

Hansa Teutonica



argentum
Verlag

Hansa Teutónica

Introducción

Hansa Alemana o, en Latin, Hansa Teutónica, son nombres alternativos que se dan a la Liga Hanseática, una alianza entre gremios mercantiles y (más tarde) entre ciudades de la baja Alemania. Las Ciudades que formaron la Liga fueron llamadas ciudades Hansa.

La Liga surgió (más que ser fundada como tal) a mediados del siglo XII.

Como no hubo una solicitud formal para unirse a la Liga hasta la segunda mitad del siglo XIV, era imposible saber que ciudades pertenecieron a la Liga en este periodo. Sin embargo, se creía, que casi 200 ciudades estaban implicadas de alguna forma en la Liga.

Los jugadores intentan mejorar su situación como mercaderes en la Liga Hanseática ganando puntos de prestigio, que se pueden conseguir de diferentes maneras: Establecer una red de Oficinas en las nuevas ciudades Hansa puede ser tan beneficioso como mejorar las habilidades comerciales.

Los jugadores realizan varias acciones en sus turnos. Se pueden poner comerciantes en el tablero, moverlos ó, incluso, desplazar comerciantes de otros jugadores. Finalmente, si ocupan una ruta comercial completa entre dos ciudades, se establece una nueva Oficina.

En algunas ciudades, los jugadores pueden desarrollar sus habilidades comerciales, mejorando así sus habilidades durante la partida. El jugador que gane más Puntos de Prestigio será el ganador de la partida.

Componentes:

1 Tablero impreso por las dos caras (anverso 4-5 jugadores, reverso 2-3 jugadores)

135 Comerciantes (cubos de madera - 27 en cada color)

20 Mercaderes (discos de madera - cuatro en cada color)

15 Fichas de Bonus:

4x Oficina Extra,

3x Cambiar Oficinas,

2x tres Acciones adicionales,

2x cuatro Acciones adicionales,

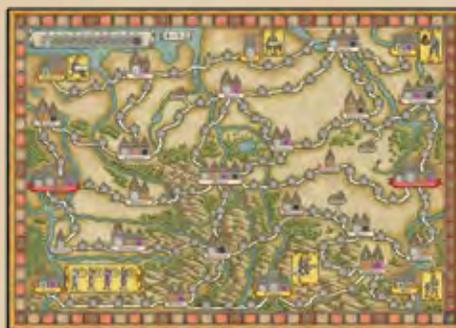
2x Mejorar Habilidades

2x Retirar tres Comerciantes

5 Tableros individuales en forma de escritorio

1 marcador de "ciudades completas" (cubo negro)

1 Tablero impreso por las 2 caras



5 Tableros individuales en forma de escritorio



15 Fichas de Bonus



y las siguientes fichas de madera:

135 Comerciantes (27 cubos de cada color)

20 Mercaderes (4 discos de cada color)

1 marcador de "ciudades completadas" (cubo negro)

El Tablero:

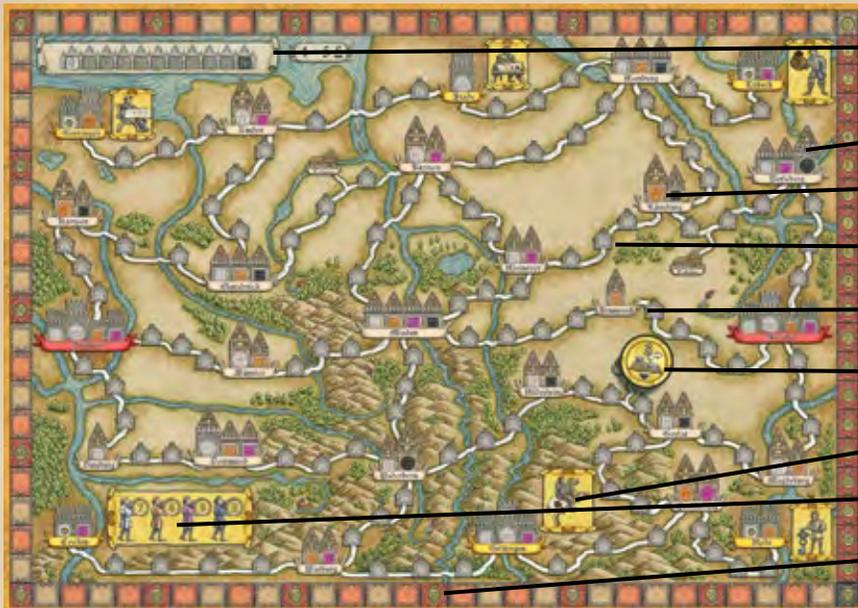
Muestra un número de ciudades que una vez formaron parte de la Liga Hanseática, una asociación de comerciantes que se desarrolló en la Edad Media. Cada ciudad tiene de una a cuatro oficinas (unas son cuadradas para fichas de comerciantes y otras son redondas para fichas de mercaderes, en cuatro colores).

