

# Hansa Teutonica

Vanus: 12+ Mängijaid: 2-5 Mänguaeg: 60 minutit

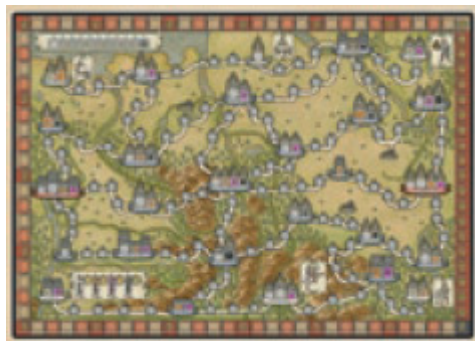
## Mänguõpetus

Saksa *Hanse*, ehk ladina keeles *Hansa Teutonica*, olid paralleelselt käibel olevateks nimedeks Hansa Liidu kohta. See liit kujutas endas algselt suurkaupmeeste gildide ja hiljem juba linnade vahelist kaubanduslikku ühendust; liitu kuulunud linnasid hakati kutsuma hansalinnadeks. Hansa Liit hakkas välja kujunema 12 sajandi keskpaigas, ilma et seda oleks otseselt välja kuulutatud, samuti puudus kuni 14 sajandi teise pooleni ametlik taotlusvõimalus liiduga ühinemiseks. Seega on võimatu täpselt öelda, kui palju linnasid sinna liitu kuulus, kuid hinnanguliselt oli sellega kas otseselt või kaudselt seotud ligi 200 linna.

Mängijad üritavad mõjupunkte kogudes tõsta oma staatust Hansa Liidu suurkaupmehena. Selleks on mitu erinevat võimalust: uutes hansalinnades kaubakontorite võrgustiku loomine võib osutuda sama paljulubavaks kui näiteks isiklike kauplemisoskuste arendamine. Oma käigu ajal saavad mängijad sooritada erinevaid tegevusi: saata mängulauale oma kaubitsejaid, neid liigutada ja mõnikord ka vastaste kaubitsejaid eemaldada. Kui kaubitsejad saavad oma kontrolli alla mõne linnadevahelise tee, tekib võimalus asutada uus kaubakontor. Samas võivad mängijad hoopis arendada teatud linnades oma kauplemisoskusi, suurendades nii oma käiguvõimalusi. Mängu võidab enim mõjupunkte kogunud mängija.

## Mängu komponendid

1 kahepoolne mängulaud (üks külg 4-5 mängijaga mängimiseks, markeeringuga „4-5 players“; teine külg 2-3 mängijaga mängimiseks, markeeringuga „2-3 players“)



5 keskaegse kirjutuslaua kujulist mängualust



4 sõdurit (kasutatakse 2 mängija mängus mängulaua provintsideks jagamiseks)



16 boonuse märgist



ja järgnevad puidust detailid:

135 kaubitsejat (kuubikud, iga värvi 27 tk)  
20 suurkaupmeest (kettad, iga värvi 4 tk)  
1 „valmis“ linnade tähis (must kuubik)  
1 mängunupp kahe mängija mänguks

