelles maisons le joueur peut remplir dans une ville pour établir un comptoir. Voir „Etablir une route commerciale“ pour de plus amples détails.



Liber sophiae (livre du savoir)

(2, 3, 4, 5) : Indique combien de commerçants et de négociants le joueur peut déplacer (pas placer) sur le plateau de jeu au cours d'une action.



Bursa (sac d'argent)

(3, 5, 7, C) : Quantité de commerçants (cubes en bois) et de négociants (disques en bois) que le joueur peut déplacer du stock vers sa réserve personnelle au cours d'une action. „C“ vient du mot latin „cuncti“ qui signifie „tout“ ou „en intégralité“. Ainsi, le joueur peut déplacer tous les commerçants et négociants disponibles du stock vers sa réserve personnelle. Notez que les commerçants et les négociants du stock doivent être déplacés vers la réserve personnelle du joueur avant qu'ils puissent être utilisés par ce joueur !

Actions :

1. Recrutement commerçants et négociants
2. Placement commerçant ou négociant
3. Remplacement commerçant ou négociant
4. Déplacement commerçants ou négociants
5. Etablissement route commerciale

Toute action peut être effectuée plus d'une fois par tour.

Deux actions par tour au début de la partie (Actiones).

On peut arriver jusqu'à 5 actions par tour.

Séquence de jeu :

Les joueurs exécutent leurs tours dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur effectue autant d'actions que sa compétence marchande le permet (valeur actuelle sur „Actiones“) avant la fin de son tour. Il peut choisir :

1. Recrutement de commerçants et de négociants
2. Placement d'un commerçant ou d'un négociant
3. Remplacement d'un commerçant ou d'un négociant
4. Déplacement des commerçants ou des négociants
5. Etablissement d'une route commerciale

Les actions peuvent être exécutées dans n'importe quel ordre et peuvent être répétées aussi souvent que le joueur le souhaite. Mais toute action doit être terminée avant que le joueur en démarre une nouvelle (vous ne pouvez pas „sauvegarder“ des éléments d'une action pour plus tard pendant votre tour). Les joueurs peuvent effectuer deux actions par tour au début de la partie et peuvent augmenter cette capacité jusqu'à cinq en développant Actiones (rappelez-vous qu'un joueur peut utiliser les actions additionnelles qu'il vient de gagner). Les joueurs ne sont pas obligés d'exécuter toutes les actions possibles.

1. Recrutement de commerçants et de négociants

Déplacez autant de commerçants et/ou négociants de votre stock vers votre réserve personnelle qu'indiqué dans la piste „Bursa“ de votre écritoire (*trois, cinq, sept ou tous*). Rappelez-vous que les joueurs ne peuvent utiliser que les ressources de leur réserve personnelle. Prenez moins de ressources qu'indiqué s'il n'y en pas assez dans votre stock.

2. Placement d'un commerçant ou d'un négociant

Placez un commerçant ou un négociant de votre réserve personnelle sur le plateau de jeu. Il peut être placé sur toute case libre (*non occupée par un autre commerçant ou un autre négociant*) entre deux villes (*d'autres cases sur cette route commerciale peuvent être occupées par des ressources des joueurs, les siennes ou celles des autres*). Ne le placez pas à l'intérieur d'une ville (*ces cases sont seulement pour les comptoirs*).

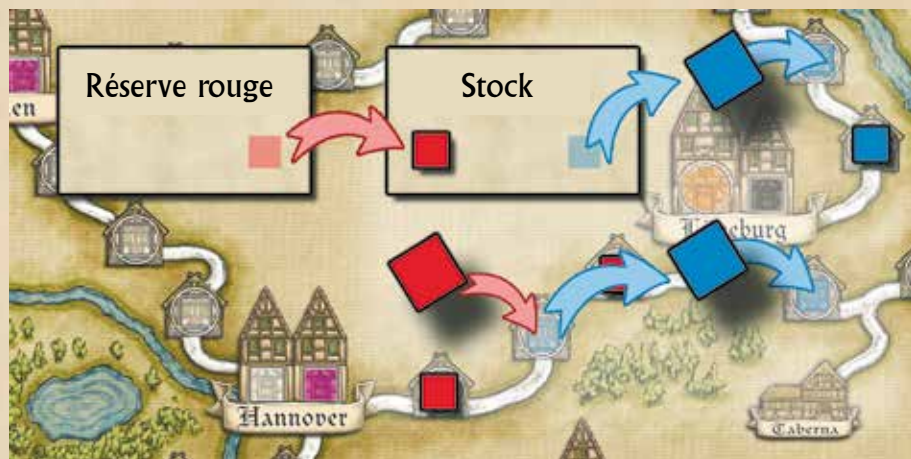
3. Remplacement d'un commerçant ou d'un négociant

Remplacez le commerçant ou le négociant d'un joueur adverse sur n'importe quelle case de route entre deux villes par quelqu'un de votre réserve personnelle et payez une ressource additionnelle (*commerçant ou négociant*) comme pénalité de votre réserve personnelle vers votre stock. Payez deux ressources quand vous remplacez un négociant (*naturellement vous ne pouvez pas remplacer quelqu'un si vous ne pouvez pas payer*).