Las ciudades están conectadas por rutas comerciales que tienen de 1 a 4 casas. Durante la partida, los jugadores ponen comerciantes y/o mercaderes en esas rutas. Cuando un jugador completa una ruta en la que todas las piezas son suyas, puede ganar puntos por ello y/o establece una oficina en 1 de las 2 ciudades adyacentes a la ruta, así como obtiene otros beneficios. Después, retira todas sus fichas dejando la ruta libre, lo que significa que la misma ruta puede ser reclamada varias veces por los jugadores.

Los tableros individuales muestran 5 habilidades diferentes. Cinco de las ciudades muestran una figura correspondiente a 1 de estas habilidades. Estas 5 ciudades son Groningen, Stade, Lübeck, Göttingen and Halle. Cuando un jugador completa una ruta que pasa por 1 de estas 5 ciudades, puede elegir mejorar la habilidad correspondiente en su tablero individual en vez de abrir una oficina nueva.

La ciudad de Coellen, en la esquina inferior izquierda del tablero, está conectada a una tabla donde los jugadores pueden ganar puntos extras al final de la partida. En el tablero también hay tres tabernas. Al comienzo de la partida, se colocará 1 ficha de bonus en cada una, con la flecha apuntando a la ruta comercial a la que está asociada.

Finalmente, una pista de puntuación de Puntos de Prestigio rodea el tablero. En la esquina superior izquierda hay una pista de ciudades completadas. Cuando todas las oficinas de una ciudad tienen un comerciante o mercader, la ciudad está completada y hay que mover el marcador de ciudades completadas. Esta es una de las formas de alcanzar el final de la partida.



- Lista de ciudades completadas
- Ciudad Hansa
- Oficina
- Ruta Comercial
- Espacio libre
- Taberna (con Ficha de Bonus)
- Ciudad con habilidades comerciales
- Ciudad con Puntos de Prestigio
- Pista de Puntos de Prestigio

Los Tableros individuales:

Este tablero representa el escritorio del jugador en sus oficinas centrales. Las 5 figuras de la parte inferior sirven como recordatorio de las 5 acciones diferentes que un jugador puede hacer en su turno. La parte superior representa las 5 habilidades de un jugador. Durante la partida, los jugadores tendrán oportunidades para mejorar sus habilidades, y quizás, incluso, ganar puntos extras al final de la partida por hacerlo.



Preparación de la Partida:



	Suministro	Reserva
Jug. Inicial	○ / 5 □	6 □
Jugador 2	○ / 6 □	5 □
Jugador 3	○ / 7 □	4 □
Jugador 4	○ / 8 □	3 □
Jugador 5	○ / 9 □	2 □

Encuentre las 3 Fichas de Bonus mostradas en la imagen de la izquierda y coloque al azar, 1 en cada una de las 3 tabernas, con la flecha apuntando hacia la ruta comercial correspondiente.

Mezcle las demás Fichas de Bonus y colóquelas boca abajo al lado del tablero, formando una reserva.

Cada jugador elige un color y coge todos los comerciantes y mercaderes del color elegido. A lo largo de las reglas se usa la palabra "recurso" si se puede coger uno u otro indistintamente. Cada jugador tapa con fichas de comerciantes o mercaderes las habilidades de su tablero según se ve en la Página 3 de este libro de reglas. Asegúrese que los mercaderes redondos se colocan en la pista Liber Sophiae, y los comerciantes cuadrados en las demás pistas. No se pone ninguna ficha en la casilla de la izquierda de cada pista que indica el nivel inicial de cada jugador en esa habilidad. Cuando un jugador mejora en una habilidad, quita el siguiente cubo o disco de esa pista, de izquierda a derecha, descubriendo, por tanto, el nuevo nivel de habilidad.

Cada jugador pone 1 ficha de comerciante en la casilla 0 de la pista de puntuación de prestigio que rodea el tablero. Se elige el jugador inicial. Este jugador coge 1 mercader y 5 comerciantes para formar su suministro personal. El segundo jugador, en el sentido de las agujas del reloj, coge 1 mercader y 6 comerciantes para su suministro. El jugador siguiente coge 1 mercader y 7 comerciantes, y así sucesivamente. Las fichas restantes de los jugadores forman la reserva general. Los jugadores pueden usar las fichas que estén en su suministro personal, pero generalmente, no pueden usar ninguna de la reserva hasta que gasten acciones para pasar fichas desde la reserva a su suministro personal.

Las habilidades en los tableros individuales

Llaves de la Ciudad – Puntos al final de la partida (1, 2, 2, 3, 4)



Al final de la partida, un jugador gana puntos extras por cada oficina de su ruta más larga de ciudades conectadas. Cada oficina en esa ruta vale el número de puntos indicado por la llave descubierta más a la derecha. Por lo tanto, avanzar en esta habilidad supone ganar más puntos al final de la partida. Cuando un jugador mejora esta habilidad, quita el cubo siguiente de la pista y lo devuelve a su suministro personal, descubriendo así la nueva y mejorada habilidad.

