



# HANSA TEUTONICA

BIG BOX



Zasady gry



# HANSA TEUTONICA

## BIG BOX

Gra strategiczna autorstwa Andreeasa Stedinga dla 3-5 sprytnych kupców w wieku 12 lat lub więcej.

### Opis gry

Liga Hanzeatycka (po łacinie *Hansa Teutonica*) była związkiem średniowiecznych kupców z północnych Niemiec. Miasta, które do niej dołączyły, były określane mianem miast hanzeatyckich.

Organizacja nie posiadała jasno określonych struktur ani formalnych wymagań przyłączenia, dlatego trudno jest określić, ile dokładnie miast należało do niej w danym momencie. Szacuje się, że w czasie istnienia Ligi Hanzeatyckiej bezpośrednio i pośrednio należało do niej około 200 miast.

Gracze wcielają się w kupców hanzeatyckich i mają za zadanie uzyskać jak najlepszą pozycję w Lidze. Istnieje wiele sposobów, aby to osiągnąć. Dobrą taktyką może okazać się zakładanie placówek handlowych w jak największej liczbie miast albo rozbudowa sieci połączonych miast przy pomocy

swoich handlarzy. Nie należy zapominać też o rozwijaniu swoich kupieckich zdolności.

Podczas swojej tury gracz wykonuje od 2 do 5 akcji. W ramach akcji może poruszyć swoich sprzedawców i kupców na mapie albo wykorzystać ich do przemieszczenia handlarzy przeciwników. Jeśli graczowi uda się zająć wszystkie połączenia pomiędzy dwoma miastami, może tam ustanowić szlak handlowy i założyć placówkę. W niektórych miastach można zamiast tego rozwinąć jedną ze swoich zdolności. Pozwalają one wraz z rozwojem gry wykonywać coraz potężniejsze akcje.

Zwycięzcą zostaje gracz, który podczas gry zdobył najwięcej punktów renomy.

### Zawartość pudełka

3 plansze



Plansza *Ligii Hanzeatyckiej*  
(z przodu dla 4-5 graczy,  
z tyłu dla 3 graczy)



Plansza *Wschodniej Ligii Hanzeatyckiej*  
(dla 3-5 graczy)



Plansza *Brytanii*  
(z przodu dla 4-5 graczy,  
z tyłu dla 3 graczy)



5 plansz sekretarzyka  
(w 5 kolorach graczy)



1 notes punktacji



20 kupców  
(drewniane dyski,  
po 4 w każdym kolorze)



135 sprzedawców  
(drewniane kostki,  
po 27 w każdym kolorze)



1 czarna kostka  
(do przesuwania  
na torze *Zajętych miast*)

Dodatkowe elementy  
do planszy *Ligii Hanzeatyckiej*  
dla doświadczonych graczy:

15 żetonów premii, w tym 3 złote (plus 2 puste żetony)



4x  
Dodatkowa  
placówka



3x  
Zamiana  
placówek



2x  
Ruch 3 handlarzami



2x  
Rozwinięcie  
1 zdolności



2x  
+3 akcje



2x  
+4 akcje



6 kafelków *przychylności cesarza*



9 kart misji



# Plansza

Plansza przedstawia miasta należące do Ligii Hanzeatyckiej. W każdym z nich znajduje się od 1 do 4 budynków (kwadratowe lub okrągłe, w 4 kolorach), w których gracze będą zakładać swoje placówki. Miasta są połączone szlakami handlowymi, a na każdym z nich znajduje się od 2 do 4 pól połączeń. Jeśli gracz ustanowi szlak handlowy prowadzący do jednego z miast z symbolem zwoju (Groningen, Stade, Lubeka, Getynga i Halle), może rozwinąć tam wskazaną na danym zwoju zdolność. Dodatkowo, jedno miasto (Coellen, czyli dzisiejsza Kolonia) daje możliwość otrzymania

specjalnych punktów renomy, zaś dwa miasta z czerwoną wstęgą (Stendal i Arnheim) są niezbędne do ustanowienia *połączenia Wschód-Zachód*. Przy trzech szlakach handlowych na mapie znajdują się trzy tawerny, gdzie na początku gry należy umieścić pierwsze 3 (złote) żetony premii.

Na planszy znajduje się także tor *punktów renomy* oraz tor *zajętych miast* (aby oznaczyć miasta, w których wszystkie placówki są już zajęte przez handlarzy).



## Plansze graczy - sekretarzyki

Sekretarzyk każdego gracza jest podzielony na kilka stref (patrz ilustracja na następnej stronie):

Srebrna patera na środku sekretarzyka jest używana do przechowywania żetonów premii, które gracz musi rozmieścić na końcu tury.

Na dole sekretarzyka przedstawiono w formie piktogramów 5 dostępnych dla gracza akcji.

Największą część sekretarzyka zajmują pola 5 zdolności. Zdolności te zapewniają nowe możliwości akcji, które również mogą być rozwijane.

Na początku gry gracz posiada jedynie najniższą wartość każdej dostępnej zdolności, zaznaczoną na skrajnym lewym pustym polu. Aby rozwinąć zdolności, należy ustanowić szlak handlowy do miasta, przy którym znajduje się zwój odpowiadający danej zdolności.

Dostępnych jest 5 zdolności (wartość każdej z nich znajduje się w nawiasie obok jej nazwy):

### Klucze miejskie

(1, 2, 2, 3, 4): Na **końcu gry** każda placówka w twojej największej sieci placówek przynosi ci tyle punktów renomy, ile wynosi najwyższa widoczna przy tej zdolności wartość (więcej szczegółów w sekcji F *Punkty renomy za sieć placówek* na stronie 7).

### Akcje (Actiones)

(2, 3, 3, 4, 4, 5): Ta zdolność określa, ile akcji możesz wykonać w każdej turze.

### Przywileje (Privilegium)

primum / podstawowe – białe  
maius / wysokie – różowe

minus / niskie – pomarańczowe  
maximum / najwyższe – czarne

Rozwijając tę zdolność, odsłaniasz dodatkowe kolory, które wskazują, w jakich placówkach możesz umieszczać swoich handlarzy. Wartości placówek rosną od najniższych w białych placówkach do najwyższych w czarnych (jest to ważne w przypadku remisu – więcej szczegółów w sekcji *Akcja E Ustanowienie szlaku handlowego* na stronie 4).

### Księga mądrości (Liber Sophiae)

(2, 3, 4, 5): Ta wartość wskazuje liczbę handlarzy, których możesz poruszyć przy użyciu akcji *D Ruch swoimi handlarzami na planszy* (więcej szczegółów na stronie 4).

