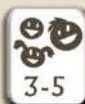


ANDREAS STEDING

Hansa Teutonica BRITANNIA



- Warning! This game contains small pieces and is not suitable for children under 3 years of age.
- Warnung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet, da Kleinteile verschluckt werden können.
- Ne convient pas aux enfants de moins 3 ans, certaines pièces pouvant étre avalées.



4 250148 200169 >
Artikel-Nr:0016 Made in Poland

Puoi usare questa espansione solo in combinazione con Hansa Teutonica il gioco base. Rimpiazza il tabellone del gioco base con quello di questa espansione raffigurante la mappa dell'Inghilterra, Scozia (*blu, lato per 4-5 giocatori*) e Galles (*rosso*). Si applicano le regole del gioco base, ma con alcune eccezioni:

- I gettoni Bonus per la preparazione iniziale del gioco vanno posti sulle Teverne fra Richmond e Lancaster, Coventry e Nottingham, Salisbury e Southampton.
- Alcune rotte commerciali, in questo caso marittime, non raffigurano i soliti spazi (*con i Villaggi*), ma delle Navi. Questi spazi possono essere occupati solo da Grossisti, e non dai Mercanti (*quindi sono raffigurati solo i cerchi e non i quadrati*).
- Dei gettoni Bonus permanenti sono stampati sul tabellone. Essi sono acquisiti come i gettoni Bonus normali (*descritti nel regolamento base 5b*), ma devono essere usati immediatamente. Inoltre non fanno guadagnare punti prestigio alla fine e restano disponibili sulla Rotta Commerciale per tutta la durata del gioco.
- Oltre alle restrizioni per i gettoni Bonus indicate nel gioco base, essi non possono essere piazzati in Scozia o Galles, o sulle Rotte Commerciali a cui è associato un gettone Bonus permanente.
- Il significato del gettone Bonus "Rimuovi 3 Mercanti e/o Grossisti" cambia in "Rimpiazza 3 Risorse" (*vedi pag. 3*).
- Il gioco termina quando l'ottava (*anziché decima*) Città è stata completata (*tutti gli Uffici di una Città sono stati occupati, vedi Fine del Gioco nel regolamento base*).
- Il collegamento tra le Città Amheim e Stendal è sostituito dal collegamento fra Oxford e York, ed i punti prestigio che venivano guadagnati a Coellen adesso sono guadagnati a Laymouth (*regolamento base 5c3*).
- Prima di essere posti sul tabellone i gettoni Bonus vengono conservati su un'apposito spazio del tabellone.

Regole Addizionali

Le risorse possono essere inserite o rimpiazzate in Scozia e Galles solo con un permesso speciale.

- Se occupi l'Ufficio più a destra in Carlisle (e giochi sul lato per 4-5 giocatori), puoi inserire o rimpiazzare un Mercante o Grossista per turno in Scozia (piazalo su uno spazio blu). Se giochi sul lato per 2-3 giocatori, Carlisle non ha proprietà speciali.
- Se occupi l'Ufficio più a destra in Cardiff, puoi inserire o rimpiazzare un Mercante o Grossista per turno nel Galles (piazalo su uno spazio rosso).
- Se occupi l'Ufficio più a destra in London, puoi inserire o rimpiazzare un Mercante o Grossista per turno sia in Scozia o in Galles (in Scozia solo sul lato per 4-5 giocatori).

Nota: avrai i permessi speciali solo per una attività per turno. Ma tali permessi sono cumulativi: se occupi l'Ufficio più a destra in Cardiff e London, puoi piazzare due Mercanti e/o Grossisti in Galles durante il tuo turno.

Nota: non è obbligatorio usare i permessi speciali, e puoi comunque inserire diversi Mercanti e/o Grossisti per turno in Inghilterra.

Non necessiti di permessi speciali per reclamare Rotte Commerciali in Scozia e Galles. Inoltre non necessiti di permessi speciali per muovere Mercanti e/o Grossisti dalla Scozia e dal Galles, ma non puoi mettere un Mercante o Grossista mosso in Scozia o in Galles.

Esempio: Un Mercante in Galles può essere mosso verso uno spazio libero in Galles e Inghilterra, ma non in Scozia. Un Mercante in Inghilterra può essere mosso su un qualsiasi spazio libero in Inghilterra, ma non verso la Scozia o il Galles.

