

Wprowadzenie

W średniowieczu gildie kupieckie dolnych Niemiec zawiązały porozumienie zwane Deutsche Hanse (łac. Hansa Teutonica), czyli Liga Hanzeatycka. Założona w połowie XIIw., nie była oficjalną strukturą i aż do drugiej połowy XIVw. nie posiadała formalnych procedur przyłączania nowych członków, którymi z czasem stawały się całe miasta. Niemożliwym jest więc określenie dokładnej ich liczby w pierwszym okresie istnienia Ligi. Wiadomo natomiast, że pośrednio lub bezpośrednio zaangażowanych w jej działalność było prawie 200 miast.

Celem graczy jako kupców hanzeatyckich jest wypracowanie sobie wysokiej pozycji w Lidze poprzez zdobycie jak największej liczby punktów prestiżu.

Gracze mogą to uczynić na różne sposoby, np. zakładając sieć kantorów w nowych miastach Hansy. W toku różnorodnych działań gracze będą wprowadzać na planszę nowych kupców, przemieszczać ich lub nawet usuwać kupców przeciwników. Jeśli kupcy gracza zajmą całą drogę między dwoma miastami będzie miał on możliwość ustanowienia nowego szlaku handlowego i założenia w jednym z miast nowego kantoru. W trakcie rozgrywki niezbędne okaże się także rozwijanie podstawowych umiejętności handlowych. Zwycięzcą zostanie ten z graczy, który zdobędzie najwięcej punktów prestiżu.

1 dwustronna plansza (jedna strona dla 4-5 graczy, druga strona dla 2-3 graczy)

135 Handlarzy (drewniane kostki, po 27 w kolorach graczy),

20 Hurtowników (drewniane dyski, po 4 w kolorach graczy),

16 Żetonów bonusowych
5x Dodatkowy kantor
2x Zamień kantory
2x Trzy dodatkowe akcje
2x Cztery dodatkowe akcje
3x Rozwiń umiejętność
2x Usuń 3 kupców

5 planszy graczy w kształcie sekretarzyka

1 pionek „Zajętych miast” (czarna drewniana kostka),

1 pionek do gry 2osobowej

4 tekturowe pionki żołnierzy służące do podzielenia planszy na prowincje w grze 2osobowej

Komponenty:

1 dwustronna plansza



5 plansz graczy w kształcie sekretarzyka



4 żołnierzy



16 żetonów bonusowych

oraz drewniane elementy:

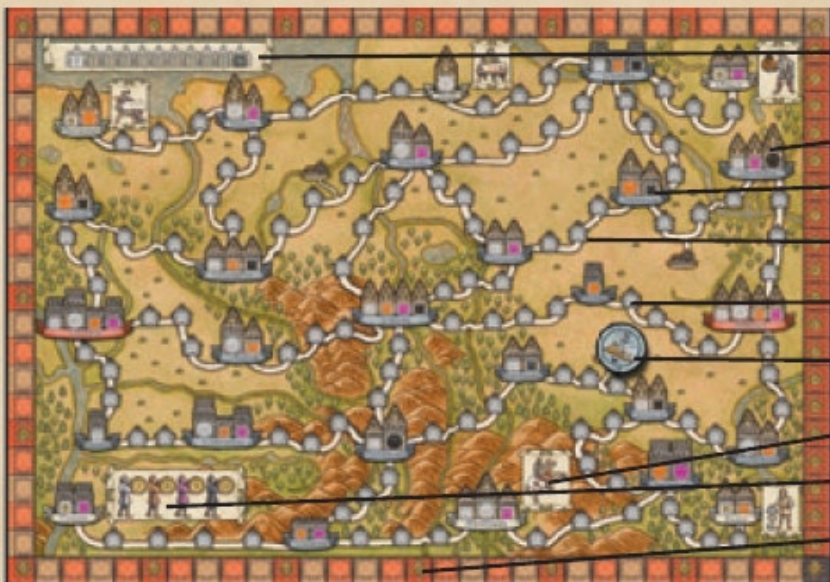
135 handlarzy (kostki, po 27 w kolorach graczy),

20 hurtowników (dyski, po 4 w kolorach graczy),

1 pionek „zajętych miast” (czarna kostka), 1 pionek do gry 2osobowej

Plansza:

Plansza przedstawia wybrane hanzeatyckie miasta, a w każdym od 1 do 4 wolnych budynków, w których gracze będą zakładać swoje kantory (budynki z okrągłymi lub kwadratowymi polami w kolorach białym, pomarańczowym, różowym i czarnym). Drogi składające się z 2-4 pól (wioski, symbole budynków) łączą miasta. Pięć miast (Groningen, Stade, Lübeck, Göttingen i Halle) posiadają symbole umiejętności handlowych, które gracze mogą w nich rozwinąć, jeśli ustanowią prowadzący do nich szlak handlowy. W jednym z miast (Coellen – średniowieczna nazwa Kolonii) można zdobyć punkty prestiżu. Przy drogach z Osnabrück do Bremen, z Lüneburg do Perleberg oraz z Hildesheim do Goslar stoją tawerny (łac. tabernas). Ponadto, na planszy znajduje się tor punktacji i tor „Zajętych miast” (tj. we wszystkich budynkach miasta założono kantory).