Acciones (2, 3, 3, 4, 4, 5)

Las casillas descubiertas indican cuantas acciones puede realizar un jugador en su turno. Mejorar esta habilidad supone aumentar el número de acciones disponibles por turno. Cuando un jugador mejora esta habilidad y dispone de una acción más, puede hacerla en ese mismo turno. Todos los jugadores empiezan con 2 acciones por turno y pueden mejorar esta habilidad hasta un máximo de 5 acciones por turno.

Privilegium



Las ciudades tienen espacio para un número variado de oficinas. Al comienzo de la partida, todos los jugadores pueden establecer oficinas en las casillas de color blanco. Las oficinas en una ciudad se deben establecer de izquierda a derecha. Conforme el jugador va mejorando esta habilidad, podrá establecer también oficinas en casillas de otros colores.

El Libro – Liber Sophiae (2, 3, 4, 5)



Una de las acciones que un jugador puede hacer es mover sus fichas por el tablero (en lugar de añadir nuevas). Al comienzo de la partida, un jugador puede mover 2, pero según mejora esta habilidad, podrá mover más. Observe que, cuando un jugador mejora esta habilidad, quita un disco de mercader y lo pone en su suministro personal; por lo tanto, es una forma de conseguir más mercaderes en juego.

Bolsas de Dinero (3, 5, 7, C)

Cuando un jugador elige la acción Contratar Trabajadores, mueve el número indicado de comerciantes y/o mercaderes de la reserva general a su suministro personal, estando así listos para su uso. Al comienzo de la partida, elegir esta acción le permitirá mover 3 comerciantes y/o mercaderes a su suministro personal, pero este número aumentará según mejore la habilidad. Si el jugador la mejora hasta el final, de manera que se muestre la "C", puede usar esta acción para llevar toda su reserva a su suministro personal.

Desarrollo de la partida

Los jugadores juegan sus turnos en el sentido de las agujas del reloj hasta que se de una de las condiciones de final de la partida. Un jugador realiza tantas acciones como se indique en su pista de acciones. Puede elegir hacer cualquiera de las acciones siguientes, en cualquier orden y repetir acciones tantas veces como quiera (hasta el límite de sus acciones permitidas). Tiene que terminar cada acción antes de empezar la siguiente. Si un jugador no quiere realizar todas sus acciones, puede parar cuando quiera.

1. Contratar Trabajadores

Un jugador mueve tantos comerciantes y/o mercaderes de su reserva a su suministro personal como indique su habilidad de bolsa de dinero.

2. Poner un Comerciante o Mercader

Un jugador puede poner 1 comerciante o mercader de su suministro personal en una casa de la ruta comercial que elija, incluso si esa ruta está parcialmente ocupada por otros jugadores. No es necesario que un jugador complete una ruta entera en un turno. Recuerde: Se pueden repetir las acciones, así que es posible poner varias fichas en el tablero usando varias acciones. Los comerciantes y mercaderes se ponen en las casas de las rutas y no en las oficinas de las ciudades; solo se pueden poner en las ciudades cuando la ruta está completada y reclamada (ver "Reclamando una Ruta").

3. Desplazar a Otro Jugador

Un jugador puede desplazar el comerciante de otro jugador de una casa de una ruta comercial (no de una oficina). Para hacerlo, quita el comerciante de otro jugador y lo sustituye por uno de sus comerciantes o mercaderes de su suministro personal; sin embargo, como penalización, el jugador que desplaza debe devolver otro comerciante o un mercader de su suministro personal a la reserva general.

Un jugador puede desplazar el mercader de otro jugador, pero esto conlleva una penalización de 2, así el jugador debe poner su propia ficha en el tablero y después, devolver 2 comerciantes y/o mercaderes de su suministro a la reserva. Si un jugador no puede pagar la penalización completa, no puede hacer esta acción. Recuerde que no se puede desplazar un comerciante o mercader desde una oficina de una ciudad, solo los situados en una ruta.

Después, el jugador desplazado mueve su ficha o fichas desplazadas. Si fue desplazado uno de sus comerciantes, puede mover ese comerciante y además, otro comerciante o mercader de su reserva general, a una ruta o rutas adyacentes. Si fue desplazado uno de sus mercaderes, puede mover ese mercader y otros 2 comerciantes y/o mercaderes de su reserva general, a una ruta o rutas adyacentes. Si todas las rutas adyacentes están llenas, puede moverlos a una ruta o rutas que estén a 2 de distancia (o 3 si todas aquellas están llenas, etc.). Si el jugador desplazado no tiene más fichas en su reserva general, puede cogerlas de su suministro personal; si tampoco tiene fichas allí, puede moverlas, si quiere, desde cualquier parte del tablero. El jugador desplazado hace esto justo después del desplazamiento y antes que el jugador haga su siguiente acción. Observe que el jugador desplazado no está obligado a coger fichas de su reserva o suministro y ponerlas en el tablero, pero no puede usar el desplazamiento como excusa para mover fichas desde su reserva a su suministro personal.