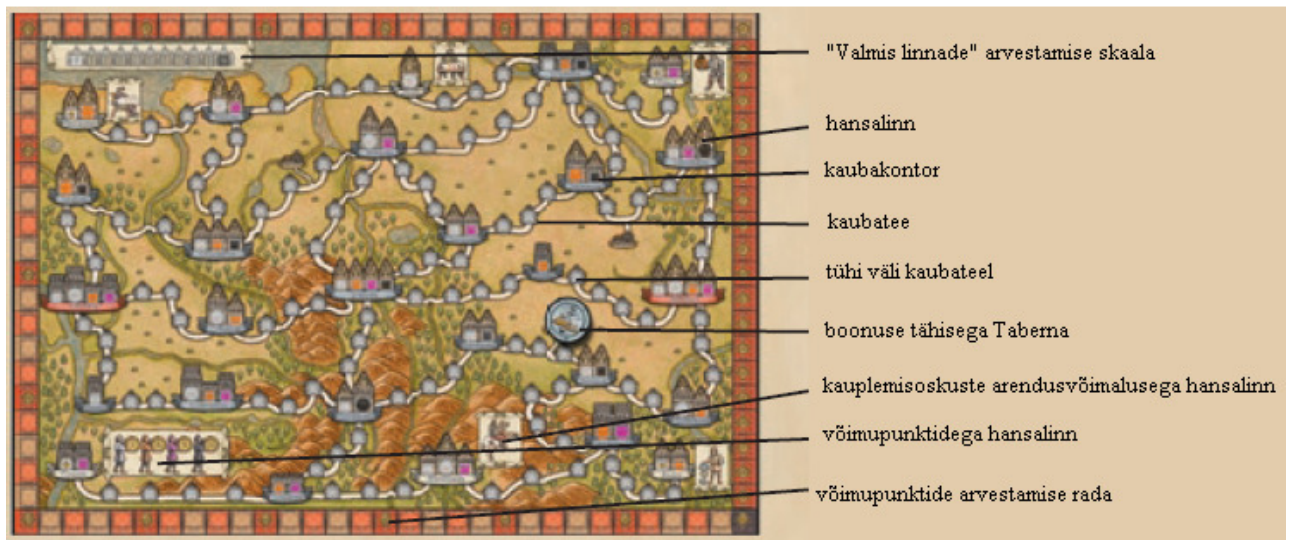
## Mängulaud

Mängulaual on kujutatud valikut hansalinnadest, kuhu saab luua kuni neli kaubakontorit (valget, oranži, lillat või musta värvi ruutude või ringidega tähistatud majad nendes linnades). Linnasid ühendavad kaubateed, kus on kaks kuni neli küla (tähistatud maja sümbolitega). Viies linnas (Groningen, Stade, Lübeck, Göttingen ja Halle) on võimalik kaubateed luues arendada oma kauplemisoskusi, arendatav oskus on kujutatud iga linna juures oleval pildil. Ühes linnas (Coellenis) on võimalik saada omale mõjupunkte. Osnabrücki ja Bremeni, Lüneburgi ja Perlebergi ning Hildesheimi ja Goslari vahelistel kaubateedel on *tabernas* (ladina keeles „kõrts“).

Lisaks on mängulaua ääres rada mängijate mõjupunktide jooksvaks arvestuseks ning ka eraldi skaala „valmis“ linnade kokkulugemiseks, kus on asutatud kõik võimalikud kaubakontorid (kõigil ringide või ruutudega märgistatud majadel on peal kaubitseja või suurkaupmehe tähis).



Lauamäng: Hansa Teutonica  
Maaletooja: Fortuna Games OÜ (reg.nr: 11747570)  
Koidu 23 Tallinn 10136  
<http://www.lauamangud.ee/>  
Tõlge eesti keelde: Fortuna Games OÜ © 2009



## Mängu ettevalmistus

Võetakse kolm boonuse märgist („Eemalda kolm kaubitsejat“, „Vaheta kaubakontoreid“ ja „Täiendav kaubakontor“) – need segatakse ja paigutatakse seejärel kolme kõrtsi pildipoolega üles ning nii et nooleots näitab kaubatee suunas.

Peale seda segatakse ka ülejäänud märgised ja paigaldatakse mängulaua kõrvale, pildipoolega allapoole. Seejärel valib iga mängija omale värvi ning asetab enda ette sama värvi kirjutuslaua, lisaks võtab ta ka kõik 27 oma värvi kaubitsejat (puidust kuubikut) ning 4 suurkaupmeest (puidust ketast). Reeglina võib mängu jooksul kaubitsejaid asendada suurkaupmeestega (välja arvatud mõningatel konkreetsetel juhtudel) kuid mitte vastupidi – suurkaupmehe kaubitsejatega asendada ei saa.

Kirjutuslaual olevatele kauplemisoskuste tasemetele asetatakse kaubitsejad ning suurkaupmehed – ruutudele kaubitsejad ning ringidele (*Liber Sophiae* skaalal) suurkaupmehed. Igal tasemeskaalal jäetakse tühjaks ainult esimene (vasakpoolseim) väli. Kui mängu käigus mõni oskus areneb, eemaldatakse vastavalt skaalalt kaubitseja või suurkaupmees (mis tähendab, et mida rohkem mängija oma oskusi arendab, seda rohkem tal suurkaupmehe-kaubitsejaid kasutada on). Kui mõnel skaalal on rohkem kui üks tühi väli, siis arvestatakse neist ainult parempoolseimat. Mängu alguses on mängijatel seega järgnevad omadused ja võimalused: iga kaubakontori eest on võimalik saada üks mõjupunkt, oma käigu ajal on võimalik teha kaks tegevust, omatakse algtasemel privileege, ühe tegevuse ajal saab teha kaks liikumist ja käigu alguses lisada omale kolm kaubitsejat-suurkaupmeest.



Iga mängija paneb ühe oma värvi kuubiku mõjupunktide arvestusraja väljale „null“ ning „valmis“ linnade tähise vastaval skaalal samuti väljale „null“. Alustav mängija selgitatakse välja loosi teel ning ta võtab üldistest varudest endale viis kaubitsejat ja ühe allesjäänud suurkaupmehe (ülejäänud kolm on kirjutuslaual *Liber Sophiae* skaalal). Seejärel võtavad päripäeva ülejäänud mängijad endale suurkaupmehe ning kaubitsejad, kuid sellise reeglga, et iga järgmine mängija võtab eelnevast ühe kaubitseja rohkem (s.t. alustavale mängijale järgnev mängija võtab kuus kaubitsejat, ülejäämine mängija seitse kaubitsejat jne).