- zajęte miasta: bez wolnych budynków pod kantory
- miasto hanseatyckie
- kantor
- droga (potencjalny szlak handlowy)
- wolne pole
- tawerna z Żetonem bonusowym
- miasto, w którym można rozwinąć jedną z umiejętności handlowych
- miasto oferujące punkty prestiżu
- tor punktacji

Przygotowanie:

na trzech tawernach należy położyć losowo 3 odkryte Żetony bonusowe: 1x „Usuń 3 kupców” / 1x „Zamień kantory” / 1x „Dodatkowy kantor”. Strzałka na żetonie powinna wyraźnie wskazywać drogę, przy której leży żeton. Pozostałe Żetony bonusowe należy potasować i położyć zakryte obok planszy. Każdy z graczy wybiera sekretarzyk oraz bierze 27 Handlarzy (drewniane kostki) i czterech Hurtowników (drewniane dyski) w wybranym kolorze. W trakcie rozgrywki, jeśli nie będzie nakazane inaczej, gracze mogą używać znaczników Hurtowników jako Handlarzy, lecz nie odwrotnie (Handlarz nie może zastąpić Hurtownika). Uwaga, w instrukcji powszechnie używa się wspólnego określenia „kupcy” odnoszącego się do obu rodzajów znaczników. Kolejne pola na torach umiejętności handlowych na sekretarzykach graczy są zakryte kupcami – kwadratowe pola drewnianymi kostkami, natomiast okrągłe (Liber Sophiae) drewnianymi dyskami. Tylko skrajne lewe pole na każdym torze (zaciemnione) jest puste. Gdy gracz rozwija jakąś umiejętność, zdejmuje kolejną kostkę lub dysk z odpowiedniego toru (zasadniczo oznacza to, że gracz podwyższył swoje umiejętności i może zatrudnić więcej hurtowników lub handlarzy). Odkryte pola najbardziej na prawo oznaczają aktualne zdolności gracza. Początkowe wartości wynoszą więc 1 pkt. za Kantor, 2 akcje na turę, przywileje podstawowe, 2 przesunięcia w ramach akcji, oraz 3 nowych kupców (wyjaśnienia w dalszej części instrukcji).

do umieszczenia
na trzech tawernach



Każdy z graczy umieszcza jedną drewnianą kostkę na polu „0” na torze punktacji. Znacznik „Zajętych miast” także należy umieścić na polu „0” na odpowiadającym mu torze. Losowo wyznacznicie gracza startowego. Bierze on ze swoich zasobów i przenosi do tzw. aktywnej puli 5 Handlarzy i 1 Hurtownika (pozostałych 3 Hurtowników zajmuje tor Liber Sophiae na sekretarzyku). Każdy kolejny gracz, w kierunku zgodnym ze wskazówkami zegara, bierze ze swoich zasobów o jednego Handlarza więcej (tzn. drugi gracz sześciu, trzeci siedmiu itd.). W toku gry kupcy wpierw muszą zostać przeniesieni z zasobów gracza do jego aktywnej puli zanim gracz może z nich skorzystać. Dlatego należy trzymać elementy w zasobach i aktywnej puli w bezpiecznej odległości od siebie (można się umówić, że pierwsze są trzymane powyżej sekretarzyków, a drugie poniżej).

	aktywna pula	zasoby
gracz startowy	○ / 5 □	6 □
gracz 2	○ / 6 □	5 □
gracz 3	○ / 7 □	4 □
gracz 4	○ / 8 □	3 □
gracz 5	○ / 9 □	2 □

Sekretarzyki:

Na sekretarzykach gracze znajdą symbole pięciu akcji, jakie mogą podjąć w swojej turze (zobacz „Przebieg gry”), talerzyk (do przechowywania Żetonów bonusowych) oraz pięć torów umiejętności handlowych pokazujących aktualny poziom każdej z nich (im mniej symboli na torze jest zakrytych tym bardziej rozwinięta umiejętność). Umiejętności:



Clavis Urbis (Klucz miejski)

(1, 2, 2, 3, 4): Status gracza jako kupca w Lidze Hanzeatyckiej. Na końcu gry gracz otrzymuje sumę punktów za największą sieć swoich Kantorów, gdzie jeden Kantor jest wart wskazaną na torze liczbę punktów prestiżu (zobacz „Podliczanie punktów”, punkt F).



Actiones (Akcje)

(2, 3, 3, 4, 4, 5): Gracz w swojej turze może wykonać tyle akcji ile wskazuje aktualny poziom tej umiejętności, tj. pierwszy z prawej niezakryty symbol. Na początku gracz ma do dyspozycji dwie akcje na turę, lecz w trakcie gry może dysponować nawet pięcioma. Uzyskując wyższy poziom, gracz może skorzystać z dodatkowych akcji już w bieżącej turze.



Privilegium (Przywileje)

Uzyskane przywileje wskazują, w których budynkach gracz może założyć Kantor. Zobacz „Ustanowienie szlaku handlowego”. Privilegium primum (łac. przywileje podstawowe, wymagane do założenia Kantorów w białych budynkach), minus (przywileje średnie, w pomarańczowych), maius (przywileje wyższe, w różowych), i maximus (przywileje najwyższe, w czarnych).