Le joueur adverse met la ressource remplacée plus une ressource additionnelle (*deux si la ressource remplacée est un négociant*) de son stock sur n'importe quelle case vide d'une route adjacente. „Adjacent“ signifie qu'il n'y a qu'une ville entre la case d'où la ressource a été remplacée et la case où elle est remplacée. Notez que ceci fonctionne „par ressource“, c'est-à-dire qu'une ressource peut être placée sur une route au delà de la ville qui termine un côté de la route et l'autre sur une route au delà de la ville de l'autre côté. Ce n'est que si toutes les cases adjacentes sont occupées qu'une case sur une distance de deux villes peut être choisie, etc. Si le joueur n'a pas assez de ressources en stock, il peut prendre des ressources de sa réserve personnelle (*si c'est encore insuffisant, il peut prendre des ressources qui ont été placées précédemment sur des cases de routes*).

Le „joueur remplacé“ n'est pas obligé de placer des ressources de son stock et/ou sa réserve personnelle s'il ne le souhaite pas. Mais il ne peut pas déplacer les ressources „économisées“ de son stock vers sa réserve personnelle à la place, même la ressource remplacée (*elle doit être replacée sur le plateau de jeu*).

Notez qu'il est possible de remplacer un négociant par un commerçant.



4. Déplacement des commerçants ou des négociants

Déplacez vos propres commerçants et/ou négociants sur le plateau de jeu. Déplacez-en autant qu'indiqué par la piste „Liber Sophiae“ de votre écritoire (*deux ressources au début de la partie mais vous pouvez développer cette compétence jusqu'à cinq*). Vous ne pouvez pas placer des commerçants ou des négociants de votre réserve personnelle et vous ne pouvez pas remplacer des ressources des autres joueurs (*mais vous pouvez permuter les positions d'un de vos commerçants et d'un de vos négociants si vous le souhaitez*).

Notez que vous ne pouvez pas déplacer des comptoirs entre villes ou des ressources dans les villes.

Déplacez 3, 5, 7 ou toutes les ressources de votre stock dans votre réserve personnelle

Placez une ressource sur une route commerciale

Remplacez une ressource d'un autre joueur par une des vôtres

Remplacez un commerçant coûte une ressource

Remplacez un négociant coûte deux ressources

La ressource remplacée plus une (*deux*) ressources de votre stock vont vers une route adjacente

Réarrangez deux à cinq de vos propres ressources sur le plateau de jeu (*Liber Sophiae*)

Etablir une nouvelle route commerciale

Contrainte : Toutes les cases de la route commerciale sont occupées par vos propres ressources.

- a) on accorde des points de prestige,
- b) vous obtenez un jeton bonus (si disponible), et
- c) un comptoir, un niveau de compétence

ou des points de prestige supplémentaires
Points de prestige (PP) pour les villes adjacentes

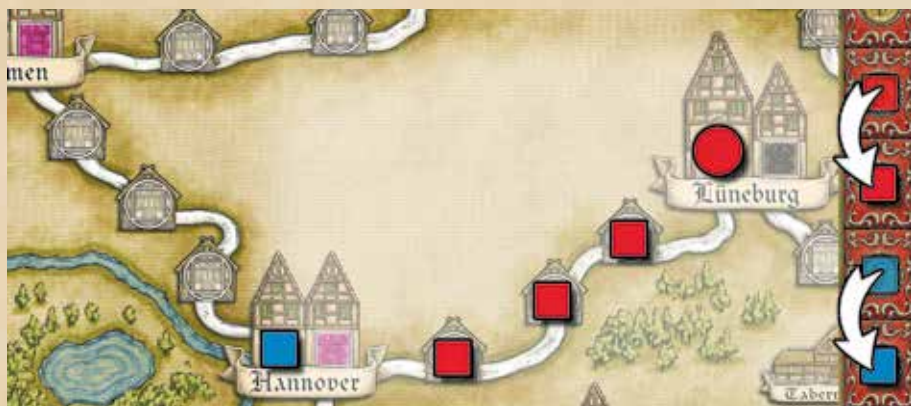
Prendre un jeton bonus si disponible

5. Etablissement d'une route commerciale

Si toutes les cases d'une route commerciale entre deux villes sont toutes occupées par vos commerçants et/ou négociants, vous pouvez établir une nouvelle route commerciale (c'est une action, cela ne se produit pas automatiquement). Si vous décidez de le faire,