Oma käigu jooksul kasutatavad kaubitsejad ja suurkaupmehed tuleb eraldi tegevusena tõsta üldistest varudest isiklikesse varudesse, seega tuleb üldised ja isiklikud varud eraldi hoida. Mängijad võivad näiteks kokku leppida, et üldist varu hoitakse kirjutuslauast üleväljalt ja isiklikku varu allpool... või siis vastupidi.

## Kirjutuslaud

Kirjutuslaua alumises osas on piktogrammidega kujutatud viis võimalikku tegevust, mille hulgas mängija oma käigu jooksul tegevusi valida saab (vaata peatükki „Mängu kulgemine“ käikude täpsemateks kirjeldusteks). Ülemises osas on kujutatud tinataldrikut, kus mängijad saavad hoida oma boonuse märgiseid ning lisaks ka viite kauplemisoskuste skaalat:

**Clavis Urbis** (linna võti)

Mängija üldine staatus Hansa Liidus. Mängu lõpus korrutab mängija oma suurimas ühendatud kaubakontorite võrgustikus olevate kaubakontorite arvu selle skaala parempoolseima tühja välja väärtusega ning saab vastava koguse mõjupunkte.



## **Actiones** (tegevused)

Mängija võib oma käigu jooksul teha nii mitu tegevust, kui palju on kujutatud selle skaala parempoolseimal tühjal väljal. Mängu alustavad kõik kahe tegevusega, kuid mängu kulgedes võib see hulk tõusta kuni viieni. Siinkohal tasub silmas pida, et *Actiones* skaala arengu puhul saab lisandunud tegevust kasutada juba samal käigul.

## **Privilegium** (privileegid)

*Privilegium primum* (ladina keeles „lihtsad (algtaseme) privileegid“, vajalik kaubakontorite loomiseks valgetesse hoonetesse), *minus* (keskmised privileegid, oranžid hooned), *maius* (kõrged privileegid, lillad hooned) ja *maximus* (kõrgeimad privileegid, mustad hooned) – näitab millistesse hoonetesse linnas mängija oma kaubakontorit luua võib. Täpsemaks kirjelduseks vaata peatükki „**Kaubatee loomine**“.

## **Liber Sophiae** (tarkuseraamat)

Näitab mitut kaubitsejat ja suurkaupmeest võib mängija oma käigu jooksul ühe tegevusena mängulauale teise kohta liigutada (kuid mitte mängulauale asetada!).

## **Bursa** (rahakott)

Näitab nende kaubitsejate ja suurkaupmeeste arvu, mida mängija võib oma käigu jooksul ühe tegevusena tõsta üldistest varudest isiklikesse varudesse. „C“ sümboliseerib ladinakeelset terminit „cuncti“, mis tähendab „kõik“ või „täielikkus“ - seega võib mängija skaala selle tasemeni jõudes liigutada kõik oma suurkaupmehed ja kaubitsejad üldistest varudest isiklikesse varudesse.

## **Mängu käik**

Mängijad sooritavad oma käike päripäeva. Iga mängija teeb oma käigu jooksul nii palju tegevusi, kui ta kauplemisoskused võimaldavad (vt *Actiones* skaala väärtust). Võimalikeks tegevusteks on:

1. Kaubitsejate ja suurkaupmeeste palkamine
2. Kaubitseja või suurkaupmehe mängulauale asetamine
3. Kaubitseja või suurkaupmehe asendamine
4. Kaubitsejate ja suurkaupmeeste liigutamine
5. Kaubatee loomine

Antud tegevusi võib sooritada suvalises järjekorras ning korrata nii palju kui soovitakse, kuid eelnev tegevus tuleb täielikult lõpetada enne järgneva alustamist. Algselt saavad kõik mängijad sooritada oma käigu jooksul kaks tegevust, mängu jooksul võib see hulk aga kasvada kuni viieni (vastavalt *Actiones* skaala väärtusele). Mängijad ei pea kõiki oma tegevusi ära kasutama.

### **1. Kaubitsejate ja suurkaupmeeste palkamine**

Liiguta oma rahakoti (*Bursa*) skaalal olev kogus (kolm, viis, seitse või kõik) kaubitsejaid ja/või suurkaupmehi üldistest varudest isiklikesse varudesse. Ära unusta, et mängus võid kasutada ainult oma isiklikes varudes olevaid kaubitsejaid/suurkaupmehi.

### **2. Kaubitseja või suurkaupmehe mängulauale asetamine**

Aseta oma isiklikest varudest üks kaubitseja või suurkaupmees suvalisele vabale väljale mõnel linnadevahelisel teel. Mängunupu asetamine linna majadesse on keelatud, need on reserveeritud ainult kaubakontoritele.