Liber Sophiae (Księga mądrości)

(2, 3, 4, 5): Księga wskazuje ilu kupców gracz może poruszyć w ramach jednej akcji (dotyczy jedynie akcji Przesunięcia, a nie Wprowadzenia na planszę).



Bursa (Sakwa)

(3, 5, 7, C): Liczba Handlarzy (drewniane kostki) i Hurtowników (drewniane dyski), których gracz może przesunąć ze swoich zasobów do aktywnej puli w ramach jednej akcji. „C” pochodzi od łacińskiego „cuncti”, co oznacza „wszystko” lub „całość” – dlatego uzyskując ten poziom gracz może przesunąć z zasobów do puli wszystkich dostępnych kupców. Pamiętaj, że kupcy muszą być wpiery przesunięci z zasobów do puli zanim zostaną użyci.

Akcje:

1. Pozyskanie kupców do aktywnej puli
2. Wprowadzenie kupca na planszę
3. Usunięcie kupca przeciwnika
4. Przesunięcie swoich kupców
5. Ustanowienie szlaku handlowego.

Każda akcja może zostać wykonana więcej niż jeden raz

Dwie akcje na turę na początku rozgrywki (Actiones)

Liczba może wzrosnąć do pięciu akcji

Przebieg gry:

Gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem wskazówek zegara. Każdy gracz przeprowadza w turze tyle akcji, na ile pozwalają mu jego umiejętności handlowe (aktualna wartość „Actiones”). Gracz ma do wyboru:

1. Pozyskanie kupców do aktywnej puli
2. Wprowadzenie kupca na planszę
3. Usunięcie kupca przeciwnika
4. Przesunięcie swoich kupców
5. Ustanowienie szlaku handlowego.

Gracz może przeprowadzić swoje akcje w dowolnej kolejności i może powtarzać akcje wedle woli. Każda akcja musi zostać jednak zakończona zanim gracz podejmie kolejną (nie można „zachować” części akcji na później). Początkowo gracze mają możliwość wykonywania dwóch akcji w turze. Lecz ta liczba może się powiększyć do pięciu, jeśli będą rozwijać poziom swoich „Actiones” (pamiętajcie, że zdobyte nowe akcje mogą zostać natychmiast wykorzystane). Gracze nie muszą wykorzystać całej swojej puli akcji.

1. Pozyskanie kupców do aktywnej puli

Przesuń tylu Handlarzy i/lub Hurtowników ze swoich zasobów do aktywnej puli ile wskazuje wskaźnik "Bursa" na twoim sekretarzyku (trzech, pięciu, siedmiu, lub wszystkich). Pamiętaj, że do rozgrywki możesz wprowadzać jedynie kupców, których posiadasz w swojej aktywnej puli. Jeśli w zasobach pozostało mniej elementów niż potrzebujesz, weź tylko tyle ile zostało.

2. Wprowadzenie kupca na planszę

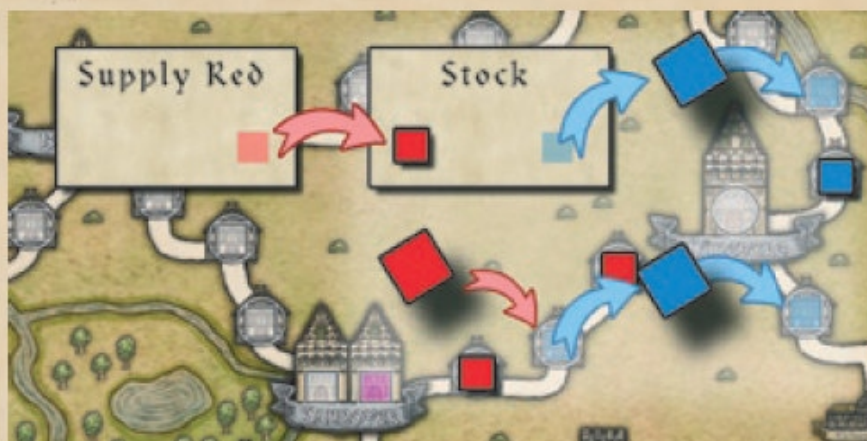
Umieść jednego Handlarza lub Hurtownika ze swojej aktywnej puli na planszy. Może on zostać umieszczony na dowolnym wolnym polu (niezajętym przez innego kupca) na drodze pomiędzy dwoma miastami (inne pola tej drogi mogą być zajęte zarówno przez twoich kupców jak i należących do przeciwników). Nie wolno umieszczać kupca w mieście (są zarezerwowane dla Kantorów).

3. Usunięcie kupca przeciwnika

Zamień Handlarza lub Hurtownika należącego do innego gracza z dowolnego pola na dowolnej drodze na swojego Handlarza lub Hurtownika (dowolnie) z aktywnej puli. Akcja kosztuje cię 1 dodatkowego kupca (za usuwanego Handlarza) i 2 dodatkowych kupców (za Hurtownika), których przenosisz ze swojej aktywnej puli z powrotem do zasobów. Jeśli nie stać cię na tę opłatę, nie możesz dokonać zamiany.