### Bank

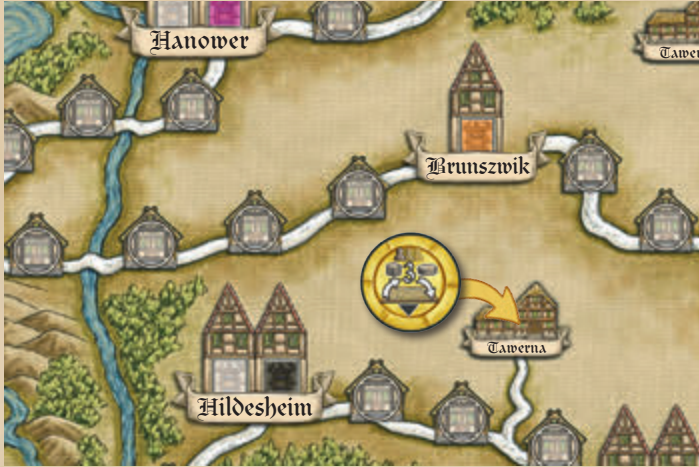
(3, 4, 7, C): Ta wartość wskazuje, ilu handlarzy możesz zatrudnić ze wspólnej puli i przenieść ich do swojej osobistej puli w ramach akcji *A Pozyskanie handlarzy* (więcej szczegółów na stronie 4). „C” to skrót od łacińskiego słowa *cuncti* oznaczającego „wszystko”. Jeśli rozwiniesz tę zdolność do wartości C, możesz użyć akcji A, aby zatrudnić wszystkich swoich handlarzy ze wspólnej puli i przenieść ich do swojej osobistej puli.



## Przygotowanie gry

Weź wybraną przez was planszę i umieść ją na środku stołu. (Sugerujemy, aby podczas pierwszej rozgrywki użyć planszy *Ligi Hanzeatyckiej*).

Weź 3 początkowe (złote) żetony premii i losowo rozłóż po 1 z nich na każdej z 3 tawern w taki sposób, aby mała strzałka na przodzie żetonu wyraźnie wskazywała konkretny szlak handlowy.



Wymieszaj pozostałe żetony premii i umieść je zakryte obok planszy jako pulę żetonów.

Umieść czarną kostkę na polu 0 toru *Zajęte miasta*.

Następnie każdy gracz wybiera kolor i bierze odpowiadający mu sekretarzyk oraz handlarzy:

- 1 sekretarzyk
- 27 sprzedawców (drewniane kostki)
- 4 kupców (drewniane dyski)

*Uwaga: w zasadach sprzedawcy oraz kupcy nazywani są wspólnie „handlarzami”. Za każdym razem, kiedy instrukcja mówi o handlarzach, dotyczy to zarówno sprzedawców, jak i kupców. W innych przypadkach instrukcja używa zamiast tego konkretnego terminu „sprzedawca” lub „kupiec”.*

Umieść 3 swoich kupców na okrągłych polach zdolności *Księga mądrości*, a 15 swoich sprzedawców na kwadratowych polach 4 pozostałych zdolności na swoim sekretarzyku, za każdym razem zostawiając puste białe, skrajne lewe pole. Wartości pokazane na tych polach to początkowe wartości każdej ze zdolności. (Wartości są takie same na każdym sekretarzyku).



Umieść 1 ze swoich sprzedawców na polu 0 toru *punktów renomy*. Wybierzcie pierwszego gracza, po czym każdy gracz rozmieszcza swoich handlarzy w następujący sposób:

Najpierw wszyscy umieszczają swojego 1 pozostałego kupca w swojej osobistej puli. Następnie pierwszy gracz bierze 5 sprzedawców i umieszcza ich w swojej osobistej puli, po czym każdy następny gracz w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara robi to samo, ale bierze o 1 sprzedawcę więcej niż gracz przed nim (drugi gracz bierze 6 sprzedawców, trzeci gracz 7 sprzedawców itd.). Umieść wszystkich pozostałych sprzedawców we wspólnej puli w łatwo dostępnym miejscu (patrz również tabela poniżej). Gracz musi zatrudnić handlarzy ze wspólnej puli, aby przenieść ich do swojej osobistej puli, zanim będzie mógł ich użyć do innych akcji.

	Osobista pula	Wspólna pula
Pierwszy gracz	5 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/>	6 <input type="checkbox"/>
Gracz 2	6 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>
Gracz 3	7 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
Gracz 4	8 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>
Gracz 5	9 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>





## Przebieg gry

W kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara gracze wykonują na zmianę swoje tury, dopóki nie zostanie spełniony 1 z 3 warunków końca gry (więcej w sekcji „Koniec gry” na stronie 7). W swojej turze masz do wyboru 5 następujących akcji:

- A) Pozyskanie handlarzy
- B) Umieszczenie 1 handlarza
- C) Przemieszczenie 1 z handlarzy przeciwnika i zastąpienie go 1 ze swoich
- D) Ruch swoimi handlarzami na planszy
- E) Ustanowienie szlaku handlowego

Na początku gry możesz wykonać w swojej turze tylko 2 akcje. Rozwijając zdolność *Akcje*, możesz zwiększyć tę liczbę nawet do 5 akcji na turę.

W swojej turze możesz wykonać swoje akcje w dowolnej kolejności i jeśli chcesz, możesz wykonać każdą akcję więcej niż raz. Jednak zawsze musisz najpierw w pełni zakończyć jedną akcję, zanim rozpoczniesz kolejną.

Szczegółowy opis każdej akcji:

### A) Pozyskanie handlarzy

Podczas tej akcji, w zależności od twojego poziomu rozwoju zdolności *Bank*, możesz zatrudnić odpowiednio do 3, 5, 7 lub wszystkich (jeśli masz odkrytą wartość „C”) swoich handlarzy ze wspólnej puli i przenieść ich do swojej osobistej puli.

*Uwaga:* Jeśli we wspólnej puli nie ma wystarczająco handlarzy, możesz przenieść tylko tych w niej dostępnych. Do wykonania akcji B) *Umieszczenie 1 handlarza* możesz użyć tylko handlarzy z twojej osobistej puli.

### B) Umieszczenie 1 handlarza

Podczas tej akcji możesz umieścić 1 handlarza ze swojej osobistej puli na wolnym polu połączenia na szlaku handlowym (tzn. na polu połączenia, które nie jest już zajęte przez ciebie ani przez przeciwnika).

*Uwaga:* Nie ma znaczenia, czy inne pola połączeń na tym szlaku handlowym są zajęte przez twoich handlarzy lub handlarzy twoich przeciwników.

Jeśli w swojej turze powtarzasz tę akcję, możesz wybrać dowolne dostępne pole połączenia na szlaku handlowym dla każdej akcji.