### **3. Kaubitseja või suurkaupmehe asendamine**

Vaheta mõni vastase kaubitseja või suurkaupmees enda omaga välja (võttes selle isiklikest varudest) ning seejärel maksa selle tegevuse eest, tõstes ühe kaubitseja või suurkaupmehe (kaks tükki kui vahetasid välja vastase suurkaupmehe) oma isiklikest varudest üldistesse varudesse. Kui sul pole vahetuse eest tasumiseks piisavalt isiklikku varu, pole sul ka võimalik vahetust teostada.

Peale seda võtab vastasmängija oma välja vahetatud kaubitseja/suurkaupmehe ning lisaks veel ühe (kaks, kui välja vahetati suurkaupmees) oma üldistest varudest ja asetab need seejärel vahetuskohaga külgneva tee tühjadele väljadele. „Külgnev“ tähendab antud kontekstis, et vahetuskoha ja uue koha vahel tohib olla vaid üks linn; samuti ei pea kõiki sel moel mängulauale asetatavaid kaubitsejaid/suurkaupmehi asetama samale teele – on lubatud paigutada üks ühes suunas, teine teises jne – seni kuni järgitakse külgnevuse reeglit. Alles siis kui ühe linna ulatuses vabad väljad puuduvad, suurendatakse külgnevust kahe linna kauguseni jne. Üldiste varude ammendumise korral võib mängija võtta suurkaupmehi/kaubitsejaid ka isiklikest varudest (kui ka seal pole piisavalt, võib ta selleks kasutada juba varem mängulauale paigutatud mängunuppe).

Vahetuse „ohvriks“ langenud mängija pole kohustatud täiendavaid kaubitsejaid/suurkaupmehi mängulauale asetama, samas ei või ta ka antud tegevuse käigus ühtegi kaubitsejat ega suurkaupmeest üldistest varudest isiklikesse varudesse tõsta (isegi mitte välja vahetatud kaubitsejat/suurkaupmeest – see tuleb tal mänguväljale tagasi panna).

### **4. Kaubitsejate ja suurkaupmeeste liigutamine**

Tõsta *Liber Sophiae* skaalal näidatud hulk enda kaubitsejaid/suurkaupmehi mängulauale olevatelt teedelt teistele (vabadele) väljadele linnadevahelistel teedel. Antud tegevuse käigus on keelatud uute kaubitsejate/suurkaupmeeste mängulauale asetamine ning samuti ka vastasega vahetamine (kuid samas võid sa soovi korral vahetada näiteks oma kaubitseja ning suurkaupmehe asukohtasid). Kaubakontoreid ei saa liigutada ühest linnast teise, samuti ei saa kaubitsejaid ega suurkaupmehi linna liigutada.





## 5. Kaubatee loomine

Kui kõik kahe linna vahelise tee väljad on hõivatud ainult sinu kaubitsejate/suurkaupmeeste poolt, võid sa luua uue kaubatee (see on eraldi tegevus ning ei juhtu automaatselt). Kaubateed luues:

- jagatakse mõjupunkte,
- saad boonuse märgise (kui neid selle kaubatee ääres on) ja
- saad kaubakontori, kauplemisoskuste taseme tõusu või täiendavaid mõjupunkte.

### a) Mõjupunktid

Kaubatee loomisel saavad tee mõlemas otsas asuvaid linnasid valitsevad mängijad kumbki ühe mõjupunkti (ja nende värvi kuubikuid nihutatakse mõjupunktide arvestamise rajal ühe sammu võrra edasi). Kui üks mängija valitseb mõlemat linna, saab ta mõlemad punktid endale. Linna valitseb see mängija, kellel on antud linnas enim kaubakontoreid - viigi korral see mängija, kel on kõrgema väärtusega (parempoolsem) kaubakontor. Kaubakontoriteta linna eest ei saa seega keegi ühtegi mõjupunkti. Kui mõni mängijatest kogub 20 mõjupunkti, lõpeb mäng koheselt. Täpsemate mängulõppu puudutavate detailide teada saamiseks vaata peatükki "**Mängu lõpp**".



### b) Boonuse märgised

Mängu ettevalmistuse käigus sai kõrtsidesse jagatud kolm boonuse märgist. Kui sinu loodud kaubateele ei jää ühtegi boonuse märgist, jäta see punkt vahele.

Kui sinu loodud kaubateele jääb boonuse märgis, võta see ja aseta enda ette pildipoollega üles ning seejärel võid seda boonust kasutada sellel või mõnel oma järgneval käigul. (Kui tahad teada märgiste täpsemat kirjeldust, vaata reeglite lõpus olevat peatükki "**Boonuse märgised**". Boonuse märgise kasutamine ei lähe eraldi tegevusena arvesse, neid saab kasutada ainult ühe korra ja peale kasutamist tuleb nad teistpidi pöörata. Kasutatud märgised tuleb aga sellegipoolest alles hoida, kuna mängu lõpus saab mängija nende eest mõjupunkte). Seejärel võta mänguvälja kõrvalt üks juhuslik boonuse märgis ja aseta see ilma vaatamata pildipoollega allapoole enda ette. Kui boonuse märgised on mängulaua kõrvalt otsa saanud ja seetõttu pole võimalik uut võtta, saab mäng koheselt läbi. Täpsemate mängu lõppu puudutavate detailide teada saamiseks vaata peatükki "**Mängu lõpp**".