Gracz, którego kupiec został usunięty umieszcza go oraz dodatkowo jednego (gdy usunięto Handlarza) lub dwóch (gdy usunięto Hurtownika) kupców ze swoich zasobów na pustych polach sąsiednich dróg. „Sąsiednia” oznacza, że pomiędzy drogą, na której odbyła się zamiana, a drogą, na którą gracz przenosi kupca jest jedno miasto. Uwaga, gracz rozmieszcza kupców osobno. Może, na przykład, umieścić jednego kupca na sąsiedniej drodze z jednej strony, a drugiego na sąsiedniej drodze z drugiej strony. Jeśli wszystkie pola sąsiednich dróg są zajęte, gracz może rozmieścić kupców na drogach odległych o dwa miasta. Jeśli gracz nie posiada wystarczająco dużo kupców w swoich zasobach może użyć kupców z aktywnej puli (a jeśli i to nie wystarcza – może użyć kupców już znajdujących się na planszy). Gracz nie ma obowiązku rozmieszczania dodatkowych kupców (może rozmieścić tylko część lub wręcz żadnego). Nie może jednak ich niejako w zamian „oszczędzić” i tylko przesunąć z zasobów do aktywnej puli. Natomiast kupca usuniętego z planszy gracz musi obowiązkowo umieścić na innym polu.

Zauważ, że podczas tej akcji możliwa jest zamiana Hurtownika na Handlarza i odwrotnie.



4. Przesunięcie swoich kupców

Przesuń swoich Handlarzy i/lub Hurtowników na planszy. Możesz przesunąć tylu kupców, ile wskazuje wskaźnik "Liber Sophiae" na twoim sekretarzyku (dwóch kupców na początku gry, lecz z możliwością rozwoju do pięciu). W tej akcji nie możesz wprowadzać na planszę nowych kupców, ani usuwać kupców przeciwników (możesz natomiast zamienić miejscami swojego Handlarza i Hurtownika).

Uwaga: nie można przesuwać Kantorów pomiędzy miastami ani kupców do miast.

Przenieś 3, 5, 7 lub wszystkich kupców z zasobów do swojej aktywnej puli

Umieść jednego kupca na drodze

Zamień jednego kupca innego gracza na swojego

Usunięcie Handlarza kosztuje 1 dodatkowego kupca

Usunięcie Hurtownika kosztuje 2 dodatkowych kupców

Usunięty kupiec wraz dodatkowym kupcem/kupcami z zasobów zostają umieszczeni na sąsiedniej drodze/drogach

Przesuń od dwóch do pięciu kupców na planszy (Liber Sophiae)

Ustanowienie nowego szlaku handlowego

Warunek: wszystkie pola drogi są zajęte przez kupców gracza

a) przyznawane są punkty prestiżu,

b) gracz otrzymuje Żeton bonusowy (jeśli jest dostępny) oraz

c) nowy Kantor, wyższy poziom umiejętności lub dodatkowe punkty prestiżu.

Punkty prestiżu (PP) za miasta na końcach szlaku

Weź Żeton bonusowy jeśli jest dostępny

5. Ustanowienie szlaku handlowego

Jeśli wszystkie pola na drodze pomiędzy dwoma miastami są zajęte przez tylko twoich Handlarzy i/lub Hurtowników możesz ustanowić nowy szlak handlowy (jest to akcja, nie dzieje się to automatycznie). Jeśli zdecydujesz się to zrobić:

- przyznaje się punkty prestiżu,
- otrzymujesz Żeton bonusowy (jeśli jest dostępny) oraz
- nowy Kantor, wyższy poziom umiejętności lub dodatkowe punkty prestiżu.

a) **Punkty prestiżu:** gracze kontrolujący miasta na końcach szlaku otrzymują po 1 punkcie prestiżu. Fakt ten należy natychmiast odnotować na torze punktacji. Jeśli ten sam gracz kontroluje oba miasta otrzymuje po punkcie za każde miasto. Za miasta bez Kantorów nie przyznaje się punktów. Graczem kontrolującym miasto jest gracz posiadający w nim najwięcej własnych Kantorów. W przypadku remisu jest on rozstrzygany na korzyść gracza posiadającego Kantor w budynku o wyższej wartości (bardziej na prawo).

Jeśli któryś z graczy uzyska lub przekroczy 20 punktów prestiżu gra kończy się natychmiast. Zobacz „Koniec gry”.



b) **Żeton bonusowy:** podczas przygotowania do gry na Tawernach zostały rozmieszczone trzy Żetony bonusowe. W toku rozgrywki żetony mogą się jednak pojawić i przy innych drogach. Jeśli przy szlaku, który ustanowiłeś nie ma takiego żetonu pomiń ten punkt instrukcji. Jeśli natomiast przy twoim szlaku znajduje się bonus, weź go i połóż odkryty przed sobą. Możesz go użyć w dowolnym momencie gry, w swojej turze. Na końcu instrukcji znajduje się sekcja „Żetony bonusowe” z dokładnym opisem ich działania. Użycie żetonu nie jest akcją. Żetonu można użyć tylko raz w grze i po użyciu należy go odwrócić obrazkiem do dołu. Użyte żetony należy zachować, gdyż gracz otrzyma za nie punkty na koniec gry (zobacz „Podliczanie punktów”, punkt C). Po wzięciu żetonu z planszy dobierz nowy żeton i umieść zakryty na talerzu na swoim sekretarzyku (bez patrzenia na jego treść!). Jeśli nie ma już dostępnych żetonów (zasoby zostały wykorzystane) gra kończy się natychmiast. Zobacz „Koniec gry”.

