

# Hansa Teutonica(한자 동맹)

## 배경:

Deutsche Hanse, 라틴어로 Hansa Teutonica는, 무역상 조합 사이 그리고 (나중에) 남부 독일에서 비롯된 도시들 사이의 연맹인 한자 동맹에 대한 다른 이름들입니다. 이 동맹에 합류했던 도시들을 한자 도시들이라고 불렀습니다. 12세기 중엽에 이 동맹은 명시적으로 설립되지 않고 조직되어서 14세기 후반까지 가입에 대한 공식적인 신청이 없었고, 그래서 이 기간에 어떤 도시들이 이 연맹에 속했는지를 정확하게 말하는 것은 거의 불가능하지만 대략 총 200개의 도시들이 직접적 또는 간접적으로 연관이 있었습니다. 플레이어들은 명성 점수를 얻어서 한자 동맹에서의 무역상으로서 자신들의 지위를 향상시키려고 노력합니다. 이것은 다른 방법들로 달성될 수 있습니다: 새로운 한자 도시들에서 Kontor(스웨덴어로 사무소) 망을 건설하는 것은 무역 기술들을 향상시키는 것만큼 보장할 수 있습니다.

플레이어들은 자신들의 이동 도중 다양한 행동들을 완수합니다. 상인들을 게임판에 추가하거나 이동하고, 심지어 다른 플레이어들로부터 상인들이 쫓겨날 수 있습니다. 그것들이 두 도시들 사이에 있는 완전한 통상로를 점유한다면 새로운 Kontor가 건설될 수 있습니다. 하지만 플레이어들은 게임 내내 자신들의 능력들을 향상시키고, 특정한 도시들에서 자신들의 무역 기술들을 개발할 것입니다. 게임의 승자는 명성 점수를 가장 많이 얻은 플레이어입니다.

## 내용물:

양면 게임판 1개

책상 5장

군인 카운터 4개

보너스 마커 16개

그리고 다음 목재 조각들:

상인 135개 (목재 큐브 - 각 플레이어 색깔마다 27개씩)

무역상 20개 (목재 디스크 - 각 플레이어 색깔마다 4개씩)

“완성된 도시들” 카운터 (검은색 목재 큐브) 1개

2인 게임을 위한 말 1개

양면 게임판 1개 (4-5인을 위한 앞면, 2-3인을 위한 뒷면)

상인 135개 (목재 큐브 - 각 플레이어 색깔마다 27개씩)

무역상 20개 (목재 디스크 - 각 플레이어 색깔마다 4개씩)

보너스 마커 16개:

추가 Kontor 5개,

Kontor 맞교환 2개,

추가 행동 3번 2개,

추가행동 4번 2개,

기술 향상 3개,

상인 3개 제거 2개.

책상 5장

“완성된 도시들” 카운터 (검은색 목재 큐브) 1개

2인 게임을 위한 말 1개

2인 게임에서 게임판을 여러 지역으로 나누기 위한 군인 그림이 있는 카드보드 카운터 4개

## 게임판:

게임판은 최대 4개의 **Kontor**(지사들, 사각형으로 된 사무소들 또는 흰색과 주황색, 분홍색, 검은색의 둥근 칸들)로 한자의 임의 선택을 보여줍니다. 2부터 4 단계의 통상로들(마을, 사무소 기호들)은 이 도시들을 연결합니다. 도시 5곳(**Groningen** 흐로닝언과 **Stade** 슈타데, **Lübeck** 뤼베크, **Göttingen** 괴팅겐, **Halle** 할레)에는 통상로가 건설되면 향상시킬 수 있는 무역 기술들의 그림 문자들이 있습니다. 도시 1곳(**Coellen** 쾰렌)에서, 명성 점수를 얻을 수 있습니다. **Taberna**(라틴어로 “술집”)들은 **Osnabrück** 오스나브뤼크부터 **Bremen** 브레멘까지 그리고 **Lüneburg** 뤼네부르크부터 **Perleberg** 페를레베르크까지, **Hildesheim** 힐데스하임부터 **Goslar** 고슬라르까지의 통상로들과 인접합니다.

추가로, 게임판에는 명성 점수 트랙과 완성된 **Kontos**들이 있는 도시들의 목록이 있습니다. (예를 들어서, 사무소 모두가 상인이나 무역상에게 점유됩니다.)

완성된 **Kontor**들이 있는 도시들 목록

한자 도시

**Kontor**

통상로

빈칸

(보너스 마커가 있는) **Taberna**

무역 기술이 있는 도시

명성 점수가 있는 도시

명성 점수 트랙

## 설정하기:

다음 보너스 마커 3개를 섞어서 **Taberna** 3곳에 앞면이 보이도록 놓습니다: 상인 3개 제거 1개 / **Kontor** 맞교환 1개 / 추가 **Kontor** 1개

작은 화살표는 통상로쪽을 가리켜야 하고, 특정한 통상로에 더 확실하게 놓입니다. 남은 보너스 마커들을 섞어서 게임판 옆에 뒷면이 보이도록 놓습니다. 각 플레이어는 색깔 1가지를 선택하고, 자신의 앞에 해당하는 책상을 놓습니다. 추가로, 각 자기 색깔의 상인(목재 큐브) 27개와 무역상(목재 디스크) 4개 모두 가져옵니다. 경험에 따라, 특별한 언급이 없다면 게임 진행 도중 무역상들을 상인들 대신에 사용할 수 있지만 반대로는 안 됩니다. (상인은 무역상이 될 수 없습니다.) 때때로 둘 중에 하나를 선택할 수 있을 때 “자원”이라는 용어가 사용될 것입니다.