Oma käigu lõpus vaata oma ees olevaid märgiseid ning aseta need omal valikul linnadevaheliste teede äärde (nende teede ääres ei pea enam boonuse märgiste paigutamiseks kõrtse olema). Iga saadud märgise eest pead ühe ka oma käigu lõpul mängulauale paigutama, sest järgmise mängija käigu alguses peab laual olema kolm boonuse märgist. Märgiseid ei tohi vaadata ja/või lauale tagasi panna oma käigu keskel (vältimaks olukorda, kus sa need oma allesjäänud tegevuste abil kohe endale saad või oma tegevusi vastavalt planeerid). Märgiste lauale paigutamisel tuleb järgida kolme reeglit:

- antud tee ääres ei tohi olla ühtegi teist boonuse märgist,
- sellel teel pole ühtegi kaubitsejat ega suurkaupmeest (s.t. kõik tee väljad peavad olema tühjad),
- vähemalt ühel teega külgnevatest linnadest peab olema üks vaba kaubakontori koht.

### c) Kaubakontori, kauplemisoskuste taseme tõusu või täiendavate mõjupunktide saamine

Tavaliselt saad peale kaubatee loomist luua ühte külgnevatest linnadest uue kaubakontori, kuid olenevalt linnast võid selle asemel arendada oma kauplemisoskuseid või saada täiendavalt mõjupunkte.

#### 1) Kaubakontor

Aseta üks oma kaubatee moodustanud kaubitsejatest/suurkaupmeestest emba-kumba tee otsas olevasse linna madalaima väärtusega (vasakpoolseimasse) vabasse majja ning ülejäänud kaubatee loomises osalenud kaubitsejad/suurkaupmehed pane tagasi oma üldistes varudesse (mitte isiklikesse!). Kaubakontori loomisel on järgnevad tingimused:

- kandiliste väljadega majadesse tohib paigutada ainult kaubitsejaid ning ümmarguste väljadega majadesse ainult suurkaupmehi. Seega, kui sul on vaja kaubakontori loomiseks suurkaupmeest, kuid kaubatee moodustasid ainult kaubitsejad, pole sul võimalik seda kaubakontorit luua.
- sul peavad olema kaubakontori loomiseks vajalikud privileegid - näiteks oranži majja kaubakontori loomiseks on vaja privileege tasemel vähemalt *Privilegium minus*.
- kui linnas pole enam ühtegi tühja maja, pead sinna kaubakontori loomiseks kasutama boonuse märgist "Täiendav kaubakontor" (boonuse täpsemaks kirjelduseks vaata reeglite lõpust peatükki "Boonuse märgised").

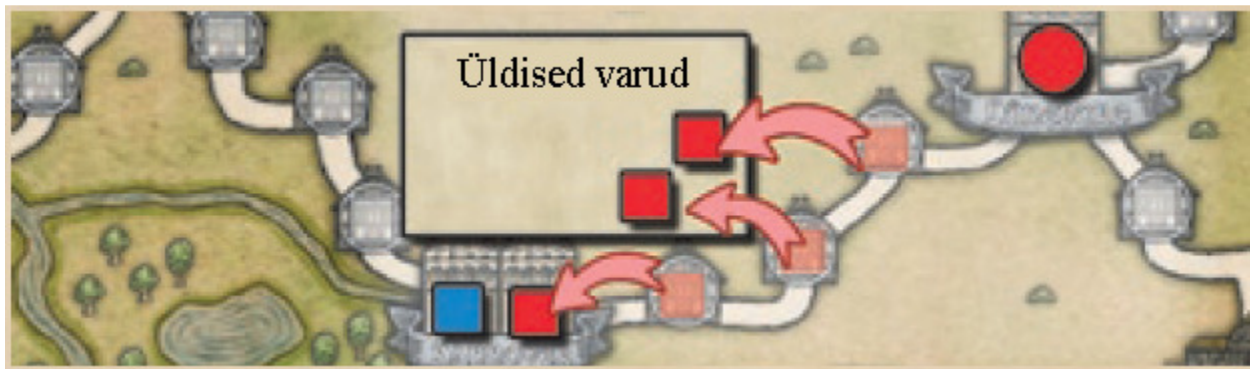


Kui sinu kaubitseja poolt hõivatud majal on kuldse mündi tähis, saad koheselt juurde ühe mõjupunkti (liiguta oma värvi kuubikut mõjupunktide arvestamise rajal ühe sammu võrra edasi). Kui sinu kaubitseja või suurkaupmees sai omale kontori linna viimases tühjas majas (s.t. kõik majad on mängijate poolt hõivatud), nihutatakse "valmis" linnade skaalal olevat tähist ühe sammu võrra edasi. Kui see tähis jõuab kümneni, lõpeb mäng koheselt. Täpsemate mängu lõppu puudutavate detailide teada saamiseks vaata peatükki "**Mängu lõpp**".