- a) des points de prestige sont accordés,
- b) vous obtenez un jeton bonus (si disponible), et
- c) un comptoir, un niveau de compétence ou des points de prestige supplémentaires.

a) Points de prestige : Si un comptoir a été déjà établi dans une des villes adjacentes, le joueur contrôlant la ville obtient un point de prestige („adjacent“ identifie les villes aux extrémités de cette nouvelle route commerciale). Avancez les cubes des joueurs appropriés sur la piste des points de prestige. Avancez un cube de deux cases si le même joueur contrôle les deux villes. Aucun point de prestige n'est payé pour les villes sans comptoir. Le joueur „contrôlant“ une ville est celui ayant le plus de comptoirs dans cette ville. En cas d'égalité, celui qui occupe la maison de plus haute valeur (celle la plus à droite) contrôle la ville. Si un joueur atteint ou dépasse 20 points de prestige, la partie se termine immédiatement. Voir „Evaluation des Points de prestige“ pour apprendre comment procéder. Notez que les points de prestige sont accordés indépendamment de toute autre action ultérieure dans cette phase (vous pouvez juste établir une nouvelle route commerciale, des points de prestige sont distribués et c'est tout).



b) Jeton bonus : Rappelez-vous que trois jetons bonus ont été placés dans les trois routes commerciales montrant des Tabernae pendant la préparation de la partie. Sauter cette étape s'il n'y a aucun jeton bonus placé dans la route commerciale que vous venez juste d'établir.

si un jeton bonus est placé sur la route commerciale, prenez-le. Mettez-le face visible dans votre réserve personnel, vous pourrez l'utiliser durant l'un de vos tours (y compris celui-ci). Piochez un nouveau jeton bonus et placez-le dans votre stock face cachée. Une fois terminé l'action, placez sur le plateau de jeu, toujours face cachée, le(s) jeton(s) se trouvant dans votre stock. trois contraintes sont à respecter lors du placement d'un jeton bonus sur le plateau de jeux :

- Aucun jeton bonus n'est positionné sur cette route commerciale ;
- Aucun commerçant ou négociant n'est situé sur cette route commerciale ;
- Au moins une ville adjacente possède une case comptoir de libre.

Utiliser un jeton bonus ne compte pas comme une action. Un jeton bonus ne peut être utilisé qu'une fois et doit être retourné et placé sur l'assiette en fer-blanc situé sur votre « écritoire » une fois utilisé. Si vous avez besoin d'une explication détaillée de la signification du jeton, voyez « Jetons bonus » à la fin des règles.

c) Gagnez un comptoir, un niveau de compétence ou des points de prestige supplémentaires : Habituellement, vous pouvez construire un nouveau comptoir dans une des deux villes qui sont reliées par la route commerciale que vous êtes en train d'établir. Mais, en fonction de la ville, vous pouvez améliorer une compétence marchande ou gagner des points de prestige à la place.

D) Comptoir

Placez un de vos commerçants et/ou négociants de la route commerciale nouvellement créée dans la plus basse maison disponible d'une ville adjacente de votre choix et remettez toutes les autres ressources de cette route commerciale dans votre stock (*pas votre réserve personnelle*).

„Adjacent“ indique une des deux villes à l'extrémité de la route commerciale. „Plus basse“ signifie la maison la plus à gauche dans cette ville qui n'est pas encore occupée par un commerçant ou un négociant.

Ne sautez pas les maisons. Et vous devez remplir ces conditions :

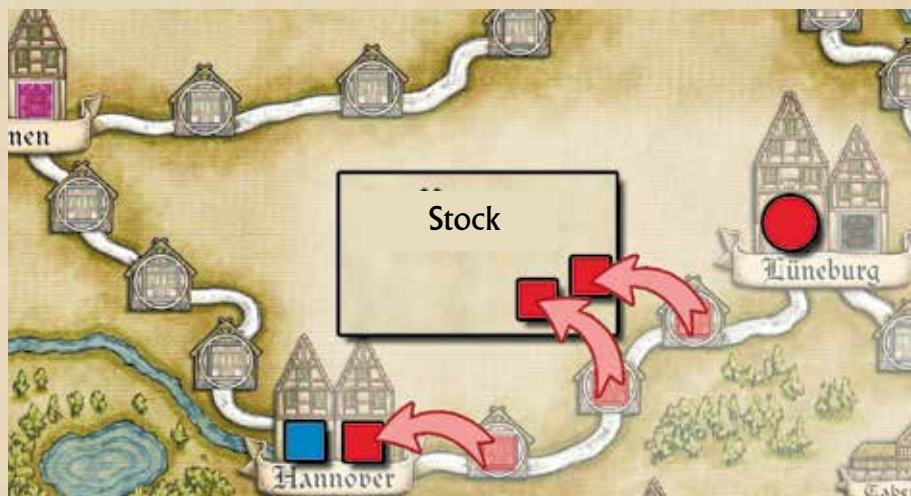
- Les maisons avec des cases carrées exigent des commerçants et celles avec des cases rondes exigent des négociants. C'est-à-dire que si vous avez besoin d'un négociant mais n'avez que des commerçants sur la route commerciale, vous ne pouvez pas fonder ce nouveau comptoir.
- Vous devez posséder le Privilegium adéquat. C'est-à-dire que pour occuper une maison orange, vous avez au moins besoin du „Privilegium minus“.
- Vous avez besoin du jeton bonus „Comptoir supplémentaire“ si aucune maison vide n'est disponible (*voir „Jetons bonus“ pour de plus amples détails*).