Gdy zakończysz swoje akcje i zanim kolejny gracz rozpocznie swoją turę, obejrzyj żeton(y) bonusu na talerzyku i umieść go/je przy dowolnej drodze (drogach) na planszy (przy drodze nie musi znajdować się Tawerna). Zanim kolejny gracz przystąpi do gry na planszy muszą znajdować się ponownie trzy żetony. Nie umieszczaj żetonu zaraz po tym jak go dobrałeś (zapobiega to sytuacji natychmiastowego pozyskania nowoumieszczonego żetonu). Nowy żeton umieść na planszy przy jednej z dróg przestrzegając następujących zasad:

- przy drodze nie ma Żetonu bonusowego,
- na drodze nie ma żadnych Handlarzy ani Hurtowników (tzn. wszystkie pola są puste),
- przynajmniej w jednym z miast na końcach drogi pozostał wolny choć jeden budynek.

c) Załóż nowy Kantor, rozwiń swoje umiejętności lub zyskaj dodatkowe punkty prestiżu. Po ustanowieniu szlaku możesz założyć Kantor w jednym z dwóch miast na jego końcach lub - zależnie od miasta - podnieść poziom jakiejś umiejętności albo zdobyć punkty prestiżu.

I) **Kantor:** Umieść jednego ze swoich kupców z nowoutworzonego szlaku handlowego w budynku o najniższej wartości w jednym z dwóch miast na końcach szlaku, a pozostałych kupców odłóż do swoich zasobów (nie do aktywnej puli!). Budynek o najniższej aktualnie wartości to pierwszy wolny budynek z lewej strony w danym mieście.

Zastosuj poniższe zasady:

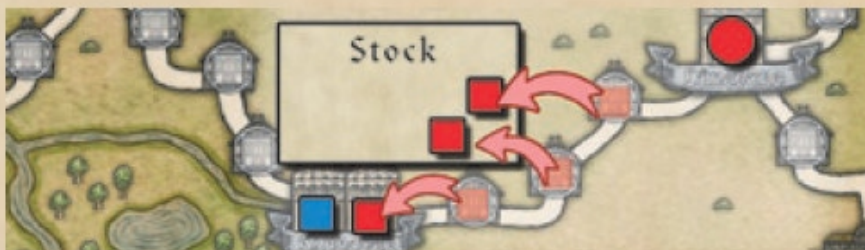
- Budynki z kwadratowymi polami zajmujemy Handlarzami, budynki z okrągłymi polami Hurtownikami. Oznacza to, że jeśli utworzyłeś szlak z pomocą samych Handlarzy nie możesz zająć okrągłego pola.
- Musisz posiadać odpowiednie przywileje. Oznacza to, że jeśli chcesz założyć Kantor na pomarańczowym polu musisz posiadać co najmniej poziom Privilegium minus.
- Jeśli w mieście wszystkie budynki są już zajęte, musisz posiadać Żeton bonusowy "Dodatkowy Kantor" (zobacz „Żetony bonusowe”).

Jeśli budynek, w którym zakładasz Kantor posiada symbol złotej monety natychmiast otrzymujesz jeden punkt prestiżu (odnotowany na torze punktacji). Jeśli zająłeś ostatni wolny budynek w mieście, przesunź znacznik „Zajętych miast”. Jeśli znacznik dotrze na pole „10” gra natychmiast się kończy. Zobacz „Koniec gry”.

Zauważ, że nawet jeśli nie spełnisz powyższych warunków lub jeśli wszystkie budynki w obu miastach są już zajęte nadal możesz ustanowić nowy szlak handlowy – gracze kontrolujący miasta zdobędą punkty prestiżu (zobacz punkt a), a Ty możesz zdobyć Żeton bonusowy (zobacz punkt b).

Ustanowienie sieci Kantorów pomiędzy Arnheim i Stendal przynosi dodatkowe punkty prestiżu. „Sieć Kantorów” oznacza nieprzerwany ciąg połączonych miast, w których posiadasz swój Kantor. Gracz, który dokona tego jako pierwszy otrzymuje 7 pkt. prestiżu, drugi 4 pkt., a trzeci 2 pkt. (odnotowywane na bieżąco na torze punktacji). Zauważ, że do tego celu nie musisz kontrolować miasta (zobacz punkt a), musisz jedynie posiadać w nim Kantor.

Jeśli gracz zdobędzie lub przekroczy sumę 20 punktów gra natychmiast się kończy. Zobacz „Koniec gry”.