Siinkohal tasub märkida, et isegi kui sa ei suuda täita kaubakontori loomise tingimusi või tee kummaski otsas asuvates linnades pole enam vabu majasid, pole sul sellest hoolimata keelatud uut kaubateed luua - keegi saab siis mõjupunktid ja sina võid võtta tee kõrval oleva boonuse märgise.

Arnheimi ja Stendali vahele kaubakontorite võrgustiku loomist premeeritakse mõjupunktidega. "Võrgustik" tähendab, et pead looma nende kahe linna vahele katkematu ahela linnades asuvatest oma kaubitsejatest ja/või suurkaupmeestest. Esimesena võrgustiku loonud mängija saab seitse mõjupunkti, teisena võrgustiku loonu kolm mõjupunkti ja kolmas ühe mõjupunkti. NB! Sa ei pea võrgustiku loomiseks ühtegi linna valitsema, piisab lihtsalt kaubakontorist igas võrgustikku moodustavas linnas.

Kui mõni mängijatest kogub 20 mõjupunkti, lõpeb mäng koheselt. Täpsemate mängulõppu puudutavate detailide teada saamiseks vaata peatükki "**Mängu lõpp**".



## II) Kauplemisskuste taseme tõus

Kui üks loodud kaubatee otstes olevatest linnadest on kas Groningen, Stade, Lübeck, Göttingen või Hallen, võid kaubakontori loomise asemel arendada hoopis oma vastavat kauplemisskust. Selleks tõsta kaubateelt kõik kaubitsejad ja suurkaupmehed üldistesse varudesse tagasi ning seejärel tõsta oma isiklikesse varudesse arendatud kauplemisskuste skaalalt kas kaubitseja (skaalalt *Clavis Urbis*, *Actiones*, *Privilegium* või *Bursa*) või suurkaupmees (skaalalt *Liber Sophiae*). Arendatud oskus sõltub linnast - näiteks *Bursa* skaalat arendatakse Lübeckis jne. Tühjenenud väli näitabki sinu uut vastava kauplemisskuste taset. Uut väärtust võib vajadusel kohe kasutada - ehk siis *Actiones* skaala suurenedes saad juba samal käigul ühe tegevuse lisaks.

## III) Täiendavad mõjupunktid

Luues kaubatee Coelleni ja Warburgi vahele, võid kaubakontori loomise asemel ühe oma kaubatee moodustanud suurkaupmeestest asetada Coelleni juures asuvale mõjupunktide väljale (ülejäanud kaubitsejad/suurkaupmehed lähevad üldistesse varudesse tagasi). Ei tohi aga unustada, et sinna väljale asetamiseks peab sul ka piisavalt privileege olema - näiteks lillale väljale asetamiseks (ja mängu lõpus seega üheksa mõjupunkti saamiseks) peab sul olema vähemalt *Privilegium maius* tase.

NB! Neid mõjupunkte ei jagata kohe vaid alles mängu lõpus - seega ei oma nad ka rolli mängu lõppemise tingimuste kohapealt. Erinevalt tavalistest kaubakontorite ehitamise reeglitest ei pea täiendavate võimpunktide välja täitmist alustama vasakust äärest.

## Mängu lõpp

Mäng võib lõppeda kolmel erineval moel:

- Üks mängijatest saab 20 või rohkem mõjupunkti. Peale selle tingimuse täitumist tehakse lõpuni punktilisanduse andnud tegevus (kuid mitte kogu mängija käik) ja seejärel mäng lõpeb.
- Pole võimalik valida uut boonuse märgist mängulaua äärest. Peale selle tingimuse täitumist tehakse lõpuni boonuse märgise valikut nõudnud tegevus (kuid mitte kogu mängija käik) ja seejärel mäng lõpeb.
- "Valmis" linnade tähis jõuab vastaval skaalal väärtuseni "10". Peale selle tingimuse täitumist tehakse lõpuni tähise liigutamist nõudnud tegevus (kuid mitte kogu mängija käik) ja seejärel mäng lõpeb.

NB! Mängu käigus jagatakse mõjupunkte ainult kaubatee loomisel (ning neid saavad kaubatee otstes olevaid linnasid valitsevad mängijad); juhul, kui luuakse kaubakontor kuldse mündi sümboliga majja; ning Arnheimi ja Stendali ühendamisel kaubakontorite võrgustikuga. Kõik ülejäanud viisil teenitud mõjupunktid arvestatakse kokku ja liidetakse tulemusele juba peale mängu lõppu.