책상에 있는 무역 기술 트랙의 칸들을 상인들과 무역상들로 채웁니다 – 사각형 칸들을 목재 큐브로, 원형 칸들(**Liber Sophiae** 지식의 책 트랙)을 목재 디스크로. 각 트랙마다 첫 번째(가장 왼쪽, 어두운) 칸만 비워놓습니다. 게임 진행 도중 기술이 향상되면 해당 트랙에 있는 큐브나 디스크는 제거됩니다. (이것은

기본적으로 플레이어들이 자신들의 무역 기술들을 개발하면 그들은 사용 가능한 더 많은 상인과 무역상을 가질 것이라는 것을 의미합니다.) 무역 기술 트랙에서 가장 오른쪽에 비워놓은 칸들에 있는 그림들은 그 플레이어의 현재 능력들을 가리킵니다. 예를 들어서, 초기 값들은 Kontor마다 승점 1점 그리고 턴마다 행동 2번, 기본 명성, 행동 1번 도중 이동 2번, 새로운 자원 3개입니다.

각 플레이어는 명성 점수 트랙의 “0”칸에 목재 큐브 1개를 놓고, “완성된 도시들” 트랙의 “0”칸에 “완성된 도시들” 마커를 놓습니다.

시작 플레이어는 무작위로 결정됩니다. 그는 자신의 남은 저장소에서 상인 5개와 남은 무역상(남은 3개는 책상에 있는 지식의 책에 있습니다.)을 자신의 개인 공급처로 가져올 것입니다. (예를 들어서, 두 번째 플레이어는 6개, 세 번째 플레이어는 7개 등등입니다.) 게임 진행 도중, 상인들(그리고 무역상들)은 사용되기 전에 저장소에서 개인 공급처로 놓아야 합니다. 그러므로 저장소와 개인 공급처는 항상 독립적으로 유지되어야 합니다. (플레이어들은 자신들의 책상 위에 저장소를, 아래에 개인 공급처를 놓는 것에 합의할 수 있습니다.)

Taberna 3곳에 놓으십시오:		
	개인 공급처	저장소
시작 플레이어	● / ■ 5개	■ 6개
플레이어 2	● / ■ 6개	■ 5개
플레이어 3	● / ■ 7개	■ 4개
플레이어 4	● / ■ 8개	■ 3개
플레이어 5	● / ■ 9개	■ 2개

### 책상:

책상들에는 플레이어들이 자신의 턴 도중 선택할 수 있는 행동 5가지(아래쪽, 더 자세한 내용을 원한다면 “진행의 순서”를 보십시오.)과 양철(플레이어들이 보너스 마커들을 저장할 수 있는 곳), 적절한 속성의 현재 개발 레벨을 보여주는 무역 기술 트랙 5가지(추가로 개발되는 속성에 소수 기호들이 있습니다.)의 그림 문자들이 있습니다. 자세하게 말하면 행동 5가지는 다음과 같습니다:

#### Clavis Urbis (마을 열쇠)

(1, 2, 2, 3, 4): 한자 동맹에서 플레이어의 전체적인 지위. 게임의 종료 시, 플레이어의 연결된 Kontor의 가장 큰 망은 지시된 명성 점수를 줍니다. (더 자세한 것을 원한다면 항목 F, “명성 점수의 평가”를 보십시오.)

#### Actiones (행동)

(2, 3, 3, 4, 4, 5): 플레이어는 자신의 턴에 가장 오른쪽에 비워놓은 그림 문자가 지시하는 것만큼의 여러 행동들을 수행할 수 있습니다. 시작할 때, 이것은 턴마다 행동 2번일 것이지만 게임이 진행되면 5번까지 증가할 것입니다. 새롭게 획득한 행동들은 즉시 사용할 수 있다는 것에 주의하십시오.

#### Privilegium (명성)

Privilegium primum(라틴어로 기본 명성, 흰색 사무소에 Kontor들을 건설하기 위해 필요합니다.)와 minis(중간 명성, 주황색), maius(높은 명성, 분홍색), maximus(가장 높은 명성, 검정색)은 그 플레이어가

Kontor를 건설하기 위해 직원을 제공할 수 있는 도시에서의 사무소 종류를 가리킵니다.

### **Liber sophiae** (지혜의 책)

(2, 3, 4, 5)는 플레이어가 행동 1번으로 게임판에 있는 상인들과 무역상들을 얼마나 많이 (추가시키는 것이 아닌) 이동시킬 수 있는지를 가리킵니다.