Si la maison sur laquelle votre commerçant se déplace montre une pièce d'or, vous gagnez immédiatement un point de victoire (*avancez votre cube sur la piste des points de prestige en conséquence*). Si votre commerçant ou négociant est entré dans la dernière maison vide de cette ville (*toutes les maisons sont maintenant occupées*), avancez le jeton „villes terminées“.

Si ce jeton atteint dix, la partie se termine immédiatement. Voir „Evaluation des Points de prestige“ pour apprendre comment procéder.

Notez que même si vous ne remplissez pas les conditions ou si toutes les maisons des deux villes terminant la route sont occupées, vous pouvez quand même établir une nouvelle route commerciale, quelqu'un obtiendra des points de prestige (*voir la section a*) et vous pouvez gagner un jeton bonus (*voir la section b*). Etablir un réseau de comptoirs entre Arnhelm et Stendal est récompensé par des points de prestige. „Réseau de comptoirs“ signifie une chaîne ininterrompue de villes reliées contenant chacune au moins un de vos commerçants ou négociants. Le premier joueur qui atteint cet objectif gagne 7 points de prestige, le deuxième joueur 4 et le troisième joueur 2 (*avancez votre cube de points de prestige en conséquence*). Notez que vous n'avez pas besoin de contrôler une ville (*voir la section a*), vous devez seulement y avoir un comptoir.

Si un joueur atteint ou dépasse 20 points de prestige, la partie se termine immédiatement. Voir „Evaluation des points de prestige“ pour apprendre comment procéder.



II) Niveau de compétence :

Si une des villes adjacentes est Groningen, Stade, Lübeck, Göttingen ou Halle, vous pouvez améliorer la compétence correspondante au lieu d'établir un comptoir. Remettez tous les commerçants et négociants de la route commerciale dans votre stock et le commerçant (*Clavis Urbis, Actiones, Privilegium, Bursa*) ou le négociant (*Liber Sophiae*) le plus à gauche de votre écritoire dans votre réserve personnelle. La compétence que vous améliorez dépend de la ville (*Bursa à Lübeck, etc.*). La valeur sur la case évacuée indique le nouveau niveau de compétence (*qui peut être la même valeur qu'avant*). La nouvelle valeur peut être utilisée immédiatement, en particulier si l'amélioration d'Actiones vous fait immédiatement gagner une action supplémentaire pour le tour en cours.

Mettez une ressource de la route commerciale dans une ville adjacente

Etablir un réseau de comptoirs entre Arnhelm et Stendal est récompensé par 7, 4 ou 2 points de prestige

Améliorez une compétence marchande à la place

Allouez des points de prestige à la place

Fin de la partie

20 points de prestige ou plus

Le jeton bonus ne peut pas être placé

Dix villes sont occupées

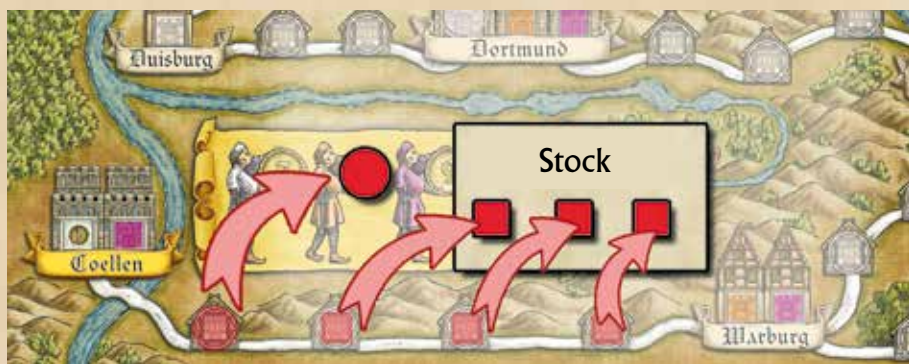
Les points de prestige ne sont pris en compte pendant la partie que pour les villes contrôlées quand une nouvelle route commerciale est établie, les maisons avec des pièces d'or et le réseau Est-Ouest