### C) Przemieszczenie 1 z handlarzy przeciwnika i zastąpienie go 1 ze swoich

Podczas tej akcji możesz przemieścić 1 z handlarzy przeciwnika z pola połączenia na szlaku handlowym i zastąpić go 1 ze swoich handlarzy ze swojej osobistej puli. Jeśli usunąłeś sprzedawcę, jako koszt tej akcji musisz również oddać do wspólnej puli 1 dodatkowego handlarza ze swojej osobistej puli. Jeśli przemieściłeś kupca, musisz oddać 2 handlarzy.

Jeśli nie masz wystarczająco handlarzy w swojej osobistej puli, nie możesz wykonać tej akcji.

Twój przeciwnik musi natychmiast umieścić swojego przemieszczonego sprzedawcę oraz 1 dodatkowego handlarza ze wspólnej puli lub swojego przemieszczonego kupca oraz 2 dodatkowych handlarzy ze wspólnej puli na dowolnych wybranych przez siebie pustych polach połączeń na sąsiednich szlakach handlowych.

*Uwaga:* Przeciwnik może umieścić tych handlarzy na 1 lub kilku sąsiednich szlakach handlowych. Jeśli wszystkie pola połączeń na bezpośrednio sąsiednich szlakach handlowych są zajęte, może wtedy wybrać szlaki handlowe sąsiadujące z danymi szlakami (i tak dalej).

Jeśli twój przeciwnik nie ma już żadnych handlarzy we wspólnej puli, może zamiast tego użyć handlarzy ze swojej osobistej puli. Jeśli pula osobista przeciwnika również jest pusta, może zdecydować, że zamiast tego użyje dowolnego ze swoich handlarzy już obecnych na szlakach handlowych. Nie może jednak umieścić żadnego z tych handlarzy w swojej osobistej puli. Musi natychmiast umieścić handlarzy na szlaku handlowym, zanim aktywny gracz rozpocznie swoją następną akcję (lub przed końcem tury aktywnego gracza, jeśli nie ma już żadnych akcji do wykonania). Przeciwnik może zrezygnować z wzięcia dodatkowych handlarzy ze wspólnej lub osobistej puli.



Czerwony gracz przemieszcza 1 ze sprzedawców niebieskiego gracza ze szlaku handlowego pomiędzy Dortmundem a Paderborn. Aby to zrobić, czerwony gracz musi oddać 1 ze swoich handlarzy z osobistej puli do wspólnej puli. Dodatkowo niebieski gracz otrzymuje 1 handlarza ze wspólnej puli, a następnie przemieszcza tego handlarza oraz przemieszczonego sprzedawcę na sąsiednim szlaku handlowym – w tym przykładzie na 2 różnych sąsiednich szlakach handlowych.

### D) Ruch swoimi handlarzami na planszy

Podczas tej akcji, w zależności od twojego poziomu rozwoju zdolności *Księga mądrości*, możesz poruszyć odpowiednio od 2 do 5 swoich handlarzy z pól połączeń na 1 lub więcej szlakach handlowych i umieścić ich na pustych punktach połączeń na 1 lub więcej szlakach handlowych.

*Ważne:* Pozwala to również na zamienienie miejscami 1 ze swoich sprzedawców i 1 ze swoich kupców. (Na przykład wykorzystując 2 swoje ruchy, mógłbyś wziąć swojego sprzedawcę na jednym polu połączenia i zamienić go miejscami ze swoim kupcem na innym polu połączenia). Kiedy poruszasz swojego handlarza nie możesz przemieścić żadnego handlarza przeciwników.

### E) Ustanowienie szlaku handlowego

Możesz wykonać tę akcję, tylko jeśli wszystkie pola połączeń na szlaku handlowym pomiędzy 2 miastami są zajęte przez twoich handlarzy. Zajęcie wszystkich pól połączeń na szlaku handlowym nie ustanawia szlaku handlowego automatycznie – musisz wykonać tę akcję, aby to zrobić.

Kiedy wykonujesz tę akcję, rozpatrz po kolei poniższe kroki. Kroki 1) i 2) muszą zawsze zostać wykonane (o ile to możliwe), a następnie można wykonać również jeden z wariantów kroku 3, jeśli to możliwe:

- 1) Otrzymanie punktów renowy
- 2) Otrzymanie żetonu premii
- 3a) Założenie placówki
- 3b) Rozwinięcie zdolności
- 3c) Otrzymanie specjalnych punktów renowy



## 1) Otrzymanie punktów renomy

Najpierw należy ustalić, kto (o ile ktokolwiek) kontroluje każde z dwóch miast na końcach ustanawianego szlaku handlowego. **Gracz, który ma najwięcej placówek w każdym mieście**, kontroluje dane miasto i natychmiast otrzymuje 1 punkt renomy. W przypadku remisu miasto kontroluje ten z remisujących graczy, który założył placówkę o najwyższej wartości. Jeśli oba miasta są kontrolowane przez tego samego gracza, natychmiast otrzymuje on 2 punkty renomy (po 1 za każde miasto). Należy to zaznaczyć na torze *punktów renomy*, przesuwaną znajdującą się na nim sprzedawcę gracza o odpowiednią liczbę pól. Jeśli któryś z graczy posiada teraz 20 lub więcej punktów renomy, po tej akcji gra natychmiast się kończy.

*Uwaga:* Otrzymywanie punktów renomy nie zależy od tego, czy założysz placówkę w którymś z dwóch miast czy nie (jak to opisano w kroku 3a). Możesz także ustanowić szlak handlowy, aby otrzymać dodatkowe punkty renomy (i zaskoczyć swoich przeciwników niespodziewanym zakończeniem gry) lub żeton premii (patrz krok 2) *Otrzymanie żetonu premii*).



Czerwony gracz ustanowił szlak handlowy pomiędzy Dortmundem a Paderbornem. Najpierw sprawdza, kto (jeśli ktokolwiek) kontroluje miasta na obu końcach tego szlaku. Obecnie w Dortmundzie znajduje się 1 placówka i została ona założona przez czerwonego gracza, dlatego otrzymuje on teraz 1 punkt renomy. Czerwony założył również 1 placówkę w Paderbornie, ale niebieski gracz również posiada tam 1 placówkę. Ponieważ niebieski gracz założył placówkę o wyższej wartości (znajdującą się bardziej na prawo), otrzymuje on teraz 1 punkt renomy za kontrolowanie tego miasta.

## 2) Otrzymanie żetonu premii

Jeśli obok nowo ustanowionego szlaku handlowego znajduje się żeton premii, weź go i umieść odkryty po lewej stronie swojego sekretarzyka. Po zakończeniu tej akcji możesz użyć tego żetonu premii jeden raz w dowolnym momencie dowolnej ze swoich tur (tej lub jednej z następnych). Użycie żetonu premii nie liczy się jako akcja. Po tym, jak użyjesz jednorazowego żetonu premii, zakryj go i umieść po prawej stronie swojego sekretarzyka. Na końcu gry wszystkie zebrane żetony premii (odkryte i zakryte) będą dodawane do punktów renomy.