### **Bursa** (돈 주머니)

(3, 5, 7, C): 플레이어가 행동 1번으로 저장소에서 자신의 개인 공급처로 가져올 수 있는 상인들(목재 큐브)과 무역상(목재 디스크)의 수. “C”는 라틴어 “cuncti”를 나타내는데, 그것은 “모두” 또는 “전체”를 의미합니다 – 그러므로 플레이어가 자신의 저장소에 있는 사용 가능한 상인과 무역상 모두를 자신의 개인 공급처로 이동시킬 수 있습니다. 저장소에 있는 상인들과 무역상들은 그것들이 그 플레이어가 사용하기 전에 개인 공급처로 이동되어야 합니다!

### **진행의 순서:**

플레이어들은 시계 방향 순서대로 자신들의 턴을 수행합니다. 각 플레이어는 자신의 턴이 끝나기 전에 자신들의 현재 무역 기술들(“Actiones”에 있는 현재 그림)이 허용하는 것만큼 여러 행동을 수행합니다. 그들은 다음 중에서 선택할 수 있습니다:

1. 상인과 무역상 배치
2. 상인 또는 무역상 추가
3. 상인 또는 무역상 퇴출
4. 상인과 무역상 이동
5. 통상로 건설

행동들을 아무 순서대로 수행할 수 있고 플레이어가 원하는 만큼 여러 번 반복할 수 있습니다. 하지만 그 플레이어가 새로운 행동을 시작하기 전에 그 행동을 완료해야 합니다. (당신은 당신의 이동 도중 나중을 위해 행동을 “저장”할 수 없습니다.) 플레이어들은 Actiones를 개발해서 5번까지 증가시킬 수 있는 행동을 턴마다 기본적으로 2번 수행할 수 있습니다. (플레이어들은 그들이 즉시 얻은 추가 행동을 사용할 수 있다는 것을 기억하십시오.) 플레이어들은 가능한 한 많은 행동을 수행할 필요는 없습니다.

행동:

1. 상인과 무역상 배치
2. 상인 또는 무역상 추가
3. 상인 또는 무역상 퇴출
4. 상인과 무역상 이동
5. 통상로 건설

턴마다 아무 행동을 여러 번 수행할 수 있습니다.

시작 시, 턴마다 행동(Actiones) 2번.

턴마다 행동 5번까지 증가시킬 수 있습니다.

### 1. 상인과 무역상 배치

당신의 저장소에 있는 상인들 그리고/또는 무역상들을 당신의 책상에 있는 “Bursa” 트랙에 지시된 것만큼(3 또는 5, 7, 모두) 당신의 개인 공급처로 이동시키십시오. 플레이어들은 자신들의 개인 공급처에 있는 자원들만 사용할 수 있다는 것을 기억하십시오. 당신의 저장소에 자원들이 충분하지 않다면 그 만큼만 가져오십시오.

당신의 저장소에 있는 자원 3개 또는 5개, 7개, 모두를 당신의 개인 공급처에 놓으십시오.

### 2. 상인 또는 무역상 추가

게임판에 당신의 개인 공급처에 있는 상인 또는 무역상 1개를 놓으십시오. 도시 2곳 사이의 아무 통상로에 있는 아무 빈칸에 그것을 놓을 수 있습니다. (그 통상로에 있는 다른 칸들은 당신의 혹은 다른 플레이어의 자원들로 점유될 수 있습니다.) 도시 안에 그것을 놓지 마십시오. (그곳은 Kontor만을 위한 곳입니다.)

통상로 1곳에 자원 1개를 놓으십시오.

### 3. 상인 또는 무역상 퇴출

도시 2곳 사이 아무 통상로의 아무 칸에 있는 상대 플레이어의 상인이나 무역상 1개를 당신의 개인 공급처에 있는 것으로 대체하고, 벌금으로 당신의 개인 공급처에 있는 추가 자원(상인이나 무역상) 1개를 당신의 저장소에 지불합니다. 무역상을 퇴출시키면 자원 2개를 지불하십시오. (물론 당신이 지불할 수 없다면 당신은 어떤 것도 퇴출시킬 수 없습니다.)

상대 플레이어는 퇴출된 자원과 그의 저장소에 있는 추가 자원 1개를 인접한 통상로의 아무 빈칸에 놓습니다. “인접한”은 자원이 퇴출됐던 빈칸과 그 자원이 도착한 칸 사이에 있는 도시 1곳만을 의미합니다. 이것이 “자원마다” 적용한다는 것에 주의하십시오 – 예를 들어서, 자원 1개가 통상로의 한쪽의 끝에 있는 도시 너머의 그 통상로에, 나머지 자원이 다른 쪽에 있는 도시 너머의 통상로에 놓일 수 있습니다. 인접한 칸 모두가 점유되었을 때에만 도시 2곳의 거리 안의 칸만 선택할 수 있습니다. 그 플레이어가 저장소에 충분한 자원을 가지고 있지 않다면 그는 자신의 개인 공급처에서 자원들을 가져올 수 있습니다. (이것 역시 충분하지 않다면 그는 이전 통상로의 칸들에 놓았던 자원들을 가져올 수 있습니다.)

“퇴출된” 플레이어가 원하지 않으면 그는 자신의 저장소 그리고/또는 개인 공급처에 있는 자원을 추가할 필요가 없습니다. 하지만 그는 그 퇴출된 자원(이것은 게임판에 다시 놓여야 합니다.)뿐만이 아니라 자신의 저장소에 있는 “저장된” 자원들을 자신의 개인 공급처로 이동시킬 수 없습니다.