II) **Poziom umiejętności:** Jeśli jednym z miast na końcu szlaku jest Groningen, Stade, Lübeck, Göttingen lub Halle, możesz podnieść poziom umiejętności zamiast zakładać nowy Kantor. Odłóż wszystkich Handlarzy i Hurtowników ze szlaku do swoich zasobów. Natomiast Handlarza (Clavis Urbis, Actiones, Liber sophiae, Bursa) lub Hurtownika (Liber Sophiae) znajdującego się najbardziej z lewej na danym torze umiejętności na twoim sekretarzyku odłóż do aktywnej puli. To, jaką umiejętność doskonalisz zależy od miasta (Bursa w Lübeck itd.). Wartość nowoodkrytego pola określa twój nowy poziom danej umiejętności (może to być ta sama wartość co poprzednio). Z tego poziomu możesz skorzystać natychmiast – w szczególności dotyczy to „Actiones”, gdy otrzymujesz dodatkową akcję do wykorzystania już w bieżącej turze.

III) **Punkty prestiżu:** Ustanawiając szlak handlowy pomiędzy Coellen i Warburg możesz, zamiast zakładać Kantor, zająć swoim Hurtownikiem zdjętym ze szlaku dowolne wolne pole tabeli prestiżu obok Coellen (pozostali kupcy wracają do zasobów). Musisz jednak posiadać odpowiednie przywileje: co najmniej Privilegium maius, aby zająć różowe pole i dzięki temu zyskać na koniec gry 9 punktów prestiżu. Zauważ, że punkty te otrzymasz na koniec gry, a nie w momencie wykonania akcji. Tym samym, nie mają one wpływu na warunki wcześniejszego zakończenia rozgrywki (zobacz „Koniec gry”). Zauważ także, że w przeciwieństwie do zakładania Kantorów, możesz zająć dowolne pole, gdyż nie muszą one być zajmowane w określonej kolejności.

Umieść jednego kupca ze szlaku w jednym z miast na jego końcach

Lub podnieś poziom jednej ze swoich umiejętności

Lub zapewnij sobie punkty prestiżu



Koniec gry:

Koniec gry:

20 lub więcej punktów prestiżu

Nie można uzupełnić Żetonów bonusowych na planszy

We wszystkich budynkach w 10 miastach założono Kantory

W czasie gry gracze otrzymują punkty za kontrolowane miasta podczas ustanawiania nowego szlaku handlowego, za budynki ze złotą monetą oraz za sieć Kantorów ze wschodu na zachód

Punkty prestiżu:

Otrzymane w trakcie rozgrywki (0-27 PP)

W pełni rozwinięte umiejętności (każda 4 PP)

Żetony bonusowe

1 ŻB: 1 Pkt;
2 - 3 ŻB: 3 Pkt;
4 - 5 ŻB: 6 Pkt;
6 - 7 ŻB: 10 Pkt;
8 - 9 ŻB: 15 Pkt;
10 i więcej ŻB: 21 Pkt.

Tabela przy Coellen (7 / 8 / 9 / 11 PP)

Każde kontrolowane miasto (2PP)

Sieć Kantorów



Gra może się zakończyć na trzy sposoby:

- Jeden z graczy zdobędzie 20 lub więcej punktów prestiżu. Może to się zdarzyć podczas tury innego gracza. Gracz aktywny finalizuje akcję, która doprowadziła do spełnienia tego warunku, po czym gra się kończy. Uwaga, gracz kończy akcję, a nie całą swoją turę!
- Zabrakło Żetonów bonusowych do uzupełnienia planszy. (Pamiętaj, że użyte żetony zachowujesz do końca gry, gdyż przynoszą one dodatkowe punkty. Zobacz niżej). Ten warunek zostaje spełniony w momencie konieczności dobrania nowego żetonu po ustanowieniu szlaku handlowego, a nie na końcu tury gracza, gdy umieszcza on nowe żetony na planszy. Gracz kończy akcję, a nie całą turę!
- Znacznik na torze "Zajętych miast" osiągnął pole "10". Gracz finalizuje akcję, po czym gra się kończy.
- W czasie rozgrywki punkty prestiżu przyznaje się jedynie: podczas akcji ustanowienia nowego szlaku handlowego (punkty otrzymują gracze kontrolujący miasta na jego końcach), gdy gracz zakłada Kantor na budynku ze złotą monetą oraz gdy miasta Arnheim i Stendal zostają połączone siecią Kantorów gracza. Wszystkie inne punkty są doliczane po zakończeniu rozgrywki, czyli nie wliczają się do warunków jej zakończenia (pamiętaj o tym szczególnie rezerwując sobie punkty w Coellen).

Podliczanie punktów:

Punkty prestiżu można zliczyć na dwa sposoby. Można użyć toru punktacji i zsumować wszystkie punkty lub użyć specjalnego arkusza dostępnego na naszej stronie internetowej www.argentum-verlag.de.

A)

Rozpocznij od punktów naliczonych w trakcie rozgrywki.

B)

Dolicz 4 pkt. za każdą umiejętność handlową, którą rozwinąłeś do maksymalnego poziomu (na danym torze na sekretarzyku nie pozostał żaden kupiec), za wyjątkiem "Clavis urbis".