Acciones:

1. Contratar Trabajadores
2. Poner un Comerciante o Mercader
3. Desplazar a otro Jugador
4. Mover las Piezas Propias en el Tablero
5. Reclamar una Ruta

Mover 3, 5, 7 o todos los recursos desde su reserva a su suministro personal

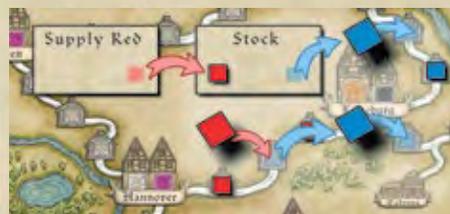
Poner un recurso en una ruta comercial

Sustituir un recurso de otro jugador por uno propio

Desplazar un comerciante cuesta un recurso

Desplazar un mercader cuesta dos recursos

Los recursos desplazados más uno (dos) recursos de la reserva se ponen en una ruta adyacente



Mueva de dos a cinco fichas propias en el tablero (Liber Sophiae)

Reclamando una ruta

Restricción: todas las casas de la ruta comercial están ocupadas con fichas de un jugador

a) Se ganan Puntos de Prestigio,

b) Se obtiene una Ficha de Bonus (si está disponible), y

c) Se ganan Beneficios Especiales

Se pone una ficha de la ruta comercial en una ciudad adyacente

4. Mover las Fichas Propias en el Tablero

Un jugador puede mover tantos comerciantes y/o mercaderes en el tablero como indique el número de su pista de libro (Liber Sophiae). Solo puede mover comerciantes y/o mercaderes situados en casas de rutas comerciales, no a o desde oficinas de las ciudades. Al hacer esta acción, un jugador no puede desplazar fichas de otros jugadores. Un jugador puede mover fichas en la misma ruta o a rutas diferentes.

5. Reclamar una Ruta Comercial

Si todas las casas de una ruta comercial entre 2 ciudades están ocupadas por comerciantes y/o mercaderes de un mismo jugador, este puede jugar la acción para reclamar la ruta comercial (la reclamación no es automática y requiere una acción).

Cuando se reclama una ruta, hay que hacer los siguientes pasos en orden:

a) **Puntos de Prestigio.** Los ganan los jugadores que controlan las ciudades conectadas por la ruta. Cada jugador que controla una ciudad adyacente gana 1 punto (puede ser el jugador que está jugando su turno o cualquier otro o nadie). Un jugador controla una ciudad si es el único que tiene una oficina en la ciudad. Si hay oficinas de varios jugadores, quien tenga más oficinas es quien controla la ciudad. Si hay empate, entonces controla la ciudad el jugador que tenga la oficina más a la derecha.

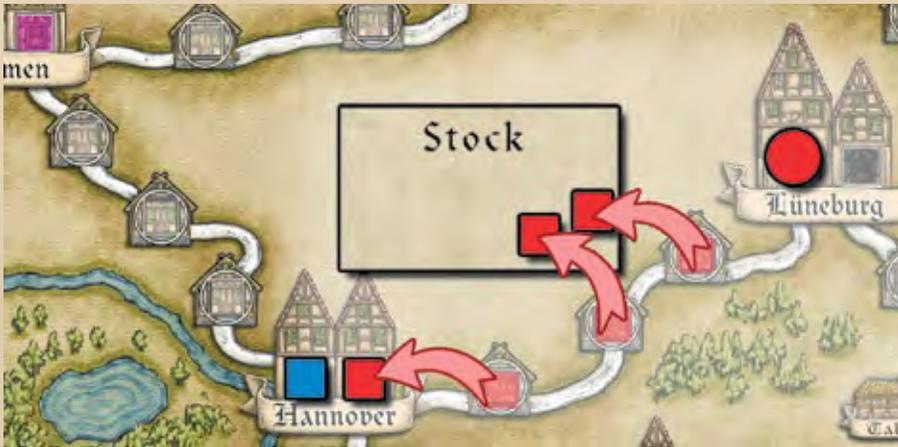


b) **Fichas de Bonus:** Si hay una Ficha de Bonus unida a la ruta, el jugador que reclama la ruta, la coge. Los jugadores pueden usar las Fichas de Bonus en cualquier momento excepto durante la acción en la que se cogen. El uso de las Fichas de Bonus no cuenta como una acción y se hace además de las acciones normales permitidas a un jugador. Cuando el turno de un jugador termina, el pone una Ficha de Bonus en el tablero por cada Ficha de Bonus que cogió. Como recordatorio, puede coger las fichas de repuesto aleatoriamente de la reserva y ponerlas boca abajo en el plato de lata de su tablero individual. Al final de su turno (incluyendo cualquier acción extra ganada del uso de otra Ficha de Bonus), el jugador coge estas fichas de su plato y las pone en cualquier ruta, orientando la flecha para que indique a que ruta está conectada, con las limitaciones siguientes: la ruta debe estar vacía; debe tener una ciudad adyacente con al menos 1 oficina vacía; y no debe tener ninguna Ficha de Bonus. Observe que un jugador puede reclamar una ruta específicamente con el propósito de darse a sí mismo puntos o conseguir fichas de bonus, incluso si no hay nada más que pueda conseguir.