Nota: non puoi usare gettoni Bonus per muovere i Mercanti e/o Grossisti degli altri giocatori fuori dalla Scozia o dal Galles. Inoltre, non puoi piazzare i Mercanti rimpiazzati sulle Rotte Commerciali adiacenti rosse o blu se sei stato rimpiazzato su una Rotta Commerciale bianca. Se vieni rimpiazzato in Galles, puoi piazzare i tuoi Mercanti su Rotte Commerciali adiacenti rosse e bianche, ma non su quelle blu - e provenienti dalla Scozia, non quelle rosse.

Nota: Per occupare un Ufficio in Chester o migliorare l'abilità "Actiones", puoi reclamare una nuova Rotta Commerciale fra Conway e Chester, ma puoi anche reclamare una nuova Rotta Commerciale fra Hereford e Chester – Chester appartiene al Galles, ma vi si può accedere da entrambi i lati (lo stesso si applica per Carlisle, Cardiff, ecc).

Dei Punti Prestigio addizionali sono assegnati alla fine del gioco:

Il giocatore con più Città in Galles riceve 7 punti prestigio, il secondo giocatore 4 punti prestigio e il terzo giocatore 2 punti prestigio.

Le Città sono controllate dal giocatore che occupa più uffici nella Città, in caso di pareggio la Città è controllata dal giocatore che possiede l'Ufficio più a destra della Città.

Se più di un giocatore ha il maggior numero di Città in Galles, il totale di Uffici posseduti serve a spezzare tale pareggio.

Se perdura ancora la situazione di pareggio, i Punti Prestigio da distribuire vengono sommati, e il totale diviso per il numero di giocatori in parità (arrotondare per difetto).

Esempio: Francesco e Anna controllano entrambi due Città e lo stesso numero di Uffici in Galles, ognuno di essi riceve $(7 + 4) / 2 = 5$ punti prestigio. Il giocatore successivo riceve 2 punti prestigio. Se nessun giocatore controlla una Città, conta l'ammontare di Uffici posseduti in Galles. Ovviamente i giocatori senza Uffici in Galles non ricevono Punti Prestigio in Galles.

La stessa valutazione viene fatta per la Scozia, se usate la mappa per 4-5 giocatori, la Isle of Man appartiene sia al Galles che alla Scozia ed è conteggiata per entrambe le valutazioni!



Codici dei Colori delle Città



Se il nome non è evidenziato, la città non ha abilità speciali in questo gioco.



Le Città nel Galles sono rosse, mentre quelle in Scozia sono blu.



Lo spazio Ufficio di maggior valore (*quello più a destra*) in Cardiff permette al giocatore di inserire o rimpiazzare un Mercante o Grossista nel Galles una volta per turno. Per questo, lo sfondo è interamente rosso (*Carlisle di conseguenza è blu*).



Le città di Oxford e York che definiscono una Rotta Commerciale sono raffigurate con un colore differente.



Chester è rossa e gialla, dato che (a) appartiene al Galles, e (b) ha una abilità speciale (*Actiones* – come nel regolamento base. Le città con abilità speciali sono indicate su sfondo giallo).



Sulla mappa per 4-5 giocatori, la Isle of Man appartiene sia alla Scozia che al Galles.

Significato dei Gettoni Bonus



Rimpiazzare 3 Risorse

Per tre volte di fila, prendi una risorsa di un altro giocatore dal tabellone e piazzala su un Villaggio libero su una Rotta Commerciale qualsiasi ma della stessa regione (*cioè non puoi ad esempio spostare un Mercante dal Galles in Inghilterra*).



Quattro Azioni Aggiuntive

(funziona come nel regolamento base)



Scambiare di Posto agli Uffici

Scambia di posto a due risorse su Uffici adiacenti in una Città, indipendentemente dal colore occupato (*vedi Privilegium*), e dalla loro tipologia (*Mercante o Grossista*) (*vedi regolamento base*).



Spostare 2 Risorse

Sposta 2 risorse, indipendentemente da chi appartengono. Le risorse spostate non possono abbandonare la regione nella quale si trovano (*ad esempio se si trovavano in Galles, devono restare in Galles*). Diversamente da *Rimuovi 3 Mercanti e/o Grossiti*, in questo caso scambiare di posto a 2 Risorse è possibile.

Migliorare 1 Abilità

Aumenta di 1 livello una Abilità qualsiasi. Il Mercante o Grossista tolto dallo Scrittoio deve essere messo nella riserva personale del giocatore (*vedi regolamento base*).



Tre Azioni Aggiuntive

(funziona come nel regolamento base)



1 Ufficio Aggiuntivo

Piazza una Risorsa a sinistra dell'Ufficio più a sinistra di una Città non vuota (*le città completate possono essere scelte, ma non quelle completamente vuote*) (*vedi regolamento base*).