## Mõjupunktide arvestus

Mõjupunkte arvestades liiguta oma mängunuppu mõjupunktide skaalal järgnevate tingimuste täitmisel vastavate sammude võrra edasi:

- neli punkti iga oma maksimumini arendatud kauplemisskuste (ehk siis oskuse eest, mille skaalal pole enam ühtegi kaubitsejat/suurkaupmeest) eest, välja arvatud *Clavis Urbis*



- oma valduses olevate boonuse märgiste eest:  
1 märgis: 1 punkt  
2-3 märgist: 3 punkti  
4-5 märgist: 6 punkti  
6-7 märgist: 10 punkti  
8-9 märgist: 15 punkti  
10 või rohkem märgist : 21 punkti
- Coelleni linna kõrval asuvalt punktiskaalalt teenitud punktid
- punktid linnade eest: iga enda valitsuse all oleva linna eest saab mängija kaks mõjupunkti
- punktid kaubakontorite võrgustiku eest: loe kokku kaubakontorite hulk oma suurimas ühendatud kontorite võrgustikus ning korruta saadud arv oma *Clavis Urbis* oskuse väärtusega

### **Mängu võit**

Suurima mõjupunktide hulgaga mängija on võitja. Viigi korral jagatakse võitu ühiselt.

## **Lisa 1. Boonuse märgised**

Iga mängija käigu alguses peab alati laual olema kolm boonuse märgist. Mängus on järgnevad boonuse märgised:

### **Täiendav kaubakontor**

Võid ignoreerida linna uue kaubakontori loomise piiranguid - aseta lihtsalt üks oma kaubitsejatest või suurkaupmeestest linna, majadest vasakule. Selle tegevuse ainsaks eelduseks on, et vähemalt üks maja peab olema juba mõne mängija (pole oluline, kelle) poolt hõivatud.

Niimoodi loodud kaubakontor toimib täiesti normaalse kontorina, selle kõrvale saab omakorda luua uut "täiendavat kaubakontorit". Sellist täiendavat kontorit ei saa aga vahetada boonuse märgisega "Vaheta kaubakontoreid".

### **Vaheta kaubakontoreid**

Vaheta omavahel kahe ühes linnas asuva kaubakontori kohad - võid liigutada nii kaubitseja ringikujulisele väljale kui ka suurkaupmehe nelinurksele väljale; samuti puuduvad taolise vahetuse tegemisel piirangud privileegide osas.

### **Täiendavad tegevused (+3/+4)**

Sõltuvalt boonuse märgisel olevast numbrist saad sa ühel käigul täiendavalt kasutada veel kolme või nelja tegevust.

### **Arenda kauplemisostust**

Arenda ühte oma kauplemisostust, eemaldades selle skaalalt vasakpoolseima kaubitseja/suurkaupmehe ning asetades selle oma isiklikesse varudesse.

### **Eemalda kolm kaubitsejat**

Võta kolm kaubitsejat/suurkaupmeest enda poolt valitud kaubateedelt ning pane need vastava(te) mängija(te) isiklikesse varudesse. Eemaldada tohib neid ainult kaubateedelt, mitte linnadest.

## **Reeglid kahekesi mängimiseks**

Mängulaud jagatakse provintsideks, kus kaubateed moodustavad provintside piirid; lisaks pannakse piirideks neli sõdurit Osnabrücki ja Münsteri, Münsteri ja Dortmundi, Lüneburgi ja Bruinswieki ning Goslari vahele.

Täiendavalt võetakse kasutusele puitfiguur, mis hakkab liikuma üle mängulaua ühest provintsist teise. Mängija võib figuuri liigutada tasuta kas enne oma käigu algust või peale oma käigu lõppu; oma käigu ajal figuuri liigutamine maksab mängijale ühe tegevuse.

Tegevused "Kaubitseja või suurkaupmehe mänguväljale asetamine", "Kaubitseja või suurkaupmehe eemaldamine" ning "Uue kaubatee loomine" on lubatud ainult nendel teedel, kus samal ajal viibib ka figuur. Tegevuse "Kaubitsejate ja suurkaupmeeste liigutamine" osas piirangud puuduvad.

Enne mängu algust asetab üks mängijatest figuuri enda poolt valitud asukohta. Teine mängija saab Alustavaks Mängijaks.