무역상은 상인으로 대체하는 것이 가능하다는 것에 주의하십시오.

다른 플레이어의 자원 1개를 당신의 자원 1개로 대체하십시오.

상인을 퇴출하는 비용은 자원 1개입니다.

무역상을 퇴출하는 비용은 자원 2개입니다.

퇴출된 자원과 저장소에 있는 자원 1개 (2개)는 인접한 통상로로 갑니다.

### 4. 상인과 무역상 이동

당신의 상인들 그리고/또는 무역상들을 게임판 안에서 이동시키십시오. 당신의 책상의 “Liber Sophiae” 트랙에 지시된 수까지 여러 개를 이동시킵니다. (시작 시, 자원 2개지만 당신이 그 기술을 개발하면 이것을 5까지 향상시킬 수 있습니다.) 당신은 당신의 개인 공급처에서 상인이나 무역상을 추가할 수 없고, 당신은 다른 플레이어의 자원을 퇴출시킬 수 없습니다. (하지만 당신이 원한다면 당신의 상인 중 1개의

위치와 당신의 무역상 중 1개의 위치를 맞교환 할 수 있습니다.)

당신은 도시들 사이의 **Kontor**들 또는 자원들을 도시들로 을 이동시킬 수 없다는 것에 주의하십시오.

게임판에 있는 자원 2개부터 5개까지 재배치하십시오. (**Liber Sophiae**)

## 5. 통상로 건설

도시 2곳 사이의 통상로 1개의 칸 모두가 당신의 상인들 그리고/또는 무역상들로만 점유되었다면 당신은 새로운 통상로를 건설할 수 있습니다. (이것은 행동인데, 그것은 자동적으로 일어나지 않습니다.) 당신이 그렇게 하기로 결정한다면,

- a) 명성 점수를 얻습니다.
- b) (가능하다면) 당신은 보너스 마커 1개를 얻습니다.
- c) **Kontor**나 기술 레벨, 추가 명성 점수

**a) 명성 점수를 얻습니다:** 인접한 도시들 중에 이미 **Kontor**가 건설되었다면 그 도시를 지배하는 플레이어는 명성 점수를 얻습니다. (“인접한”은 양쪽 끝 중에 특정 통상로의 끝에 도시들이 있는 것을 의미합니다.) 명성 점수 트랙에 있는 해당하는 플레이어들의 마커들을 전진시키십시오. 같은 플레이어가 양 도시 모두를 지배하고 있다면 그것을 2칸 전진시키십시오. **Kontor**가 없는 도시들에 대해서는 명성 점수를 주지 않습니다. 도시를 “지배하는” 플레이어는 그 도시에 **Kontor**가 가장 많은 플레이어입니다. 동점인 경우, 더 높은 값의 사무소를 점유한 플레이어가 그 도시를 지배합니다.

플레이어가 명성 점수를 20점 이상 도달하면 게임이 즉시 끝납니다. “점수 계산”을 보고 진행하는 방법을 익히십시오.

명성 점수는 이 단계에서의 추가 행동에서 독립적으로 얻는다는 것에 주의하십시오. (당신은 새로운 통상로를 건설하고 명성 점수를 분배하는 것만 할 수 있습니다. 그뿐입니다.)

인접한 도시들에 대해서 명성 점수(PP)

**b) 보너스 마커:** 게임 설정 도중 보너스 마커 3개가 **Taberna**가 있는 통상로 3곳에 놓인 것을 기억하십시오. 당신이 방금 건설한 통상로에 놓인 보너스 마커가 없다면 이 단계를 건너뛰십시오.

그 통상로에 보너스 마커가 놓였다면 그것을 가져오십시오. 당신의 앞에 그 마커를 앞면이 보이도록 놓고 당신의 아무 턴에 그것을 사용하십시오. 당신이 그 마커의 의미에 대한 더 자세한 설명이 필요하다면 본 룰북의 끝에 있는 “보너스 마커”를 보십시오. 보너스 마커를 사용하는 것은 행동으로 간주하지 않습니다. 보너스 마커들은 한 번만 사용될 수 있고, 사용된 후에 뒤집어야 합니다. 하지만 사용한 보너스 마커들을 유지하고, 게임의 종료 시, 그것들은 명성 점수가 됩니다. (C 부분, “명성 점수의 평가”를 보십시오.) 새로운 보너스 마커 1개를 뽑아서 그것을 보지 않고 당신의 책상의 양철에 뒤집어서 놓으십시오. 새로운 보너스 마커를 뽑을 수 없다면 게임이 즉시 끝납니다. “점수 계산”을 보고 진행하는 방법을 익히십시오.