C)

Dolicz punkty za Żetony bonusowe, wedle poniższej tabeli:

**1 ŻB: 1 Pkt; 2 - 3 ŻB: 3 Pkt; 4 - 5 ŻB: 6 Pkt;
6 - 7 ŻB: 10 Pkt; 8 - 9 ŻB: 15 Pkt; 10 i więcej ŻB: 21 Pkt.**

D)

Dodaj punkty zdobyte w Coellen (tabela obok miasta). Twój hurtownicy dotarli do miasta w trakcie rozgrywki, ale dopiero teraz zdobywają punkty.

E)

Podliczcie każde miasto. Gracz kontrolujący miasto (zobacz punkt 5a co oznacza "kontrolowanie") otrzymuje 2 pkt.

F)

Policz liczbę Kantorów w największej sieci jaką posiadasz na planszy, tj. zlicz Kantory w miastach bezpośrednio połączonych drogą. Przemnóż tę liczbę Kantorów przez wartość umiejętności "Clavis urbis" na twoim sekretarzyku.

Zwycięstwo:

Gracz z największą liczbą punktów prestiżu zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu gracje dzielą się zwycięstwem.

Żetony bonusowe:

Na początku tury każdego gracza na planszy powinny znajdować się trzy Żetony bonusowe. Jeśli gracz zdobędzie żeton/żetony zastępuje go nowym żetonem/żetonami na końcu swojej tury (zobacz punkt 5b). W grze występują następujące bonusy:

Dodatkowy Kantor:

Kiedy ustanawiasz nowy szlak handlowy możesz zignorować restrykcje dotyczące zakładania nowego Kantoru w mieście. Zamiast zająć wolny budynek najbardziej z lewej - umieść jednego ze swoich kupców na lewo od budynków w mieście. Jedynym warunkiem jest, aby przynajmniej jeden budynek w mieście był już zajęty (nie ważne przez którego gracza). W toku gry taki dodatkowy Kantor traktuje się na równi z innymi. Natomiast podczas ustalania kontroli nad miastem dodatkowy Kantor jest mniej wart niż Kantor ustawiony w skrajnym lewym budynku (zobacz 5a). Ponadto, dodatkowy Kantor można zbudować na lewo od innego dodatkowego Kantoru znajdującego się już w mieście. Nie podlega on też zamianie w ramach działania bonusu „Zamiana Kantarów” (patrz niżej).

Zamiana Kantarów:

Zamień miejscami dwa sąsiadujące Kantory w jednym mieście. Nie ważny jest rodzaj kupca i pola; możesz np. przesunąć Handlarza z kwadratowego pola na okrągłe. Ponadto, nie musisz zważać na poziom swoich przywilejów – możesz przykładowo przesunąć swój Kantor na „różowy budynek” posiadając jedynie Privilegium minus.

Dodatkowe akcje (+3 / +4):

Zależnie od zdobytego żetonu w wybranej turze masz dodatkowo trzy lub cztery akcje (Actiones).

Rozwiń umiejętność:

Rozwiń dowolną umiejętność, tj. zdejmij znacznik znajdujący się najbardziej z lewej na torze tej umiejętności. Zdjętego kupca dodaj do swojej aktywnej puli.

Usuń trzech kupców:

Ściągnij z dowolnych dróg 3 kupców i oddaj ich właścicielom (umieszczają ich w swojej aktywnej puli). Nie wolno usuwać kupców z miast, jedynie z dróg.

Na koniec swojej tury uzupełnij Żetony bonusowe na planszy. Wybierz drogę bez Żetonów bonusowych, bez kupców i z co najmniej jednym wolnym budynkiem w jednym z miast na jej końcach. Skorzystanie z bonusu nie jest akcją.

Użyj podczas ustanawiania nowego szlaku handlowego



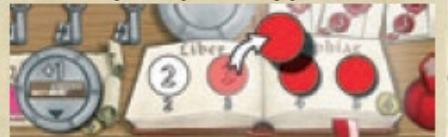
Zamień miejscami dwa sąsiednie Kantory w jednym mieście



Dodatkowe akcje (+3 / +4):



Rozwiń jedną z umiejętności



Usuń trzech kupców z planszy



Rozgrywka 2osobowa:

Obowiązują standardowe zasady, za wyjątkiem:

Plansza zostaje podzielona na prowincje, których granice stanowią drogi oraz cztery żołnierze

Przed lub po swojej turze gracz za darmo przesuwa dodatkowy pionek przez jedną lub dwie granice

Przesunięcie pionka w trakcie tury na dowolną odległość kosztuje jedną akcję

Wprowadzenie kupca na planszę, Usunięcie kupca przeciwnika lub Ustanowienie szlaku handlowego jest możliwe jedynie w prowincji z pionkiem (lub na drodze do niej przyległej)

Zasady dla dwóch graczy:

Plansza zostaje podzielona na prowincje, których granice stanowią drogi oraz czterech żołnierzy ustawionych między Osnabrück i Münster, Münster i Dortmund, Lüneburg i Bruinswiek oraz między Bruinswiek i Goslar.