Następnie natychmiast weź 1 nowy żeton premii z puli żetonów i umieść zakryty na srebrnej paterze na swoim sekretarzyku. Jeśli jednak w puli żetonów nie ma już żadnych żetonów premii, po tej akcji gra natychmiast się kończy. W przeciwnym razie na koniec swojej tury musisz umieścić ten żeton premii na planszy. Możesz umieścić ten żeton premii obok dowolnego wybranego przez siebie szlaku handlowego. Musisz przestrzegać 3 następujących zasad:

- Obok danego szlaku handlowego nie może być żetonu premii.
- Na danym szlaku handlowym nie może być żadnego handlarza.
- W 1 z 2 miast na końcach danego szlaku handlowego musi być wolne przynajmniej 1 pole placówki.

Szczegółowy opis żetonów premii można znaleźć na stronach 8 i 9.



Czerwony gracz bierze teraz żeton premii „+3 akcje”, który znajduje się obok szlaku handlowego. Po zakończeniu swojej akcji (Ustanowienie szlaku handlowego) czerwony gracz może użyć tego żetonu premii podczas jednej ze swoich tur, włącznie z tą. Dodatkowo, aby dokończyć tę akcję, czerwony musi teraz wziąć 1 żeton premii z puli żetonów i położyć zakryty na swojej srebrnej paterze. Następnie na końcu tej tury – i po użyciu żetonu premii „+3 akcje”, jeśli czerwony zdecyduje się go użyć w tej turze – musi umieścić na planszy nowy żeton premii ze swojej srebrnej paterki, przestrzegając wszystkich 3 zasad.

W kroku 3 możesz wybrać tylko 1 z poniższych opcji (3a, 3b lub 3c) lub możesz całkiem pominąć krok 3. Jeśli zdecydujesz się pominąć krok 3, musisz usunąć wszystkich swoich handlarzy z danego szlaku handlowego i odłożyć ich do wspólnej puli.

## 3a) Założenie placówki

Usuń wszystkich swoich handlarzy z danego szlaku handlowego i odłóż wszystkich oprócz 1 do wspólnej puli.

Użyj pozostałego handlarza do założenia pierwszej od lewej strony wolnej placówki w jednym z 2 miast znajdujących się na końcach danego szlaku handlowego.

*Uwaga:* To oznacza, że nie możesz pominąć żadnego wolnego pola placówki i musisz zająć pierwsze wolne pole o najniższej wartości. Wartości pól placówki są następujące: białe – najniższa wartość, potem pomarańczowe, różowe i na końcu czarne – najwyższa wartość. Aby założyć placówkę na polach wyższych niż białe, musisz wcześniej rozwinąć zdolność *Przywileje*.

Dodatkowo na kwadratowym polu placówki może zostać umieszczony tylko sprzedawca, a na okrągłym polu placówki – tylko kupiec. Na placówce może zostać umieszczony tylko handlarz, który znajdował się na danym szlaku handlowym – nie może być to handlarz ze wspólnej ani osobistej puli.



Czerwony gracz chce teraz założyć kolejną placówkę w Dortmundzie. Najpierw odkłada 2 z 3 swoich handlarzy ze szlaku handlowego do wspólnej puli, po czym kładzie pozostałego handlarza – w tym przypadku sprzedawcę – na pomarańczowym polu. Czerwony gracz może to zrobić, ponieważ ma już rozwiniętą zdolność *Przywileje* do poziomu różowego (wysokie). Chociaż czerwony mógłby – teoretycznie – założyć dalszą placówkę ze względu na swój poziom zdolności *Przywileje*, nie może tego zrobić, ponieważ nie wolno pominąć wolnego pola placówki. Dlatego zamiast tego czerwony gracz musi zająć swoim sprzedawcą pomarańczowe pole.



*Dalsze uwagi:* Na planszy Ligii Hanzeatyckiej **natychmiast** otrzymujesz 1 punkt renowy, kiedy zakładasz pierwszą placówkę w każdym z 6 miast na stronie dla 3 graczy (Groningen, Stade, Lubeka, Coellen, Warburg i Halle) oraz w każdym z 4 miast na planszy dla 4-5 graczy (Groningen, Lubeka, Coellen i Halle) – oznaczono to cyfrą 1 w złotym okręgu. Jeśli przez to któryś z graczy będzie miał 20 lub więcej punktów renowy, po tej akcji gra natychmiast się kończy.

Jeśli założysz placówkę na ostatnim wolnym polu w mieście, natychmiast przesun o 1 pole czarną kostkę na torze *Zajętych miast*. Jeśli 10 miast jest już w pełni zajętych, po tej akcji gra natychmiast się kończy. Jeśli wszystkie pola placówek w mieście zostały zajęte, nie można już w nim umieszczać kolejnych handlarzy.

*Wyjątek:* żeton premii *Dodatkowa placówka*; patrz strona 8).

Szlak handlowy nadal może zostać ustanowiony, nawet jeśli oba miasta na jego końcach są już w pełni zajęte. Przykładowo, gracz może chcieć otrzymać punkty renowy za miasta na końcach danego szlaku.

### Połączenie Wschód-Zachód

Natychmiast po tym, gdy założysz placówkę, która stworzy **nieprzerwany ciąg twoich placówek od Stendal do Arnheim** (miasta oznaczone czerwonymi wstęgami), ustanowiłeś *połączenie Wschód-Zachód* i natychmiast otrzymujesz punkty renowy.

Jeśli jesteś pierwszym graczem, który ustanowił to połączenie, otrzymujesz 7 punktów renowy; jeśli jesteś drugim graczem – 4 punkty renowy; jeśli trzecim – 2 punkty renowy. Jeśli któryś z graczy posiada teraz 20 lub więcej punktów renowy, po tej akcji gra natychmiast się kończy.

Długość tej trasy, pozycje placówek w miastach oraz kontrola nad miastami nie mają wpływu na ustanowienie *połączenia Wschód-Zachód*.



Dwa przykłady możliwych połączeń Wschód-Zachód. Żółta linia pokazuje najkrótsze możliwe połączenie Wschód-Zachód.

### 3b) Rozwinięcie 1 zdolności

Jeśli jedno z dwóch sąsiednich miast posiada piktogram przedstawiający jedną z 5 zdolności (*Klucze miejskie / Akcje / Przywileje / Księga mądrości / Bank*), możesz rozwinąć odpowiadającą mu zdolność zamiast zakładać placówkę. Najpierw odłóż wszystkich handlarzy ze szlaku handlowego do wspólnej puli. Następnie usuń ze swojego sekretarzyka znajdującego się najbardziej po lewej sprzedawcę (*Klucze miejskie / Akcje / Przywileje / Bank*) lub kupca (*Księga mądrości*) z odpowiedniej zdolności i umieść go w swojej osobistej puli.