다음 플레이어가 자신의 턴을 시작하기 전에 당신의 양철에 있는 보너스 마커(들)를 보고 당신이 선택한 아무 통상로(들) 옆에 놓으십시오. (그 옆에 **Taberna**가 있을 필요가 없습니다.) 당신의 이동 도중 당신이 획득한 각 마커마다 새로운 보너스 마커 1개씩 놓으십시오. (다음 플레이어가 자신의 턴을 시작하기 전에 게임판에 보너스 마커 3개가 있어야 합니다.) 그것을 뽑은 직후에 새로운 보너스 마커를 놓지 마십시오. (이것은 당신이 방금 받은 추가 행동 보너스를 소비해서 새로 놓은 보너스 마커를 얻는 것을 막습니다.) 다음 조건 3개가 만족되는 한 당신이 원하는 아무 통상로에 그 마커를

놓으십시오:

- 아직 그 통상로에 놓은 보너스 마커가 없습니다.
- 그 통상로에 놓은 상인이나 무역상이 없습니다. (예를 들어서, 그것의 칸 모두가 비었습니다.)
- 최소 1곳의 인접한 도시에 공짜 Kontor가 남아 있습니다.

가능하다면 보너스 마커를 가져오십시오.

**c) Kontor 또는 기술 레벨, 추가 명성 점수 얻기:** 보통 당신은 당신이 건설하고 있는 통상로로 연결된 도시 2곳 중 아무 곳에 새로운 Kontor를 건설할 수 있습니다. 하지만 도시에 따라, 당신은 무역 기술을 진급시키거나 대신에 명성 점수를 얻을 수 있습니다.

### l) Kontor

당신이 선택한 인접한 도시의 사용 가능한 가장 낮은 사무소에 새로 건설된 통상로에 있는 당신의 상인 그리고/또는 무역상 중 1개를 놓고 그 통상로에 있는 나머지 자원 모두를 (당신의 개인 공급처가 아닌) 당신의 저장소에 놓으십시오. “인접한”은 그 통상로의 아무 끝에 도시 2개 중 1개를 의미합니다. “가장 낮은”은 그 도시에서 아직 상인이나 무역상으로 점유되지 않은 가장 왼쪽의 사무소를 의미합니다.

사무소들을 건너뛰지 마십시오. 그리고 당신은 이 조건들을 충족해야 합니다:

- 사각형 칸들이 있는 사무소들은 상인들을 요구하고 원형 칸들이 있는 사무소들은 무역상들을 요구합니다. 예를 들어서, 당신이 무역상이 필요하지만 그 통상로에 상인들만 가지고 있다면 당신은 그 새로운 Kontor를 건설할 수 없습니다.
- 당신은 충분한 Privilegium을 소유해야 할 필요가 있습니다. 예를 들어서, 주황색 사무소를 점유하려면, 당신은 최소한 “Privilegium minus”가 필요합니다.
- 사용 가능한 빈 사무소가 없다면 당신은 “추가 Kontor” 보너스 마커가 필요합니다. (더 자세한 내용을 원한다면 “보너스 마커”를 보십시오.)

당신의 상인이 도착한 사무소에 금화가 있다면 당신은 즉시 승점 1점을 얻습니다. (그에 따라 명성 점수 트랙에 있는 당신의 카운터를 증가시키십시오.) 당신의 상인 또는 무역상이 그 도시에 있는 마지막 빈 사무소로 이동했다면(이제 사무소 모두 점유되었다면) “완성된 도시” 마커를 전진시키십시오. 그 마커가 10에 도달하면 게임이 즉시 끝납니다. “점수 계산:을 보고 진행하는 방법을 익히십시오.

당신이 조건들을 충족하지 못하거나 그 통상로 끝의 도시 모두에 있는 사무소 모두 점유되었다더라도 당신은 여전히 새로운 통상로를 건설할 수 있다는 것에 주의하십시오 – 누군가는 명성 점수를 얻을 것이고(a 부분을 보십시오.), 당신은 보너스 마커 1개를 얻을 수 있습니다(b 부분을 보십시오.).

Arnheim 아르하임과 Stendal 슈텐달 사이의 Kontor 망을 건설하는 것은 명성 점수의 보상을 줍니다. “Kontor 망”은 당신의 상인들 또는 무역상들 중 최소 1개를 포함하는 모든 연결된 도시들의 중단되지 않은 연쇄여야 한다는 것을 의미합니다. 이 목표에 가장 먼저 도달하는 플레이어는 명성 점수 7점을, 두 번째는 4점을, 세 번째는 2점을 얻습니다. (그에 따라 당신의 명성 점수 카운터를 전진시키십시오.) 당신은 도시를 지배할 필요가 없고, 당신은 그곳에 Kontor를 가지고 있어야 한다는 것에 주의하십시오.

플레이어가 명성 점수를 20점 이상 도달하면 게임은 즉시 끝납니다. “명성 점수의 평가”를 보고 진행하는 방법을 익히십시오.

통상로에 있는 자원 1개를 인접한 도시에 놓으십시오.