c) **Beneficios Especiales:** El jugador que reclamó la ruta podría ahora ganar un beneficio adicional, de los descritos a continuación.

c-1) **Establecer una Oficina:** El jugador devuelve a la reserva general todos sus comerciantes y/o mercaderes de la ruta que acaba de reclamar menos 1. Coloca esta ficha en una casilla de oficina vacía en una ciudad adyacente. Si la ciudad está vacía, debe empezar por la oficina más a la izquierda. Siempre debe ocupar la siguiente casilla de oficina libre, de izquierda a derecha, y por supuesto, debe poder ocupar ese color de oficina (ver el "Privilegium" en el tablero individual del jugador). Un mercader debe ocupar una oficina redonda y un comerciante una cuadrada; esto significa que la ficha apropiada debe haber formado parte de la ruta reclamada ya que se coge de allí.

Si el jugador pone su ficha en la última casilla de oficina vacía de la ciudad, la ciudad está ahora completa, y el marcador de ciudades completadas tiene que moverse. Si un jugador reclama una ruta y las dos ciudades adyacentes están completas, no puede poner una nueva oficina salvo que use la Ficha de Bonus "oficina extra". Si la oficina establecida por un jugador tiene una moneda de oro dibujada, este jugador gana inmediatamente 1 Punto de Prestigio en la pista de puntuación. En partidas de 2-3 jugadores hay 6 ciudades de este tipo, y en partidas de 4-5 jugadores hay 4.



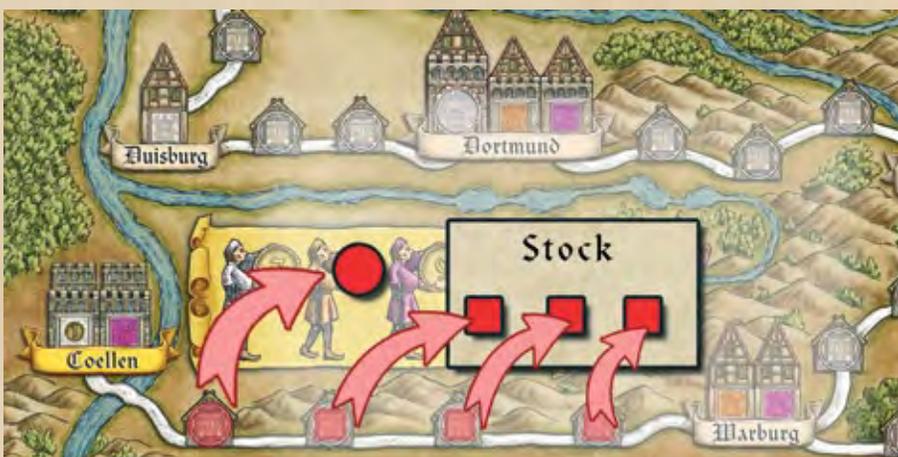
Si después de poner la oficina nueva, el jugador tiene una cadena de ciudades conectadas que van desde Stendal a Arnheim, consigue Puntos de Prestigio adicionales: 7 si es el primero que lo hace, 4 si es el segundo, y 2 si es el tercero. Una cadena significa que el jugador tiene al menos 1 oficina en cada ciudad a lo largo de la ruta, y no importa que oficina(s) tiene o si controla la ciudad: mientras tenga una oficina allí, es parte de la cadena.

c-2) Mejorar una Habilidad: Si una de las ciudades de la ruta reclamada tiene una figura asociada indicando una habilidad, el jugador puede elegir mejorar esa habilidad en su tablero individual en vez de establecer una oficina. En este caso, quita todos sus comerciantes y/o mercaderes de la ruta, devolviéndolos a la reserva general. Después, retira el cubo de comerciante o el disco de mercader situado más a la izquierda en su tablero individual de la habilidad correspondiente y pone esa ficha en su suministro personal. La habilidad mejorada está disponible inmediatamente para su uso, incluso en el mismo turno; por ejemplo, si la nueva habilidad permite más acciones, el jugador tiene esa acción inmediatamente, (esto también ocurre si la nueva acción se consigue mediante una Ficha de Bonus).

Se mejora una habilidad en vez de establecer una oficina

c-3) Puntos Extras por Coellen-Warburg: Si la ruta reclamada es la que une Coellen y Warburg, el jugador puede establecer una oficina como es habitual o, en su lugar, mover 1 mercader desde la ruta reclamada a cualquiera de las casillas de bonus que hay sobre la ruta, asumiendo que puede ocupar el color elegido (ver "Privilegium"). El jugador puede ocupar cualquier casilla libre para la que esté capacitado, sin tener que hacerlo de izquierda a derecha. Esto valdrá puntos extras al final de la partida. Las demás fichas de la ruta se devuelven a la reserva general.