Na planszy pojawia się dodatkowy pionek przemieszczający się w trakcie gry z prowincji do prowincji. Gracze mogą przesunąć go darmowo przez dwie granice (drogi lub żołnierzy) przed lub po swojej turze (tj. przed pierwszą akcją lub po ostatniej). Mogą także przesunąć pionek w trakcie swojej tury do dowolnej prowincji, ale kosztem poświęcenia jednej akcji.

Akcje „Wprowadzenie kupca na planszę”, „Usunięcie kupca przeciwnika” oraz „Ustanowienie nowego szlaku handlowego” mogą zostać przeprowadzone tylko w prowincji, w której obecny jest pionek (lub na drodze graniczącej z taką prowincją). Nie ma natomiast ograniczeń dla akcji „Przesunięcie swoich kupców”.

Przed rozpoczęciem rozgrywki jeden z graczy ustawia pionek w dowolnej prowincji. Drugi z graczy zostaje graczem startowym.



Zasady, o których łatwo zapomnieć:

- Ustanawiając nowy szlak handlowy, wszyscy Handlarze i Hurtownicy z tej drogi są odkładani do zasobów (za wyjątkiem tego, który zakłada nowy Kantor w mieście).
- Gracze kontrolujący miasta na końcach szlaku natychmiast po jego ustanowieniu otrzymują punkt prestiżu.
- Nowe Żetony bonusowe są uzupełniane na koniec tury gracza.
- Jeśli nowy Kantor powstał w ostatnim wolnym bydunku w mieście należy przesunąć znacznik na torze „Zajętych miast”.
- Gdy gracz rozwija jakąś umiejętność przenosi znacznik z sekretarzyka do swojej aktywnej puli.
- Jeśli gracz usuwa kupca innego gracza z planszy płaci jednym lub dwoma kupcami ze swojej aktywnej puli (odkłada ich do zasobów). Przeciwnik bierze ze swoich zasobów tyle samo kupców i umieszcza na planszy.
- Ustanowienie nowego szlaku handlowego to akcja, NIE dzieje się automatycznie (po zajęciu wszystkich pól drogi).

Rady doświadczonych kupców:

Gra oferuje wiele możliwości zdobywania punktów prestiżu, które będziesz w stanie dostrzec i wykorzystać dopiero po kilku rozgrywkach. Jeśli czerpiesz przyjemność z samodzielnego wypracowywania strategii nie czytaj dalszej części tego tekstu. W przeciwnym razie poniższe uwagi mogą się okazać wielce przydatne.

Większa liczba akcji (Actiones) na pewno stanowi potężne narzędzie. Jednakże równie przydatne okazuje się rozwinięcie pozostałych umiejętności. Wszystko zależy od tego, jak toczy się gra. W każdej rozgrywce inne umiejętności tracą lub zyskują na znaczeniu.

Jeśli posiadasz dobrze rozwiniętą Liber Sophiae staraj się, aby inni gracze często usuwali twoich kupców z planszy. Będziesz dysponował wieloma kupcami na planszy bez potrzeby wykorzystywania akcji na ich Pozyskiwanie oraz Wprowadzanie.

Na koniec gry otrzymasz także wiele punktów za rozległą sieć Kantorów w sąsiadujących ze sobą miastach (uważaj na rozwinięcie umiejętności, aby nie zabrakło ci kupców!). Rozważnie rozmieszczaj Hurtowników na drogach, aby zakładać nimi nowe Kantory lub zgarniać dodatkowe punkty w Coellen.

Żetony bonusowe przynoszą dwie korzyści: dodatkowe akcje oraz punkty na koniec gry.

Pilnie obserwuj działania innych graczy. Nie ułatwaj im sprawy, nie stwarzaj możliwości, gdyż każda strategia jest na tyle silna, na ile pozwalają przeciwnicy.

Podniesienie umiejętności na drugi poziom nie wymaga zbyt wielu środków i powinienes dążyć do szybkiego dysponowania trzema akcjami (Actiones).

Autor pragnie podziękować wielu testerom, szczególne podziękowania otrzymują: Matthias Beer, Uli Bruhn, Martin Munzel, the Göttingen Spielekreis, Richard van Vugt i GamePack.nl oraz koła graczy w Kolonii. Wydawca pragnie podziękować wszystkim testerom, w szczególności tym niestrudzonym jak Thomas Reh, Markus Rosner i Sabine Detsch oraz wszystkim tym, którzy czytali reguły, szczególnie chłopakom z Cliquenabendl oraz Danieli Reh.

Specjalne podziękowania dla Andreasa Odenthal i Katrin Berens-Ottmaier za ich wsparcie i pomoc.

Wielkie podziękowania testerom z Herner Spielewahnsinn i „Münster spielt Brett“.

W końcu gorące podziękowania dla Hippodice Spielverein, gdzie gra została finalistą tegorocznego konkursu autorów gier (pod nazwą „Wettstreit der Händler“).

© 2009 Argentum Verlag
Brabanter Straße 55 50672 Köln
Autor: Andreas Steding • Ilustracje: Dennis Lohausen •
Opracowanie: Klaus Ottmaier •
Tłumaczenie dla rebel.pl: Monika Żabicka