## II) 기술 레벨:

인접한 도시들 중 1곳에 Groningen 흐로닝언이나 Stade 슈타데, Lübeck 뤼베크, Göttingen 괴팅겐, Halle 할레이라면 당신은 Kontor를 건설하는 것 대신에 해당하는 기술을 진급시킬 수 있습니다. 그 통상로에 있는 상인과 무역상 모두 당신의 저장소에, 당신의 책상에서 가장 왼쪽의 상인(Clavis Urbis, Actiones, Liber Spphiaie, Bursa) 또는 무역상(Liber Sophiae)을 당신의 개인 공급처로 놓으십시오. 당신이 진급시킨 기술은 그 도시(Lübeck 뤼베크에서 Bursa 등)에 따라 다릅니다. 비워진 칸의 값은 새로운 기술 레벨을 가리킵니다. (그것은 실제로 이전과 같은 값일 수 있습니다.) 새로운 값은 즉시 사용될 수 있습니다 – 특히 Actiones가 증가되면 당신은 즉시 현재 턴 동안 추가 행동을 얻습니다.

대신에 무역 기술 1개를 향상시키십시오.

## III) 명성 점수:

Coellen 쾰른과 Warburg 바르부르크 사이의 통상로를 건설하면, 당신은 새로운 Kontor를 건설하는 것 대신에 Coellen 쾰른 옆에 있는 명성 점수 표에 있는 아무 빈칸에 통상로에 있는 무역상으로 직원을 보낼 수 있습니다. (그 통상로에 있는 나머지 자원들은 당신의 저장소로 되돌아갑니다.) 하지만 당신은 칸을 점유하기 위해서 적절한 Privilegium을 가지고 있어야 합니다: 분홍색 칸을 점유하려면 당신은 최소한 Pririlegium maius가 필요하고 게임의 종료 시, 명성 점수 9점을 얻습니다.

지금 이 아닌 게임 종료 시, 당신은 지시된 명성 점수를 얻을 것에 주의하십시오. 그러므로 그것들은 “게임의 종료” 부분에 언급된 게임의 종료 조건들에 영향을 주지 않습니다. 또한 Kontor들을 건설하는 것과 달리, 이 경우 당신은 칸을 건너뛸 수 있고 그것들은 순서대로 점유될 필요가 없다는 것에 주의하십시오.

대신에 명성 점수를 얻으십시오.

## 게임의 종료

게임은 3가지 방법으로 끝날 수 있습니다:

- 플레이어가 명성 점수를 20점 이상 달성합니다. 이 조건을 만족하는 행동이 끝난 다음 게임이 끝납니다. 그 행동은 그 조건을 만족하는 플레이어에게 수행될 필요가 없고, 이것은 종종 플레이어 2명일 수 있다는 것에 주의하십시오. 그 플레이어의 턴이 아닌 그의 행동이 끝난 후라는 것도 주의하십시오.
- 대체 보너스 마커가 없습니다. (당신은 보너스 마커들로부터 명성 점수를 얻기 때문에 사용 후에도 당신은 그것들을 유지한다는 것을 기억하십시오. 아래를 보십시오.) 당신이 게임판에 새로운 보너스 마커들을 놓는 당신 턴의 종료 시가 아닌, 당신이 “통상로 건설” 행동의 종료 시 새로운 보너스 마커를 뽑으면 이것은 일어난다는 것에 주의하십시오.
- “완성된 도시들” 마커가 “10”칸으로 전진합니다. 이 조건을 만족하는 행동이 끝나고 나서 게임이 끝납니다.
- 게임 진행 동안, 통상로가 건설될 때(인접한 도시들을 지배하는 플레이어들만 얻습니다.) 그리고 금화가 있는 사무소에 Kontor가 건설될 때, Arnheim 아르하임과 Stendal 슈텐달이 망으로 연결될 때에만 명성 점수를 얻는다는 것을 기억하십시오. 추가 명성 점수는 (특히 Coellen 쾰른에서 얻은 명성

점수) 이후에 얻고 게임의 종료 조건에 대해서 적용하지 않습니다.

게임의 종료:

명성 점수 20점 이상,  
놓을 보너스 마커 부족,  
도시 10곳 점유.

게임 도중, 새로운 통상로가 건설되면 지배된 도시들과 금화가 있는 사무소, 동쪽에서 서쪽으로의 망에 대해서만 명성 점수를 얻습니다.

**명성 점수의 평가:**

명성 점수는 2가지 방법, 명성 점수 트랙을 사용하여 그것들을 더하거나 우리의 웹사이트 [www.argentum-verlag.de](http://www.argentum-verlag.de)에서 다운로드받을 수 있는 스프레드시트를 사용해서 평가될 수 있습니다.

- A) 물론 당신은 게임 진행 도중 당신이 획득했던 명성 포인트를 유지합니다.
- B) "Clavis Urbis"를 제외하고 당신이 최대치까지 개발했던 각 기술(예를 들어서, 당신의 책상의 특정 무역 기술 트랙에 남은 상인이나 무역상이 없습니다.)마다 명성 점수 4점씩 더하십시오.
- C) 다음 표에 따라 보너스 마커들에 대해서 명성 점수를 더합니다.