Se ganan puntos de prestigio



Final de la Partida:

Final de la Partida:

20 o más Puntos de Prestigio

No se puede robar una Ficha de Bonus de repuesto

Diez ciudades tienen todas las oficinas ocupadas

Durante la partida se ganan Puntos de Prestigio solo por ciudades controladas cuando se establece una ruta comercial nueva, por casas con monedas de oro y por la conexión de Stendal a Arnheim (conexión Este-Oeste)

Puntos de Prestigio:

Ganados durante la Partida (0-27 PP)

Habilidades desarrolladas Totalmente (cada una 4 PP)

Fichas de Bonus

1 ficha:	1 punto
2-3 fichas:	3 puntos
4-5 fichas:	6 puntos
6-7 fichas:	10 puntos
8-9 fichas:	15 puntos
10+ fichas:	21 puntos

Tabla de Puntos de Prestigio de Coellen (7 / 8 / 9 / 11 PP)

Cada Ciudad controlada (2PP)

Cadena más Larga

El ganador de la partida será el jugador que consiga más Puntos de Prestigio. En caso de empate, ganará el jugador que tenga menos acciones disponibles para hacer por turno. Esto se ve en la pista de Acciones del tablero individual de cada jugador. Si sigue habiendo empate, ganará el jugador que tenga más Oficinas en el tablero. Si sigue habiendo empate, ganarán todos los jugadores empatados.

La partida termina cuando se cumple 1 de las 3 condiciones siguientes:

- 1) Un jugador alcanza o pasa los 20 puntos en la pista de puntuación de puntos de prestigio (puede ocurrir en el turno de otro jugador).
- 2) Cuando un jugador tiene que robar una Ficha de Bonus de repuesto y no queda ninguna
- 3) Cuando un jugador reclama una ruta y establece una oficina que completa la 10ª ciudad (por lo tanto, el marcador de ciudades completadas se mueve a la 10ª casilla).

La partida termina al final de la acción que hizo que se llegue al final de la partida. El jugador no termina su turno, aunque le queden más acciones por jugar. Recuerde que a lo largo de la partida se ganan puntos cuando un jugador reclama una ruta (ganados por los jugadores que controlan las ciudades adyacentes), cuando un jugador establece una oficina que tenga una moneda de oro, y cuando un jugador conecta Stendal y Arnheim. Los demás puntos se ganan al final de la partida, como se describe a continuación.

Puntuación al Final de la Partida

Los jugadores suman, a los Puntos de Prestigio obtenidos durante la partida, los ganados en la siguientes categorías:

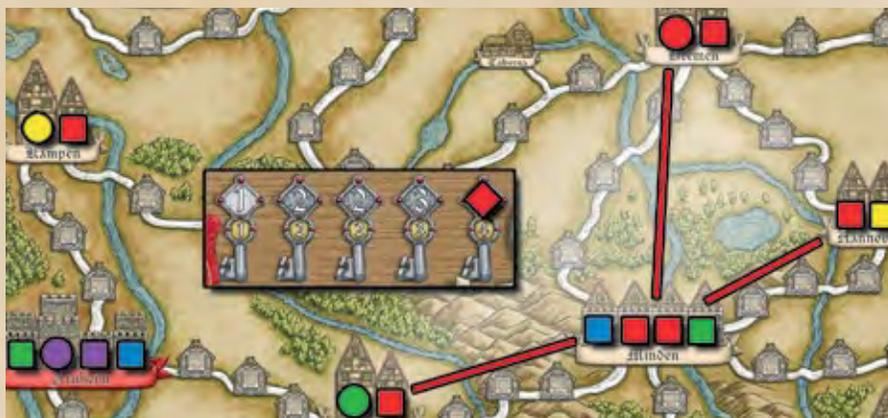
- 1) **Habilidades Desarrolladas Totalmente:** Cada jugador gana 4 puntos por cada habilidad que desarrolló hasta el final (excepto con la habilidad de las llaves de la ciudad);
- 2) **Fichas de Bonus:** Los jugadores ganan puntos por sus fichas de bonus (boca arriba o boca abajo) de acuerdo a la tabla siguiente:

1 ficha:	1 punto
2-3 fichas:	3 puntos
4-5 fichas:	6 puntos
6-7 fichas:	10 puntos
8-9 fichas:	15 puntos
10+ fichas:	21 puntos

3) **Tabla de Coellen:** Los jugadores que tengan mercaderes en la pista de puntos especiales junto a Coellen ganan los puntos de las casillas que ocupen sus mercaderes.

4) **Ciudades Controladas:** Por cada ciudad que controla un jugador (es decir, tiene más oficinas allí que ningún otro o, en caso de empate, posee la oficina más a la derecha), gana 2 puntos. Si un jugador posee una oficina extra conseguida por una Ficha de Bonus, esta cuenta también para determinar quién controla la ciudad.

5) **Cadena más Larga:** Cada jugador encuentra su cadena de ciudades conectadas más larga (es decir, ciudades donde tenga una oficina). Cuentan todas las ramales a lo largo de la cadena. Cada jugador gana puntos por cada oficina de la cadena. El número de puntos por oficina es igual a la posición descubierta más a la derecha de su pista de llaves de la ciudad (en el ejemplo siguiente, rojo gana 18 puntos por su cadena).