*Uwaga:* Od tej pory możesz korzystać z rozwiniętej wartości tej zdolności. Na przykład, jeśli właśnie odkryłeś pierwszą wartość „3”, pierwszą wartość „4” lub wartość „5” zdolności *Akcje*, otrzymujesz 1 dodatkową akcję, która staje się dla ciebie dostępna już w tej turze (nawet jeśli zdarzyło się to podczas korzystania z żetonu premii „+3” lub „+4 akcje”).

### 3c) Otrzymanie specjalnych punktów renowy

Jeśli ustanowisz szlak handlowy pomiędzy miastami Coellen i Warburg, zamiast zakładać placówkę, możesz umieścić kupca na 1 z 4 pól specjalnych punktów renowy (7, 8, 9, 11).

*Uwaga:* To pole musi być puste, a kupiec musi pochodzić ze szlaku handlowego; odłóż pozostałych handlarzy do wspólnej puli.

Możesz jednak wybrać dowolne wolne pole – innymi słowy, możesz pominąć puste pola. Nadal jednak musisz posiadać odsłonięty odpowiedni kolor przywileju na swoim sekretarzyku (kolor postaci niosącej beczkę z numerem). Ten kupiec pozostaje na tym polu do końca gry, kiedy to są przyznawane specjalne punkty renowy.



Czerwony gracz ustanowił szlak handlowy pomiędzy Coellen a Warburgiem. Ma już rozwiniętą zdolność *Przywileje do poziomu pomarańczowego (niskie)*. Czerwony decyduje się poruszyć swojego kupca ze szlaku handlowego na pomarańczowe pole warte 8 specjalnych punktów renowy.

Alternatywnie, czerwony gracz mógłby użyć sprzedawcy ze szlaku handlowego, aby założyć pomarańczową placówkę w Warburgu lub białą placówkę w Coellen (za którą czerwony otrzymałby 1 dodatkowy punkt renowy). Pozostałych 3 handlarzy ze szlaku handlowego odkłada do wspólnej puli.





## Koniec gry

Koniec gry w *Hansa Teutonica* może zostać aktywowany na 3 sposoby, a każdy z nich może się wydarzyć podczas akcji E) *Ustanowienie szlaku handlowego*. Jeśli zostanie aktywowany koniec gry, aktywny gracz dokończy obecną akcję, ale wszystkie jego pozostałe akcje przepadają i gra natychmiast się kończy – pozostali gracze nie wykonują już swoich akcji. Koniec gry może zostać aktywowany na 3 sposoby:

- Kiedy któryś z graczy posiada 20 lub więcej punktów renowy na torze punktów renowy – nie musi się to wydarzyć w turze danego gracza.
- Kiedy aktywny gracz musi dobrać żeton premii (aby umieścić go na planszy na koniec swojej tury), ale pula żetonów jest pusta. *Wskazówka:* Gracz nie będzie miał szansy użyć żetonu premii, który właśnie wziął z planszy!
- Kiedy aktywny gracz założy placówkę, która spowoduje całkowite zajęcie dziesiątego miasta; innymi słowy kiedy czarna kostka na torze *Zajętych miast* dotrze na ostatnie (10) pole.

*Wskazówka:* Podczas gry otrzymujesz punkty renowy tylko podczas wykonywania następujących kroków akcji E) *Ustanowienie szlaku handlowego*:

- sprawdzenie kontroli w miastach na obu końcach szlaku handlowego
- założenie konkretnych placówek
- ustanowienie połączenia Wschód–Zachód

Wszystkie inne punkty renowy są otrzymywane dopiero po aktywowaniu końca gry.

### Podliczanie punktów renowy

Są dwa sposoby na podliczanie punktów renowy:

Możecie użyć toru punktów renowy na planszy LUB notesu punktacji (dzięki któremu zawsze możecie śledzić swoje wyniki z poprzednich rozgrywek).

Wyróżnia się 6 kategorii punktów renowy – należy je zsumować, aby określić zwycięzcę:

### A) Punkty renowy z toru punktów renowy

Są to punkty renowy otrzymane przez graczy za konkretne akcje podczas gry.

### B) Punkty renowy za w pełni rozwinięte zdolności

Za każdą zdolność, którą w pełni rozwinięłeś (nie ma na niej żadnych handlarzy – wszystkie pola są puste), otrzymujesz 4 punkty renowy. *Wyjątek:* nie otrzymujesz punktów renowy za rozwinięcie w pełni zdolności *Klucze miejskie*.

### C) Punkty renowy za zebrane żetony premii

Otrzymujesz punkty renowy za liczbę zebranych żetonów premii (zarówno użytych podczas gry, jak i nie):

Liczba żetonów premii	Punkty renowy
1	1
2 lub 3	3
4 lub 5	6
6 lub 7	10
8 lub 9	15
10 lub więcej	21

### D) Specjalne punkty renowy za Coellen

Jeśli twoi kupcy zajmują 1 lub więcej pól w Coellen, otrzymujesz teraz wskazaną na tych polach liczbę punktów renowy.

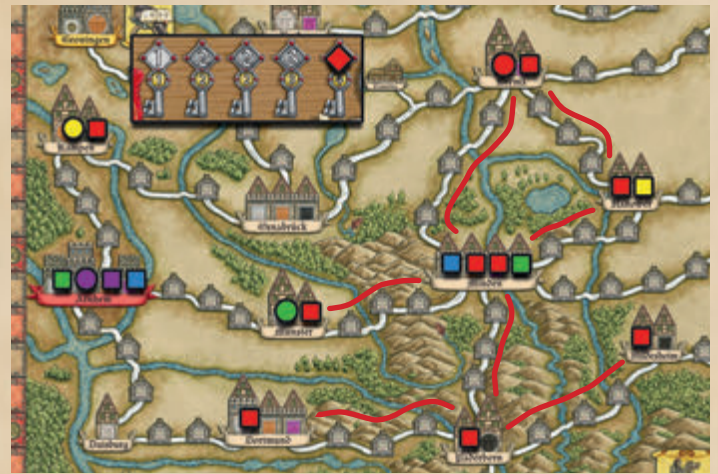
### E) Punkty renowy za miasta

Teraz należy przyznać punkty renowy za miasta. Otrzymujesz 2 punkty renowy za każde miasto, które kontrolujesz – tzn. masz tam najwięcej placówek. (Placówki, które założyłeś przy pomocy żetonu premii *Dodatkowa placówka* – znajdujące się po lewej stronie placówki o najniższej wartości – wliczają się do tej liczby). Jeśli kilku graczy ma taką samą, największą liczbę placówek w mieście, punkty renowy otrzymuje ten z remisujących graczy, który założył w nim placówkę o najwyższej wartości. (Oznacza to, że w każdym mieście tylko 1 gracz otrzymuje 2 punkty).