Points de prestige :

Gagnés pendant la partie
(0-27 PP)

III) Points de prestige :

En établissant une route commerciale entre Coellen et Warburg, vous pouvez remplir n'importe quelle case vide sur le tableau de points de prestige à côté de Coellen avec un négociant de la route commerciale au lieu d'établir un nouveau comptoir (*les autres ressources de la route commerciale retournent dans votre stock*). Mais vous devez avoir le Privilegium adéquat pour occuper une case : Par exemple, vous avez besoin au moins du Privilegium maius pour occuper la case rose et gagner neuf points de prestige à la fin de la partie. Notez que vous gagnerez les points de prestige indiqués à la fin de la partie, pas maintenant. Ainsi, ils n'ont aucune influence sur les conditions de fin de partie mentionnés dans le paragraphe „Fin de la partie“. Notez également que contrairement à l'établissement de comptoirs, vous pouvez sauter des cases dans ce cas, elles n'ont pas à être occupées dans l'ordre.



Fin de la partie :

La partie peut se terminer de trois manières différentes :

- Un joueur atteint 20 points de prestige ou plus. L'action qui a permis d'achever cette condition est menée à son terme puis la partie se termine. Notez que l'action n'a pas besoin d'être exécutée par le joueur remplissant la condition, il peut s'agir de deux joueurs différents. Notez également que l'action du joueur est menée à son terme, pas le tour du joueur.
- Aucun jeton bonus de remplacement n'est disponible (*rappelez-vous que vous gardez les jetons bonus même après les avoir utilisés, vous gagnerez des points de prestige pour eux, voir cidessous*). Notez que ceci se produit quand vous piochez un nouveau jeton bonus à la fin d'une action „Etablissement d'une route commerciale“, pas à la fin de votre tour quand vous placez les nouveaux jetons bonus sur le plateau de jeu. L'action qui a déclenché cette condition est menée à son terme puis la partie se termine.
- Le jeton „villes terminées“ est avancé à la case „dix“. L'action qui a déclenché cette condition est menée à son terme puis la partie se termine.

Rappelez-vous que pendant la partie des points de prestige ne sont accordés que quand une route commerciale est établie (*gagnés par les joueurs contrôlant les villes voisines*), quand un comptoir est établi sur une maison montrant une pièce d'or et quand Arnhelm et Stendal sont reliés par un réseau. Tous les points de prestige additionnels sont pris en compte plus tard et ne comptent pas dans les conditions de fin de partie (*en particulier les points de prestige gagnés à Coellen*).

Evaluation des Points de prestige

Les points de prestige peuvent être évalués de deux différentes manières, soit en les additionnant sur la piste des points de prestige soit en utilisant un tableau qui peut être téléchargé sur la page d'accueil de notre site www.argentum-verlag.de.

A)

Naturellement vous conservez les points de prestige que vous avez acquis pendant la partie, y compris ceux gagnés en reliant les villes de Arnhelm et Stendal (*voir chapitre «Comptoirs»*).

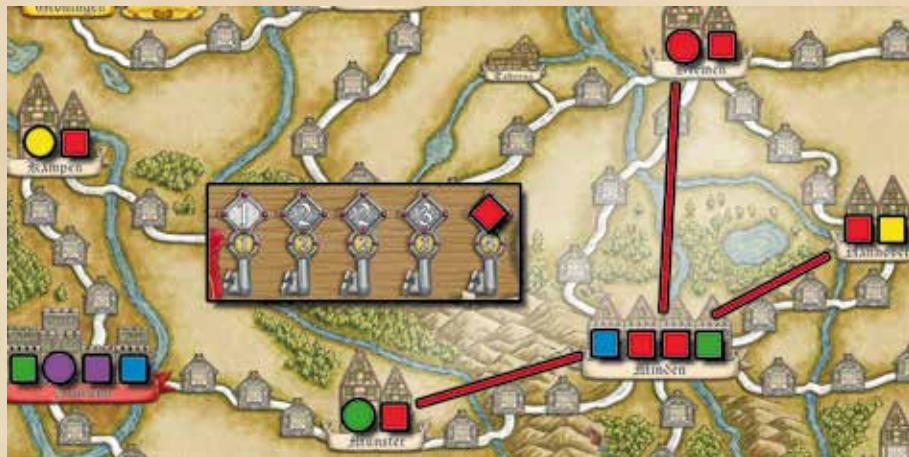
B) Ajoutez quatre points de prestige pour chaque compétence que vous avez développée au maximum (*c'est-à-dire qu'il ne reste aucun commerçant ou marchand sur la piste de compétence marchande correspondante de votre écritoire*) sauf „Clavis urbis“.