Fichas de Bonus:

En el tablero siempre habrá 3 Fichas de Bonus. Cuando un jugador reclama una ruta con una Ficha de Bonus en ella, la coge y la pone boca arriba junto a su tablero. El jugador coge la ficha aunque no establezca una oficina. El jugador roba una ficha de bonus de repuesto y la pone boca abajo en el plato de su tablero individual. Al final de su turno, pone la Ficha(as) de Bonus en el tablero en cualquier ruta, siempre que la ruta no tenga ya una Ficha de Bonus, esté vacía totalmente y tenga al menos una oficina vacía en una de sus ciudades adyacentes. El jugador apunta con la flecha a que ruta pertenece.

Las Fichas de Bonus se pueden usar en cualquier momento del turno de un jugador, excepto durante la misma acción en que se consiguen. Una vez usada, se vuelve boca abajo y se la queda el jugador para calcular los puntos al final de la partida.

Los diferentes tipos de Fichas de Bonus son:

Oficina Extra: Cuando un jugador reclama una ruta, puede usar esta Ficha de Bonus para poner una oficina extra a la izquierda y no directamente en una ciudad adyacente. Tiene que haber al menos 1 oficina ya establecida en esa ciudad. La oficina extra cuenta como cualquier otra, pero es la menos valiosa a efectos de determinar qué jugador controla la ciudad en caso de empate. Se pueden poner varias oficinas extras siempre a la izquierda de la anterior. La Ficha de Bonus que permite a un jugador cambiar oficinas no se puede usar con la oficina extra.



Cambiar Oficinas: Un jugador puede usar esta ficha para cambiar la posición de 2 oficinas vecinas dentro de la misma ciudad. Al hacerlo, puede ignorar los colores de las 2 oficinas y no necesita preocuparse por colocar a un mercader en una oficina cuadrada o viceversa. Esto puede ser útil para intentar tomar el control de una ciudad.



Sustituir Fichas de Bonus al final de su turno

Elegir una ruta sin Fichas de Bonus ni fichas de comerciantes y/o mercaderes, y que tenga al menos una oficina vacía en una de las ciudades adyacentes

Usar una Ficha de Bonus no es una acción

Usar cuando se establece una ruta comercial nueva

Cambiar dos fichas en casas adyacentes

Acciones Extras (+3 / +4):

+3/4 Acciones: Un jugador puede hacer 3 o 4 acciones extras, sin importar cuantas puede hacer normalmente según su tablero individual.



Mejorar una habilidad

+1 Habilidad: Un jugador puede mejorar en 1 cualquier habilidad de su tablero individual quitando la ficha de comerciante o mercader situada más a la izquierda, y poniendo esa ficha en su suministro personal.



Retirar hasta 3 comerciantes y/o mercaderes del tablero

Retirar 3 Comerciantes y/o Mercaderes: Un jugador puede quitar hasta 3 comerciantes y/o mercaderes de las casas en las rutas comerciales (no de las oficinas). Estas 3 fichas pueden ser de la misma ruta o de diferentes, y del mismo jugador o de diferentes. Las fichas retiradas van a los respectivos suministros personales.



Reglas para Partidas de 2 Jugadores:

Durante la preparación de la partida, se coloca un comerciante que no pertenezca a ningún jugador (color neutral) en todas las rutas que se dirijan a una ciudad con características especiales (resaltadas en amarillo: Groningen, Stade, Lübeck, Coellen, Göttingen y Halle). También, se coloca un comerciante neutral en todas las rutas con una ficha de bonus (Osnabrück-Bremen, Lüneburg-Perleberg, Hildesheim-Goslar). Por último, se coloca otro comerciante neutral en la pista de Puntos de Presigio, pues aunque el jugador neutral no puede ganar la partida, si puede desencadenar el final de la misma al alcanzar o sobrepasar los 20 puntos.

Cuando se desplaza un comerciante neutral, el otro jugador lo mueve, junto con otro comerciante neutral más, a una ruta adyacente (según las reglas de desplazamiento habituales).

Si se ocupa una ruta totalmente con comerciantes neutrales, se reclamará la ruta inmediatamente (dentro del turno del jugador activo). Los puntos de prestigio se otorgan de la manera habitual, después el jugador activo coge un comerciante neutral de la ruta y lo pone en una ciudad adyacente (a su elección), en la casa vacía más a la izquierda. El jugador neutral puede construir Oficinas en casas independientemente de su color (Privilegium) o forma (Mercader). Se retiran del tablero los demás comerciantes neutrales, a menos que la ruta lleve a una ciudad con propiedades especiales (las resaltadas en amarillo). En este caso, se deja un comerciante neutral en la ruta.

El jugador neutral nunca usa Mercaderes, pero puede poner comerciantes en casas con símbolos redondos.

Las fichas de Bonus ganadas por el jugador neutral son descartadas sin jugar.

Si el jugador activo, al final de su turno, pone una ficha de bonus nueva según las reglas habituales (independientemente de si la ganó él o el jugador neutral), se pone un comerciante neutral en esa ruta.