### F) Punkty renowy za sieć placówek

Na końcu każdy gracz określa swoją największą sieć połączonych placówek. Sieć składa się ze wszystkich sąsiadujących ze sobą miast, w których założyłeś przynajmniej 1 placówkę. Wybierz miasto, w którym masz przynajmniej 1 placówkę, i zacznij od niego liczenie twoich placówek w sieci placówek. Użyj sąsiedniego szlaku handlowego, aby znaleźć następne sąsiadujące miasto, w którym masz przynajmniej 1 placówkę, i dodaj znajdujące się tam placówki do twojej sieci placówek. Powtarzaj ten krok, aby zsumować wszystkie sąsiadujące ze sobą miasta, w których masz przynajmniej 1 placówkę. (Oczywiście placówki w jednym mieście mogą zostać dodane to twojej sieci placówek tylko raz).

W końcu pomnóż łączną liczbę placówek w twojej sieci przez najwyższą odkrytą wartość twojej zdolności *Klucze miejskie*. Dodaj te punkty renowy do swojego wyniku.



Czerwony gracz zbudował sieć, która składa się z 7 miast z łącznie 9 placówkami. (Placówka w Kampen się nie liczy, ponieważ nie sąsiaduje z żadnym innym miastem w sieci). Ponieważ rozwinął swoją zdolność *Klucze miejskie* do wartości 3, otrzymuje 3 punkty renowy za każdą placówkę w tej sieci, co daje łącznie 27 punktów renowy.

Gracz, który posiada teraz najwięcej punktów renowy, wygrywa grę. Jeśli jest remis, wygrywa ten z remisujących graczy, który najmniej rozwinął swoją zdolność *Akcje*. Jeśli nadal jest remis, wygrywa ten spośród remisujących graczy, który otrzymał najwięcej punktów za swoją sieć placówek. Jeśli nadal jest remis, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.



## Żetony premii

Na początku twojej tury na planszy zawsze znajdują się 3 żetony premii. Kiedy ustanawiasz szlak handlowy, obok którego znajduje się żeton premii, weź dany żeton, odkryj go i umieść po lewej stronie swojego sekretarzyka (patrz *E) Ustanowienie szlaku handlowego – krok 2) Otrzymanie żetonu premii* na stronie 5). Następnie natychmiast weź 1 nowy żeton premii i umieść zakryty (stroną z chlebem i mięsem do góry) na srebrnej paterze na swoim sekretarzyku. (W ten sposób nie zapomnisz na koniec tury umieścić nowego żetonu premii na planszy). Jeśli nie możesz dobrać nowego żetonu premii, ponieważ pula żetonów jest pusta, po tej akcji gra natychmiast się kończy. (Oznacza to, że nie będziesz mógł użyć żetonu premii, który właśnie wzięłeś z planszy!)

Na koniec tury umieść 1 nowy żeton premii za każdy żeton, który wzięłeś w tej turze. (Zrób to dopiero po ewentualnym użyciu żetonów premii +3 lub +4 *akcje*). Najpierw zobacz odkrytą stronę każdego z tych żetonów premii. Następnie możesz umieścić je na dowolnym szlaku handlowym, przestrzegając 3 następujących zasad:

- Obok danego szlaku handlowego nie może być żetonu premii.
- Na danym szlaku handlowym nie może być żadnego handlarza.
- W 1 z 2 miast na końcach danego szlaku handlowego musi być wolne przynajmniej 1 pole placówki.

Mała czarna strzałka na każdym żetonie premii wskazuje, do którego dokładnie szlaku handlowego jest przypisany dany żeton premii.



Możesz użyć żetonu premii w dowolnym momencie swojej tury, ale nigdy w ramach tej samej akcji, podczas której go wzięłeś. Użycie żetonu premii nie liczy się jako akcja. Po użyciu żetonu premii zakryj go i umieść po prawej stronie swojego sekretarzyka. Pozostaje tam do końca gry, kiedy wszystkie zebrane przez ciebie żetony premii (odkryte i zakryte) będą dodawane do twoich punktów renomy.

Poniżej znajduje się szczegółowy opis wszystkich żetonów premii:

### Zamiana placówek



Ten żeton premii pozwala ci zamienić miejscami 2 handlarzy na sąsiednich zajętych placówkach w mieście. Jeden z tych handlarzy musi należeć do ciebie. Kształt i kolor pól tych placówek nie mają znaczenia. Oznacza to, że sprzedawca i kupiec mogą zostać zamienieni miejscami oraz że możesz posiadać placówkę na poziomie, którego jeszcze nie rozwinąłeś w swojej zdolności Przywileje.



Czerwony gracz używa żetonu premii Zamiana placówek, aby zamienić się placówką z niebieskim graczem w Perlebergu. Może to zrobić, mimo że jego zdolność Przywileje nie jest jeszcze rozwinięta do poziomu czarnego, a zamiana powoduje umieszczenie sprzedawcy na polu, które normalnie wymagałoby kupca.

### Dodatkowa placówka



Podczas wykonywania akcji *E) Ustanowienie szlaku handlowego – krok 3a) Założenie placówki* możesz użyć tego żetonu premii, aby zmienić zasady zakładania placówki na następujące:

Umieść 1 ze swoich handlarzy ze szlaku handlowego po lewej stronie pól placówek, zakładając w ten sposób dodatkową placówkę w 1 z 2 miast na dowolnym końcu szlaku handlowego. Jedynym wymaganie jest to, aby pierwsze pole placówki od lewej (pole o najniższej wartości) było już zajęte przez dowolnego gracza (ciebie lub innego).

Do końca gry każda dodatkowa placówka liczy się tak samo jak każda inna. Ich wartość jest niższa niż wartość każdej placówki po ich prawej stronie. Jeśli w jednym mieście jest założonych więcej dodatkowych placówek, każda kolejna z nich będzie zawsze umieszczana po lewej stronie każdej wcześniej założonej dodatkowej placówki.

Kiedy gracz używa żetonu premii *Zamiana placówki*, nie może zastosować jego efektu do żadnej z takich dodatkowych placówek.



Czerwony gracz ustanowił szlak handlowy pomiędzy Bremą a Hanowerem. W kroku 3a) tej akcji postanawia założyć placówkę w Hanowerze. Ponieważ wszystkie pola placówek w tym mieście są już zajęte, używa żetonu premii Dodatkowa placówka, który pozwala mu umieścić jednego ze swoich handlarzy ze szlaku handlowego po lewej stronie placówek już założonych w tym mieście. Teraz czerwony gracz założył placówkę w tym mieście.

### Rozwinięcie 1 zdolności



Ten żeton premii pozwala ci rozwinąć 1 wybraną przez siebie zdolność poprzez usunięcie skrajnego lewego sprzedawcy lub kupca z danej zdolności i umieszczenie go w swojej osobistej puli – tak jak podczas akcji *E) Ustanowienie szlaku handlowego – krok 3b)*

Rozwinięcie 1 zdolności.