Piazzare 2 Risorse

Prendi 2 Risorse dalla riserva generale e piazzale su un Villaggio libero su una Rotta Commerciale in Scozia o Galles (*Galles solo nella partite con 2-3 giocatori*).



Definizione dei Termini

Risorse: Mercante (*cubetto di legno*) e/o Grossista (*dischetto di legno*)

Riserva Personale: Le risorse a tua disposizione (*possono essere piazzate sul tabellone immediatamente*)

Riserva Generale: Puoi usare l’Azione “Introiti” per prelevarli dalla riserva generale e metterli nella tua Riserva Personale (*possono essere usati direttamente solo in alcuni casi come “Rimpiazzare un Mercante o Grossista”, vedi regolamento base, o per mezzo del gettone Bonus Permanente “Piazzare 2 Risorse”*).

Regole Opzionali

Paga un gettone Bonus regolare come tassa per avere il permesso speciale e ignora i confini per un turno: Puoi usare le Azioni “Piazzare 1 Mercante o Grossista”, “Rimpiazzare un pezzo avversario” e “Spostare i propri pezzi sul tabellone” su qualsiasi rotta commerciale, indipendentemente dal colore. Il gettone Bonus è scartato e non fornirà alcun punto prestigio. La permissione speciale è concesso solo per le Azioni Addizionali (*getti Bonus +3/+4 Azioni*).

Regole per 2 giocatori

Quando prepari il gioco, piazza un Mercante di un colore non usato (*cubetto di un colore neutrale*) su tutte le rotte commerciali adiacenti a Città che forniscono azioni speciali oltre alla costruzione di uffici (*le Città indicate in giallo Newcastle, Chester, York, Norwich, London, Plymouth e Cardiff*). Piazza un Mercante neutrale su tutte le rotte commerciali con un gettone Bonus (*Richmond-Lancaster, Coventry-Nottingham, Salisbury-Southampton*). Inoltre, piazza un Mercante neutrale sul tracciato dei Punti Prestigio – il giocatore neutrale non può vincere il gioco, ma termina con 20 punti prestigio.

Ogni volta che un Mercante neutrale viene rimpiazzato, l’altro giocatore lo muove assieme ad un altro Mercante neutrale su una rotta commerciale adiacente (*come da regole base – i Mercanti neutrali non sono propri Mercanti e non possono essere piazzati in Inghilterra quando rimpiazzati in Galles*).

Se una rotta commerciale è interamente occupata con Mercanti neutrali, essa è stabilita immediatamente (*all’interno del turno del giocatore attivo*). Il giocatore attivo piazza un ufficio neutrale su una Città adiacente, e poi vengono assegnati i punti prestigio. I Mercanti neutrali occupano il primo ufficio disponibile nella Città indipendentemente dal colore dello spazio (*Privilegium*) o forma (*Mercante/Grossista*). I Mercanti rimanenti sono rimossi dal tabellone – se la rotta commerciale non è collegata ad una Città con delle abilità speciali: in questo caso, un Mercante resta sulla rotta commerciale.

Il giocatore neutrale non usa i Grossisti, ma può piazzare i Mercanti sulle rotte marittime. Se egli guadagna un gettone Bonus, esso è scartato senza essere attivato. Alla fine del suo turno il giocatore attivo inserisce un nuovo gettone Bonus sia per se stesso che per il giocatore neutrale (*si applicano le regole del gioco base*). un Mercante neutrale è posto su tutte le rotte commerciali dove è appena stato posto un gettone Bonus.

Se non è rimasta alcuna rotta commerciale libera dove piazzare un Mercante, possono essere usate le rotte commerciali con solo 1 Mercante neutrale (*gli uffici sulle Città disponibili adiacenti restano invariati, vedi regolamento base*). Nessun Mercante neutrale addizionale viene piazzato su tali rotte commerciali.

Se il giocatore neutrale termina i Mercanti, devono essere usati i cubetti di un altro colore non utilizzato.

Durante la valutazione dei punti prestigio a fine gioco, può accadere che il giocatore neutrale controlli delle Città - ciò significa che un giocatore “reale” che possiede un ufficio di valore inferiore in tale Città non riceve i due punti prestigio. Il giocatore neutrale inoltre riceve i punti prestigio per la Scozia e (*durante il gioco*) per gli uffici presenti sulle rotte commerciali che collegano Arnheim a Stendal. Ma i punti prestigio per il giocatore neutrale non sono realmente assegnati (*il giocatore neutrale non può vincere il gioco*).

Questa variante può essere giocata con la mappa della versione base di Hansa Teutonica, con quelle dell’Espansione Est e anche con quella dell’espansione Britannia.