Si se diera el caso en el que no hay ninguna ruta vacía totalmente donde colocar la nueva ficha de Bonus, entonces se pondría en cualquier ruta donde haya un único comerciante neutral (la regla que dice que sigue teniendo que haber al menos una oficina libre en una ciudad adyacente, no cambia). En este caso, no se pone ningún comerciante neutral más.

Si el jugador neutral se queda sin comerciantes, se usan los cubos de otro color neutral.

Al contar los puntos de prestigio al final de la partida, se puede dar el caso que el jugador neutral controle ciudades, lo que significa que un jugador "real" que tenga menos Oficinas en esa ciudad no gana dos puntos de prestigio. El jugador neutral también gana puntos de prestigio durante la partida al establecer una red de sucursales entre Arnheim y Stendal.

No se cuentan los puntos de victoria del jugador neutral (el jugador neutral no puede ganar la partida).

Esta variante para dos jugadores se puede jugar además de con el juego básico, con la expansión Este y con la expansión Britannia.

Cosas que se olvidan fácilmente:

- Al completar una ruta comercial nueva, se devuelven a la reserva general todos los comerciantes y mercaderes de esa ruta (excepto uno que se pone en una oficina nueva de una ciudad).
- Los jugadores que controlan las ciudades de cada extremo de la ruta comercial que se acaba de completar, ganan un punto de Prestigio por cada ciudad inmediatamente.
- Es posible que al final del turno de un jugador, haya que colocar nuevas Fichas de Bonus en el tablero.
- Si un jugador ocupa la última oficina vacía de una ciudad, se avanza el contador de "ciudades completadas".
- Si un jugador mejora una habilidad, pone la ficha en su suministro personal.
- Si un jugador desplaza la ficha de otro jugador, no hay que olvidar que tiene que devolver uno (dos) fichas de su suministro personal a la reserva. Y el jugador desplazado coge una (dos) fichas de su reserva y las pone en el tablero.
- Establecer una ruta comercial nueva cuesta una acción (no sucede automáticamente cuando un jugador ocupa todas las casas de una ruta comercial).

Consejos de Mercaderes Experimentados:

El juego ofrece muchas posibilidades para ganar Puntos de Prestigio. Solo después de haber jugado varias veces, tendrá una idea de las diferentes estrategias posibles. Aquellos que no quieran perder la fascinación de descubrirlo por sí mismos no deberían seguir leyendo sino empezar a jugar. Los demás pueden encontrar útil la información siguiente.

Se puede pensar que la habilidad "Acciones" es muy poderosa, pero las otras habilidades también lo son. Todo dependerá del desarrollo de cada partida y la estrategia elegida por cada jugador.

Si un jugador desarrolla totalmente la habilidad en Liber Sophiae puede intentar ser desplazado frecuentemente. Tendrá muchas fichas en el tablero sin la necesidad continúa de rellenar su suministro personal y tener que insertar fichas nuevas una y otra vez.

Ganará muchos Puntos de Prestigio al final de la partida si establece una gran red de oficinas conectadas (aunque puede sufrir escasez de fichas debido al menor desarrollo de sus habilidades).

Utilice inteligentemente sus mercaderes en las rutas comerciales para tenerlos a mano cuando quiera establecer oficinas, o ponerlos en la tabla de Puntos de Prestigio en Coellen.

Las Fichas de Bonus ofrecen dos ventajas: Permiten acciones especiales y aportan Puntos de Prestigio al final de la partida.

Vigile lo que hacen los otros jugadores. Si deja demasiadas oportunidades a sus oponentes, no se sorprenda al ver que les ha ido bien con su estrategia y que han ganado muchos Puntos de Prestigio al final. Cada estrategia es tan poderosa como los demás jugadores permiten que sea.

La primera mejora de una habilidad siempre es fácil de conseguir, y es recomendable tener tres acciones pronto.

El autor quiere dar las gracias a todos los play-testers, especialmente a Matthias Beer, Uli Bruhn, Martin Munzel, the Göttingen Spielkreis, Richard van Vugt y GamePack.nl y grupos de juego en Colonia. El equipo del editor quiere agradecer a todos los play-testers, especialmente a los incansables Thomas Reh, Markus Rosner y Sabine Detsch y a toda la gente que leyó las reglas, especialmente a la gente de Cliquenabend y Daniela Reh.

Muchas gracias a Andreas Odenthal y Katrin Berens-Ottmaier por su apoyo en todos los sentidos.

Muchas gracias también a los play-testers de Herner Spielewahnsinn y „Münster spielt Brett“.

Y por último pero no menos importante, un cálido agradecimiento a Hippodice Spielverein, donde este juego alcanzó las finales de su concurso anual de diseñadores de juegos (bajo el nombre „Wettstreit der Händler“).

© 2009/14 Argentum Verlag • Brabanter Straße 55 • 50672
Köln www.argentum-verlag.de

Autor: Andreas Steding • Ilustraciones: Dennis Lohausen • Editor: Klaus Ottmaier
Traducción al español: Juan Carlos Coca