Czerwony gracz postanawia użyć żetonu premii Rozwinięcie 1 zdolności, aby rozwinąć swoją zdolność Księga mądrości. Bierze pierwszego od lewej kupca na tej zdolności i umieszcza go w swojej osobistej puli. Jeśli teraz wybierze *akcję D) Ruch* swoimi handlarzami na planszy, będzie mógł poruszyć 3 swoich handlarzy zamiast 2.

### +3 / +4 akcje



Te żetony premii pozwalają ci wykonać odpowiednio 3 lub 4 dodatkowe akcje niezależnie od tego, ile akcji możesz wykonać w oparciu o twoją zdolność *Akcje*.



### Ruch 3 handlarzami



Używając tego żetonu premii, możesz usunąć łącznie do **3** wybranych przez siebie handlarzy twoich przeciwników z zajętych pól połączeń na 1 lub kilku szlakach handlowych, a następnie umieścić ich na wolnych polach połączeń na 1 lub kilku szlakach handlowych. Wybrani 3 handlarze mogą należeć do 1, 2 lub 3 różnych graczy.

Możesz użyć tego żetonu, aby zmienić pozycje handlarzy. (Kupiec może zostać poruszony na nowe pole połączenia i wtedy sprzedawca wzięty z innego pola połączenia może zająć poprzednią pozycję kupca).

Podczas poruszania jednego handlarza nie można przemieścić innego handlarza z planszy.

*Uwaga:* W grze znajdują się 2 puste żetony premii. Możesz ich użyć do zaprojektowania własnych żetonów.



## Przypomnienie ważnych zasad

- Ustanowienie szlaku handlowego jest osobną akcją.
- Podczas akcji *E) Ustanowienie szlaku handlowego* handlarze ze szlaku handlowego muszą zostać odłożeni do wspólnej puli. Jeśli zakładasz placówkę w jednym z miast na końcu tego szlaku handlowego, musisz do tego użyć handlarza z tego szlaku handlowego.
- Kiedy ustanawiasz szlak handlowy, gracze mogą otrzymać punkty renomy za kontrolowanie miasta na jednym z końców tego szlaku handlowego.
- Na koniec twojej tury musisz umieścić wszystkie nowe żetony premii (znajdujące się na twojej srebrnej paterze) na planszy.
- Po ustanowieniu szlaku handlowego i założeniu placówki musisz sprawdzić, czy jakieś miasto zostało w pełni zajęte, a jeśli tak, zaznacz to na torze *Zajętych miast*.
- Kiedy rozwijasz zdolność, handlarz z danej zdolności zostaje umieszczony w twojej osobistej puli.
- Podczas akcji *C) Przemieszczenie 1 z handlarzy przeciwnika i zastąpienie go 1 ze swoich graczy*, który przemieszcza handlarza przeciwnika, musi odłożyć 1 (za sprzedawcę) lub 2 (za kupca) handlarzy ze swojej osobistej puli do wspólnej puli. Przeciwnik, którego handlarz został przemieszczony, otrzymuje taką samą liczbę handlarzy ze wspólnej puli i umieszcza ich na planszy.
  - ich przemieszczenie kosztuje więcej handlarzy;
  - niektóre placówki wymagają konkretnych handlarzy: kwadratowe pola wymagają sprzedawców, a okrągłe – kupców;
  - specjalne punkty renomy w Coellen można zdobyć tylko przy pomocy kupców.
- Kupcy są prawie zawsze traktowani tak samo jak sprzedawcy z wyjątkiem 3 następujących sytuacji:

## Wskazówki taktyczne

- Podczas kilku pierwszych rozgrywek zalecamy udział 3 lub 4 graczy, aby nie wydłużać rozgrywki. Doświadczeni gracze potrafią rozegrać nawet 5-osobową grę w około 90 minut.
- Sugerujemy, aby gracze liczyli na głos swoje własne akcje, aby uniknąć błędów.
- Gra oferuje wiele różnych sposobów na zdobywanie punktów renomy. Po pierwszej rozgrywce lepiej zrozumiecie, jak efektywnie wykorzystywać każdy z nich.





## Dodatkowe elementy dla doświadczonych graczy (rozgrywka na planszy Liga Hanzeatycka)

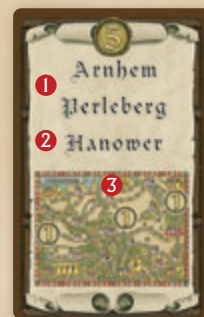
Kiedy zdobędziecie już doświadczenie w grze *Hansa Teutonica*, możecie dodać do gry dwa dodatkowe elementy: *karty misji* oraz *kafelki przychylności cesarza*. Można używać ich osobno lub razem podczas rozgrywek na planszy *Ligi Hanzeatyckiej*.

### Karty misji

W *Hanzeatyckiej Lidze Miast* niektóre miasta cieszyły się większą renomą niż inne wśród kupców walczących o władzę i wpływy polityczne. Dlatego kupcy rywalizują o założenie jak największej liczby swoich placówek w możliwej do zarządzania liczbie miast, aby zyskać sławę.

Podczas *Przygotowania* potasuj 9 kart misji i rozdaj każdemu graczowi po 1 zakrytej karcie. Do końca gry nie należy ujawniać graczom swojej karty. Pozostałe karty odłóż do pudełka – nie będą potrzebne podczas tej rozgrywki.

Na końcu gry **otrzymujesz 1 punkt renomy za każde wymienione na twojej karcie misji miasto**, w którym założyłeś przynajmniej 1 placówkę (tzn. możesz otrzymać łącznie maksymalnie 3 punkty). Jeśli udało ci się również **założyć najwięcej placówek we wszystkich 3 miastach z twojej karty misji** (lub jeśli jest remis, posiadasz tam placówkę o najwyższej wartości, czyli najbliższej prawej strony), **otrzymujesz dodatkowo 5 punktów renomy**. Oznacza to, że łącznie za swoją kartę misji możesz otrzymać na końcu gry 8 punktów renomy.



Na każdej karcie znajdują się 3 nazwy miast. Nazwy dwóch pierwszych występują również na 2 innych kartach ❶ (czyli twoi przeciwnicy również mogą je mieć na swojej karcie misji). Trzecie miasto pojawia się tylko i wyłącznie na twojej karcie ❷. Symbole monet na ilustracji poniżej nazw wskazują położenie 3 miast na planszy ❸.

### Kafelki przychylności cesarza

Kupcy *Ligi Hanzeatyckiej* nieustannie powiększali swoją władzę i wpływy polityczne dzięki swojej dynamice i ekspansji. Za znaczne sumy pieniędzy otrzymali od cesarza specjalne zezwolenia i przywileje, dzięki którym byli prawnie podporządkowani tylko jemu. Oznaczało to, że członkowie Hanzy byli zwolnieni z płacenia podatków lokalnym władcom i księżetom.