### Reeglid, mis kipuvad meelest minema

- Peale uue kaubatee loomist asetatakse kõik selle kaubatee moodustanud kaubitsejad ning suurkaupmehed tagasi üldistesse varudesse (välja arvatud linnas kaubakontori asutanud kaubitseja/suurkaupmees)
- Uue kaubatee otstes olevaid linnasid valitsevad mängijad saavad koheselt peale kaubatee loomist omale ühe mõjupunkti
- Kui mängija võttis mõne oma tegevuse käigus mängulaualt boonuse märgise, asetatakse tema käigu lõpus lauale uus märgis
- Kui mõnes linnas luuakse kaubakontor viimasesse tühja majja, nihutatakse ühe sammu võrra edasi „Valmis“ linnade skaalal olevat tähist.
- Kauplemisskuse arendamisel vabanev kaubitseja/suurkaupmees asetatakse mängija isiklikesse varudesse
- Teise mängija suurkaupmehe või kaubitseja eemaldamisel tuleb selleks tasuda üks (või kaks) kaubitseja/suurkaupmeest oma isiklikest varudest ning teine mängija võib sama palju kaubitsejaid/suurkaupmehi oma üldistest varudest lauale asetada
- Uue kaubatee loomine on eraldi tegevus ning see ei juhtu automaatselt
- Boonuse märgise kasutamine ei ole eraldi tegevus ja seda võib teha ükskõik millal oma käigu ajal

### Kogenud suurkaupmeeste tarkused

Mäng pakub mõjupunktide kogumiseks palju erinevaid mooduseid – tõenäoliselt hakkad alles peale paari esimest mängu aimama, kui palju võimalusi tegelikult mängu võitmiseks on. Need mängijad, kes ei taha endalt avastamisrõõmu ära võtta, peaksid siinkohal lugemise lõpetama – ülejäänutele võib allolev info aga väga kasulikuks osutuda.

Väite vastu, et kasutatavate tegevuste suurendamine on võimsaim meetod mängu enda kasuks pööramisel, on raske vaielda – kuid täpselt sama võimsad on ka kõik muud kauplemisskused kui neid osavalt ära kasutada. Kui võimsaks täpselt mõni neist oskustest muutub, sõltub aga juba konkreetsest mängu kulgemisest.

Kui oled arendanud oskusi *Liber Sophiae* skaalal, võid aegajalt kasutada teiste mängijate kaubitsejate eemaldamist – kuna sa saad liigutada suuremas koguses oma mänguväljal olevaid kaubitsejaid/suurkaupmehi, ei pea sa nii pingsalt tegevusi kulutama suurkaupmeeste ja kaubitsejate pidevaks mängulauale tõstmiseks.

Palju mõjupunkte on võimalik teenida ka mängu lõpus kokku loetavalt ühendatud kaubakontorite koguselt (kuid samas kui sa oma muud oskused arendamata jäätad, siis ühel hetkel hakkavad need juba sinu tegevust piirama). Kasuta kaubateede loomisel mõistlikult oma suurkaupmehi – kas siis kaubakontorite loomiseks või hoopis Coellenis mõjupunktide hulga täiendamiseks.

Boonuse märgised on kahekordse eelisega: nad annavad nii täiendavaid tegevusi kui ka mängu lõpus mõjupunkte.

Hoia teiste mängijate tegevusel hoolikalt silm peal. Kui sa jäätad neile liiga palju võimalusi arenguteks, pole mõtet pärast imestada, et kuskohast nende suured punktid tulid. Pea meeles, et iga strateegia on täpselt nii võimas, kui palju ülejäänud mängijad võimaldavad sul sellest kinni pidada.

Esimene kauplemisskuse arendus peaks olema kõigile jõukohane ning seetõttu ei tohiks sa kuigi kauaks jääda vaid kahe tegevusega piiratuks.

*Autor soovib tänada paljusid selle mängu testijaid, eriti Matthias Beer'i, Uli Bruhn'i, Martin Munzel'it, mänguklubi Göttingen Spielekreis, Richard van Vugt'i ja GamePack.nl ning samuti ka Kölni mänguklubisid.*

*Tootja meeskond soovib tänada kõiki mängutestijaid, eriti non-stop testijaid: Thomas Reh, Markus Rosner ja Sabine Detsch ning kõiki reeglid lugenud inimesi, eriti Cliquenabend'i rahvast ja Daniela Reh'i.*

*Erilised tänud Andreas Odenthal'ile ja Katrin Berens-Ottmaier'ile nende mitmekülgse abi eest.*

*Suured tänud samuti Herner Spielewahn'sinn'i ja „Münster spielt Brett“ testimängijatele.*

*Ning lõpetuseks soojad tänusõnad Hippodice Spielverein'ile kus see mäng jõudis aasta mängu valimistel finaali (toonase nimega „Wettstreit der Händler“).*

© 2009 Argentum Verlag

Brabanter Straße 55 50672 Köln

Autor: Andreas Steding • Illustratsioonid: Dennis Lohausen • Toimetus: Klaus Ottmaier



Lauamäng: Hansa Teutonica  
 Maaletooja: Fortuna Games OÜ (reg.nr: 11747570)  
 Koidu 23 Tallinn 10136  
<http://www.lauamangud.ee/>  
 Tõlge eesti keelde: Fortuna Games OÜ © 2009