<b>보너스 마커</b>	<b>1</b>	<b>2-3</b>	<b>4-5</b>	<b>6-7</b>	<b>8-9</b>	<b>10+</b>
<b>명성 점수</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>10</b>	<b>15</b>	<b>21</b>

- D) 도시 Coellen 퀴른 옆에 있는 명성 점수 표에 지시된 것처럼 명성 점수를 더하십시오. 게임 도중, 당신의 무역상(들)은 그곳에 갔지만 지금까지 당신은 그것에 대한 명성 점수를 받지 않았습니다.
- E) 각 도시의 점수를 계산합니다: 그곳을 지배하는 플레이어(5(a)를 보고 "지배하는"이 의미하는 것을 익히십시오.)는 명성 점수 2점을 얻습니다.
- F) 게임판에서 당신이 가진 가장 큰 망에서 Kontor들의 수를 세십시오. 이 Kontor들은 서로 직접 연결된 도시들에 속합니다. (예를 들어서, 사이에 통상로가 있습니다.) 당신의 책상에 있는 "Clavis Urbis" 기술로 곱하고 당신의 명성 점수에 그 결과를 더하십시오.

명성 점수:

게임 진행 도중 얻은 것 (0-27 PP)

완전히 개발된 기술 (각 4 PP)

보너스 마커

보너스 마커	1	2-3	4-5	6-7	8-9	10+
PP	1	3	6	10	15	21

Goellen 퀴른에 있는 배치 표 (7/8/9/11 PP)

지배된 도시 (각 2 PP)

망

**게임에서 승리하기:**

명성 점수를 가장 많이 얻은 플레이어가 게임에서 승리합니다. 동점인 경우, 함께 승리합니다.

## 보너스 마커:

플레이어들의 각 턴의 시작 시, 게임판에는 항상 보너스 마커 3개가 있습니다. 보너스 마커들이 놓이면 플레이어들의 이동 종료 시, 그 마커들이 대체될 것입니다. 더 자세한 내용을 원한다면 5(b)를 보십시오. 다음 보너스 마커들이 있습니다:

당신 턴의 종료 시, 보너스 마커들을 대체시키십시오.

보너스 마커들과 자원들이 없고 인접한 도시들 중 1곳에 공짜 Kontor 1개가 있는 루트를 선택하십시오. 보너스 마커를 사용하는 것은 행동이 아닙니다.

## 추가 Kontor:

당신은 도시에 새로운 Kontor를 건설하는 것에 대한 제한을 무시할 수 있습니다. 당신이 새로운 통상로를 건설하면 (가장 왼쪽의 빈 사무소를 점유하는 것이 아니라) 도시 중 1곳에 당신의 남은 상인들(또는 무역상들) 중 1개를 놓으십시오. 전제조건은 그 도시에 최소 1개의 사무소가 (어느 플레이어든 상관 없이) 이미 점유되어 있어야 한다는 것입니다.

게임이 진행되면 이것은 일반적인 Kontor입니다. 그것이 지배하는 Kontor가 되면 가장 왼쪽에 있는 “일반적인” Kontor에서 가장 먼 것으로 간주됩니다. (더 자세한 내용을 원한다면 5(a)를 보십시오.) 추가적인 “추가 Kontor”는 첫 번째 “추가 Kontor”의 왼쪽에 건설될 수 있습니다. “Kontor 맞교환” 보너스 마커를 사용할 때 그런 추가 Kontor는 선택될 수 없습니다. (아래를 보십시오.)

새로운 통상로를 건설하면 사용하십시오.

## Kontor 맞교환:

도시 1곳 안의 인접한 사무소들 안에 있는 카운터 2개를 맞교환하십시오. 카운터의 모양에 대해서 신경 쓰지 마십시오 – 예를 들어서, 당신은 상인을 “사각형 칸 사무소”에서 “원형 칸 사무소”로 이동시킬 수 있습니다. 또한 당신의 Privilegium에 대해서 신경쓰지 마십시오 – 당신이 Privilegium minus만 가지고 있더라도 당신은 “분홍색 사무소”에 있는 당신의 카운터 중 1개를 이동시킬 수 있습니다.

인접한 사무소들 안의 자원 2개를 맞교환하십시오.

## 추가 행동 (+3 / +4):

당신이 사용하는 보너스 마커들의 종류에 따라, 당신은 당신의 턴에 추가 행동 3번 또는 4번을 가집니다.

추가 행동 (+3 / +4)

## 기술 향상:

당신의 책상의 무역 기술 트랙 5개 중 1개의 가장 왼쪽 상인(Lober Sophiae의 경우: 무역상)을 제거해서 무역 기술을 향상시키십시오. 당신의 개인 공급처에 그것을 놓으십시오.

기술 1개를 향상시키십시오.

## 상인 3개 제거:

실제로 당신은 무역상들도 제거할 수 있습니다. 당신이 선택한 아무 통상로에서 자원 3개를 가져와서 해당하는 플레이어(들)의 개인 공급처에 놓으십시오. 자원들을 도시 안에서가 아닌 통상로에서입니다.

게임판에서 자원 3개를 제거하십시오.

## 2인 게임에 대한 규칙:

게임판은 여러 지역으로 나뉩니다. 경계선들은 통상로들이고 Osnabrück 오스나브뤼크와 Münster 뮌스터, Münster와 Dortmund 도르트문트, Lüneburg 뤼네부르크와 Bruinswiek 브루인스비에크, Bruinswi다와 고슬라르 사이에 군인 4개를 놓습니다.