C) Ajoutez des points de prestige pour les jetons bonus en fonction de la table suivante :
1 jeton - 1 point, 2 ou 3 jetons - 3 points, 4 ou 5 jetons - 6 points,
6 ou 7 jetons - 10 points, 8 ou 9 jetons - 15 points; 10 jetons ou plus - 21 points.

D) Ajoutez les points de prestige indiqués sur la table de point de prestige à côté de la ville de Coellen. Vos négociants y sont allés pendant la partie mais vous n'avez pas encore reçu de points de prestige pour ça.

E) Chaque ville est décomptée : Le joueur qui la contrôle (*voir 5(a) pour apprendre ce que „contrôle“ signifie*) gagne deux points de prestige.

F) Comptez le nombre de comptoirs du plus grand réseau que vous possédez sur le plateau de jeu. Ces comptoirs appartiennent aux villes qui sont directement reliées les unes aux autres (*c'est-à-dire qu'il y a une route commerciale entre elles*). Multipliez ce nombre par la compétence „Clavis urbis“ de votre écritoire et ajoutez le résultat à vos points de prestige.



Gagner la partie

Le joueur avec le plus de points de prestige gagne la partie. En cas d'égalité, plus d'un joueur gagne la partie.

Jetons bonus :

Il y aura toujours trois jetons bonus sur le plateau de jeu au début du tour de chaque joueur. Si des jetons bonus sont récupérés, ils seront remplacés à la fin du tour du joueur. Voir 5(b) pour de plus amples détails. Les jetons bonus suivants sont disponibles :

Comptoir supplémentaire :

Quand vous établissez une route commerciale, vous pouvez utiliser le jeton Bonus «Comptoir supplémentaire» pour placer un comptoir supplémentaire à la gauche des comptoirs déjà présents dans une ville de la route établie, à condition qu'il y ait déjà au moins un comptoir occupé. Le nouveau comptoir compte comme tous les autres mais étant le plus à gauche sera le moins influent pour déterminer qui contrôle la ville. Le jeton bonus «Échange de comptoirs» ne peut pas être utilisé sur un comptoir supplémentaire. Dans la suite de la partie, c'est un comptoir normal. Il compte seulement moins que le comptoir „normal“ le plus à gauche quand on calcule le contrôle du comptoir (*voir 5(a)*)

Compétences totalement développées
(4 PP chacune)

Jetons bonus

1 jeton : 1PP

2 ou 3 jetons : 3 PP

4 ou 5 jetons : 6 PP

6 ou 7 jetons : 10 PP

8 ou 9 jetons : 15 PP

10 jetons ou + : 21 PP

Table d'attribution à Coellen

(7/8/9/11 PP)

Chaque ville contrôlée

(2PP)

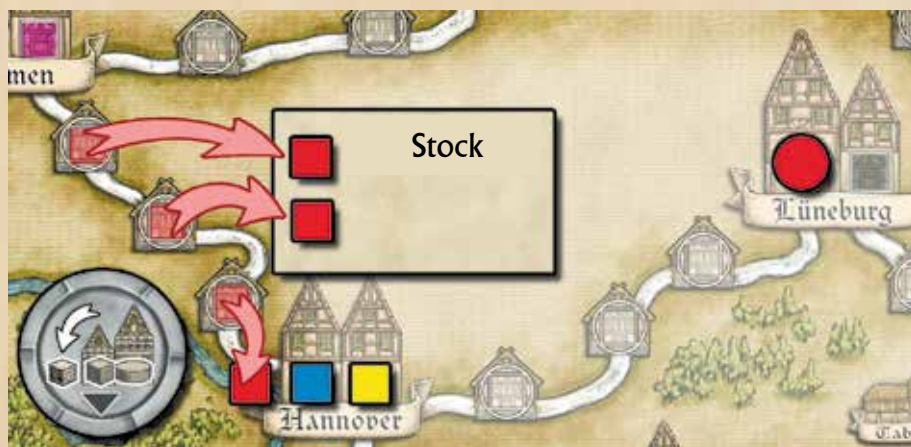
Remplacez les jetons bonus à la fin de votre tour.

Choisissez une route sans jetons bonus ni ressources et avec un comptoir laissé libre dans une des villes adjacentes.

Utiliser un jeton bonus n'est pas une action.

A utiliser quand vous établissez une nouvelle route commerciale

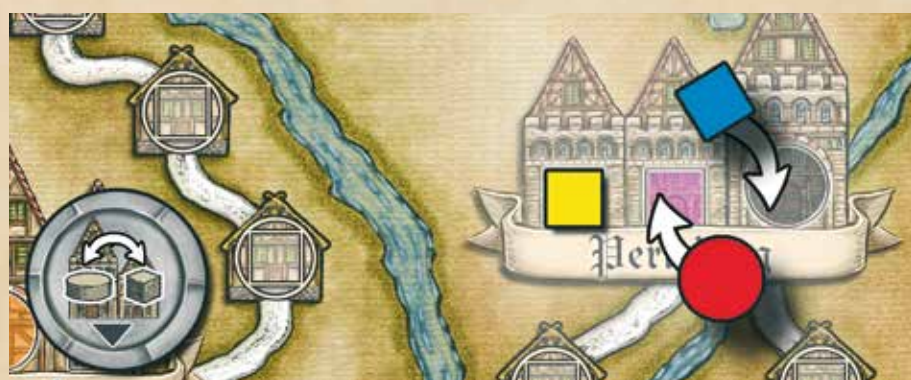
pour de plus amples détails). Un „Comptoir supplémentaire“ additionnel peut être établi à gauche du premier „Comptoir supplémentaire“. Un comptoir supplémentaire ne peut pas être choisi quand vous utilisez un jeton bonus „Echange de comptoirs“ (voir ci-dessous).



Permutez deux ressources dans des maisons adjacentes

Echange de comptoirs :

Permutez deux jetons de maisons adjacentes à l'intérieur d'une ville. Ne vous préoccupez pas de la forme des jetons, c'est-à-dire que vous pouvez déplacer un commerçant d'une „maison sur une case carrée“ vers une „maison sur une case ronde“. De plus, ne tenez pas compte de votre Privilegium, vous pouvez déplacer un de vos jetons sur une „maison rose“ même si vous n'avez que le Privilegium minus.



Activités supplémentaires (+3/+4)

Actions supplémentaires (+3/+4) :

Selon le type de jeton bonus que vous jouez, vous avez trois ou quatre actions supplémentaires pendant votre tour.



Améliorez une compétence

Amélioration de compétence :

Améliorez n'importe quelle compétence marchande en enlevant le commerçant le plus à gauche (le négociant dans le cas de Liber Sophiae) sur une des cinq pistes de compétence marchande de votre écritoire. Mettez-le dans votre réserve personnelle.



Enlèvement de trois commerçants :

Suppression de trois ressources :

vous pouvez retirer jusqu'à 3 commerçants et/ou négociants des routes commerciales (*pas des comptoirs*) et remettez les dans la réserve personnelle de leurs propriétaire. Les commerçants et/ou négociants retirés peuvent provenir de routes différentes et appartenir à des joueurs différents.



Enlevez trois ressources du plateau de jeu

Règles pour deux joueurs

Quand vous préparez la partie, placez un commerçant non joueur (*couleur neutre*) sur chaque route menant à une ville où une compétence peut être améliorée (*Groningen, Stade, Lübeck, Göttingen et Halle, mais aussi Coellen*). Placez également un commerçant neutre sur chaque route avec un jeton bonus (*Osnabrück-Bremen, Lüneburg-Perleberg, Hildesheim-Goslar*). Enfin, placez un commerçant neutre sur la piste des points de prestige – il ne peut pas gagner la partie, mais il peut terminer le jeu avec 20 points de prestige.

A chaque fois qu'un commerçant neutre est remplacé, l'autre joueur le déplace et place un commerçant neutre supplémentaire sur une route adjacente (*règles de remplacement normal*).

Si une route commerciale est entièrement occupée par des commerçants neutres, elle est immédiatement établie (*pendant le tour du joueur actif*) et les points de prestige sont attribués normalement (*chapitre 5a des règles de base*). Un comptoir est créé et pour ce faire le joueur actif place l'un des commerçants neutres de la route dans la ville adjacente de son choix. Ce commerçant occupera la maison disponible la plus à gauche de la ville, indépendamment de sa couleur (*Privilegium*) ou de sa forme (*marchand*).

Les commerçants restants sont retirés du plateau de jeu. Tous, sauf un si la route commerciale mène à une ville permettant d'améliorer une compétence. Dans ce cas, un commerçant neutre est laissé sur la route commerciale.

Le joueur neutre n'utilise jamais de négociants mais peut placer un commerçant sur chaque maison avec une icône ronde.

Quand une route contenant un jeton bonus vient d'être établie, le joueur actif place un nouveau jeton bonus (*indépendamment qu'il ait été gagné par lui ou le joueur neutre*) sur une nouvelle route selon les règles habituelles. Un commerçant neutre est placé sur cette route.

Si jamais il n'y a pas de routes sans commerçants pour pouvoir placer le nouveau jeton bonus, on peut le placer sur une route avec un seul commerçant neutre. Dans ce cas, on ne place pas un deuxième commerçant neutre.

Si le joueur neutre est à court de commerçants, les cubes d'une autre couleur neutre sont utilisés.