게임판에 게임판 전체 지역에서 지역으로 이동하는 추가 말을 추가합니다. 플레이어들은 자신들의 이동 전 또는 후에(예를 들어서, 첫 번째 행동 전 또는 마지막 행동 후) 그 말이 경계선(통상로 또는 군인들) 2개까지 넘어가게 할 수 있습니다. 플레이어들은 자신의 이동 도중 아무 때나 그 말을 아무 지역으로 이동시킬 수 있지만 행동 1번을 소비합니다.

“상인 또는 무역상 추가”와 “상인 또는 무역상 퇴출”, “통상로 건설” 행동들은 새로운 말이 있을 때에만 수행될 수 있습니다. (예를 들어서, 통상로 옆에 놓는데, 이제 그것은 그 지역의 경계선입니다.) “상인 그 리고/또는 무역상 이동” 행동에 대한 제한은 없습니다.

게임을 시작하기 전에, 플레이어 1명은 그가 원하는 아무 지역에 그 말을 놓을 것입니다. 나머지 플레이 어는 시작 플레이어가 될 것입니다.

2인 게임:

같은 규칙이지만

여러 지역으로 나뉜 게임판, 통상로와 군인 4개는 경계선입니다.

당신의 턴 전 또는 후에, 공짜로 추가 말을 경계선 1개 또는 2개를 넘어가게 합니다.

당신의 턴 도중, 행동 1번으로 추가 말을 아무 거리만큼 이동시킵니다.

자원을 추가하는 것과 자원을 퇴출시키는 것, 통상로를 건설하는 것은 그 말이 있어야 합니다.

## 잊기 쉬운 것들:

- 새로운 통상로를 건설하는 것에서, 그 통상로에 있는 상인들과 무역상들은 저장소로 되돌려 놓습니 다. (새로운 Kontor에 대해 사용한 것은 예외인데, 그것은 도시로 갑니다.)
- 새로 건설한 통상로의 양쪽에 있는 도시를 지배하는 플레이어들 각가는 즉시 명성 점수를 얻습니다.
- 플레이어 턴의 종료 시, 게임판에 새로운 보너스 마커들을 놓습니다.
- 새로운 Kontor가 도시의 마지막 빈 사무소를 점유하면 “완성된 도시들” 카운터를 전진시키십시오.
- 당신이 무역 기술을 향상시키면 당신의 개인 공급처에 그 자원을 놓으십시오.
- 당신이 다른 플레이어의 자원을 퇴출시키면 당신의 개인 공급처에 있는 자원 1개 (2개)를 당신의 저장소로 지불하는 것을 잊지 마십시오. 그리고 나머지 플레이어는 자신의 저장소에 있는 자원 1개 (2개)를 가져와서 게임판에 놓습니다.
- 새로운 통상로를 건설하는 비용은 행동 1번입니다. (당신이 어떤 통상로의 칸 모두를 점유하면 그것 은 자동적으로 일어나지 않습니다.)

## 숙련된 무역상들로부터의 지혜:

이 게임은 명성 점수를 모으는 많은 가능성들을 제공합니다. 게임을 여러 번 해본 후에만 당신은 선택권이 얼마나 많은지에 대한 느낌을 가질 것입니다. 스스로 찾아내는 것에 대한 재미를 잃고 싶지 않은 사람들은 계속 읽지 말고 게임을 시작하십시오. 나머지 사람들은 다음이 유용하다는 것을 알게 될 것입니다.

**Actiones**이 아주 강력하다는 것을 말할 필요가 없지만, 신중하게 사용하면 나머지 기술들 또한 아주 강력합니다. 각 기술이 실제로 얼마나 강력해지는가는 게임 진행에 달려 있습니다.

당신이 **Liber Sophiae**에 많은 기술을 가지고 있다면 당신은 자주 퇴출당하도록 할 수 있습니다. 당신은 당신의 개인 공급처를 채워서 새로운 자원을 계속 계속 추가해야 하는 계속되는 어려움 없이 게임판에 있는 많은 자원들을 가질 것입니다.

(당신이 당신의 기술들을 많이 개발하지 않으면 당신은 자원 부족을 겪을 수 있지만) 게임의 종료 시, 당신은 연결된 **Kontor**의 큰 망을 건설하는 것에 성공하여 많은 명성 점수를 얻을 것입니다.

당신이 **Kontor**를 건설하길 원할 때 통상로에 있는 당신의 무역상들을 손에 가지거나 **Coellen** 퀴른에 있는 명성 점수 표에 놓기 위해 그것들을 현명하게 사용하십시오.

보너스 마커들은 2가지 이익을 줍니다: 그것들은 특별한 행동들을 허용하고, 게임의 종료 시, 그것들은 명성 점수를 줍니다.

나머지 플레이어들의 행동을 계속 지켜보십시오. 당신이 상대들에게 너무 많은 기회를 남겨주면 당신은 그들의 전략이 결국 얼마나 잘 되는지 그리고 그들이 얼마나 많은 명성 점수를 얻는지에 놀랄 필요가 없습니다. 각 전략은 나머지 플레이어들에게 허용했던 것만큼 강력할 뿐입니다.

기술의 첫 번째 개발은 항상 할만 한데, 당신은 머지않아 행동 3번을 하는 것을 기대해야 할 것입니다.