Quand vous évaluez les points de prestige à la fin de la partie, le joueur neutre peut contrôler des villes, ce qui signifie qu'un joueur „réel“ qui a aussi un comptoir dans cette ville ne bénéficie pas des deux points de prestige. Le joueur neutre aussi gagne des points pour le réseau de comptoirs entre Arnheim et Stendal. Mais les points de prestige du joueur neutre ne sont pas comptés (*le joueur neutre ne peut pas gagner la partie*).

Cette variante peut être jouée avec les cartes de base d'Hansa Teutonica, l'extension Est et la carte d'extension Britannia.

N'oubliez pas :

- Quand vous établissez une nouvelle route commerciale, tous les commerçants et négociants de cette route sont remis dans le stock (*sauf celui utilisé pour un nouveau comptoir et qui est placé dans une ville*).
- Chaque joueur qui contrôle une ville de chaque côté d'une route commerciale nouvellement établie gagne immédiatement un point de prestige.
- Les nouveaux jetons bonus sont placés sur le plateau de jeu à la fin du tour du joueur.
- Si un nouveau comptoir occupe la dernière maison vide dans une ville, avancez le jeton „villes terminées“.
- Mettez la ressource dans votre réserve personnelle si vous améliorez une compétence marchande.
- Si vous remplacez la ressource d'un autre joueur, n'oubliez pas de payer une (*deux*) ressources de votre réserve personnelle vers votre stock. Et l'autre joueur obtient une (*deux*) ressources de son stock et les met sur le plateau de jeu.
- L'établissement d'une nouvelle route commerciale coûte une action (*il ne se produit pas automatiquement quand vous occupez toutes les cases d'une route commerciale*).

Sagesse des négociants expérimentés :

Le jeu offre une abondance de possibilités pour recueillir des points de prestige. Ce n'est qu'après avoir joué plusieurs fois que vous aurez une idée du nombre de stratégies possibles.

Ceux qui ne veulent pas déflorer la fascination de la découverte par eux-mêmes ne devraient pas continuer la lecture mais plutôt commencer à jouer. Les autres peuvent trouver la suite utile.

Rien à dire contre le fait que la compétence «actiones» soit très puissante, mais les autres compétences peuvent être également très intéressantes, tous dépend de la façon dont la partie se déroule, de leurs utilisations et de la stratégie choisie par le joueur.

Si vous avez un niveau élevé de la compétence Liber Sophiae, vous pouvez essayer d'être remplacé fréquemment. Vous aurez beaucoup de ressources sur le plateau de jeu sans avoir besoin de remplir votre réserve personnelle de manière continue ni devoir insérer de nouvelles ressources à plusieurs reprises.

Vous gagnerez beaucoup de points de prestige à la fin de la partie si vous avez réussi à établir un grand réseau de comptoirs reliés (*bien que vous puissiez souffrir du manque de ressources quand vous ne développez pas suffisamment vos compétences*).

Utilisez habilement vos négociants sur les routes commerciales pour les avoir sous la main quand vous voulez établir des comptoirs ou les utiliser sur le tableau de points de prestige de Coellen.

Les jetons bonus offrent deux avantages. Ils permettent des actions spéciales et ils rapportent des points de prestige à la fin de la partie.

Ayez un œil sur les actions des autres joueurs. Si vous laissez trop d'occasions à vos adversaires, vous n'avez pas à vous demander à quel point leur stratégie s'est bien adaptée à la fin et combien de points de prestige ils ont gagné. Chaque stratégie ne devient puissante que si les autres joueurs lui ont permis de le devenir.

La première amélioration d'une compétence est toujours accessible et vous devriez vous organiser pour avoir rapidement trois actions.

L'auteur aime remercier les nombreux joueurs testeurs, particulièrement Matthias Beer, Uli Bruhn, Martin Munzel, le Göttingen Spielkreis, Richard van Vugt et GamePack.nl et the game circles à Cologne.
L'équipe de l'éditeur aimerait remercier tous les joueurs testeurs, particulièrement les testeurs à plein temps Thomas Reh, Markus Rosner et Sabine Detsch et toutes les personnes qui ont lu les règles, en particulier les gens de Cliquenabendl et Daniela Reh.
Remerciements supplémentaires à Andreas Odenthal et à Katrin Berens-Ottmaier pour leur support de plusieurs manières.
Remerciements également aux joueurs testeurs à Herner Spiewahnsinn et „Münster spielt Brett“.
Et enfin et surtout un chaud remerciement à Hippodice Spielverein où ce jeu a atteint les finales de cette compétition d'auteurs de jeu de l'année (sous le nom „Wettstreit der Händler“).
Remerciements à Didier Duchon et Thierry Chemin pour la traduction française

© 2009/14 Argentum Verlag
Brabanter Straße 55 • 50672 Köln

Auteur: Andreas Steding • Illustration: Dennis Lohausen • Rédaction: Klaus Ottmaier
Traduction en anglais: Roman Mathar • Traduction de l'anglais au français: Didier Duchon