Podczas *Przygotowania* zakryj i pomieszaj wszystkie *kafelki przychylności cesarza*. Wylosuj spośród nich tyle kafelków, ilu jest graczy, i umieść je odkryte obok planszy. Są to kafelki, które gracze mogą nabyć podczas gry. Pozostałe kafelki przychylności cesarza odłóż do pudełka – nie będą potrzebne podczas tej rozgrywki.

Na początku swojej tury możesz zdecydować, że rezygnujesz ze swoich wszystkich akcji w tej turze, aby nabyć 1 *kafelkę przychylności cesarza*. W tym celu musisz zakryć 2 z twoich niewykorzystanych żetonów premii i położyć je po prawej stronie twojego sekretarzyka (na końcu gry nadal będą się one liczyć podczas przyznawania punktów renomy za żetony premii). Możesz nabyć tylko 1 *kafelkę przychylności cesarza* na turę.

Umieść przed sobą właśnie nabyty odkryty *kafelkę przychylności cesarza*. Cztery z tych kafelków zapewniają stałą przewagę podczas gry, a dwa gwarantują dodatkowe punkty renomy na końcu gry:

### Podczas gry



Za każdym razem, gdy twoi handlarze są przemieszczani, możesz umieścić swoich przemieszczonych handlarzy na wolnym polu połączenia na **wybranych przez siebie szlakach handlowych** zamiast na sąsiednich szlakach handlowych.



Od tej pory w każdej turze masz 1 dodatkową akcję. (Pozwala to na wykonywanie więcej niż 5 akcji na turę).



Za każdym razem, gdy inny gracz wykonuje akcję *Pozyskania handlarzy*, możesz otrzymać 1 handlarza ze wspólnej puli i umieścić go w swojej osobistej puli.

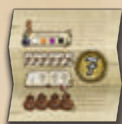


Za każdym razem, gdy jeden z twoich sprzedawców zostaje przemieszczony, otrzymujesz ze wspólnej puli 2 handlarzy zamiast 1.

### Na końcu gry



Na końcu gry otrzymujesz 2 dodatkowe punkty renomy za każde miasto, w którym założyłeś najwięcej placówek (tzn. łącznie 4 punkty renomy zamiast 2).



Na końcu gry otrzymujesz 7 punktów renomy zamiast 4 za każdą w pełni rozwiniętą zdolność.





# Alternatywne plansze

Zamiast używać do gry planszy *Ligi Hanzeatyckiej*, możesz również użyć jednej z dwóch innych plansz:

**Wschodniej Ligi Hanzeatyckiej** lub **Brytanii**

Obie te plansze zawierają nowe elementy, które zmieniają przebieg rozgrywki.

## Wschodnia Liga Hanzeatycka

Wschodnia Liga Hanzeatycka rozciąga się na tereny Europy Wschodniej. Nowe terytoria wymagają nowych rodzajów połączeń: od teraz ważną rolę pełnić będą drogi morskie, które wymagają kupców. Miasta, które nie należą do Ligi Hanzeatyckiej, chcą stworzyć własną sieć placówek. Aby umocnić swoją reputację jako wybitnego kupca, będziesz musiał zmierzyć się z tymi wyzwaniem.

Przygotowanie gry z użyciem planszy *Wschodniej Ligi Hanzeatyckiej* jest takie samo jak dla planszy *Ligi Hanzeatyckiej*, ale plansza ma tylko jedną stronę (dla 3-5 graczy). Aby ustanowić połączenie *Wschód-Zachód* na tej mapie, musisz stworzyć nieprzerwany ciąg placówek od Lubeki do Gdańska (miasta oznaczone czerwonymi wstęgami). Specjalne punkty renomy możesz otrzymać w Królewcu.

Wszystkie zasady pozostają takie same jak w przypadku planszy *Ligi Hanzeatyckiej*.

Na planszy *Wschodniej Ligi Hanzeatyckiej* znajdują się następujące nowe elementy:

### Miasto Waren



To miasto daje możliwość rozwinięcia 2 zdolności. Jeśli ustanawiasz 1 z 3 szlaków handlowych prowadzących do Waren, możesz albo rozwinąć 1 z 2 zdolności (*Akcje* lub *Bank*), albo założyć 1 placówkę zgodnie z zasadami dla (żółto)-zielonych miast (patrz niżej).

### (Żółto)-zielone miasta



Miasta Białogard, Waren i Drezno nie są miastami hanzeatyckimi i są oznaczone zieloną (Białogard) lub żółto-zieloną wstęgą (Waren, Drezno). W tych miastach nie można założyć placówki w normalny sposób. Można to zrobić tylko jeśli:

- użyjesz stałego żetonu premii *Założenie placówki w (żółto)-zielonym mieście* podczas ustanawiania morskiego szlaku handlowego (patrz niżej).
- użyjesz żetonu premii *Dodatkowa placówka* podczas ustanawiania szlaku handlowego do (żółto)-zielonego miasta. Możesz w ten sposób wziąć 1 handlarza ze szlaku handlowego i założyć nim placówkę w (żółto)-zielonym mieście. Jeśli w danym mieście jest już 1 lub więcej handlarzy, aby założyć placówkę, musisz umieścić swojego handlarza po lewej stronie wszystkich innych znajdujących się już tam handlarzy.

Kiedy tylko umieścisz 1 handlarza w (żółto)-zielonym mieście i w ten sposób założysz w nim placówkę, to miasto liczy się jako w pełni zajęte. Oznacz to, przesuując o 1 pole czarną kostkę na torze *Zajętych miast*.

Dla celów przyznawania punktów renomy (podczas ustanawiania szlaku handlowego oraz na końcu gry podczas rozpatrywania kategorii punktacji *E*) oraz *F*), traktuj (żółto)-zielone miasta jak pozostałe miasta Ligi Hanzeatyckiej.

### Morskie szlaki handlowe

Morskie szlaki handlowe mają dwa wyróżniki:

1. Aby ustanowić morski szlak handlowy, potrzebujesz 1 lub 2 kupców. (Punkty połączenia na takim szlaku mają symbol łodzi zamiast domu i składają się tylko z okręgów dla kupców, bez kwadratów dla sprzedawców).
2. Po ustanowieniu morskiego szlaku handlowego natychmiast otrzymujesz możliwość użycia stałego żetonu premii (patrz niżej).

Nie możesz umieścić żetonu premii na morskim szlaku handlowym, ponieważ jest tam już nadrukowany stały żeton premii.



**Wskazówka:** Morskie szlaki handlowe są najkrótszą drogą do utworzenia połączenia *Wschód-Zachód* pomiędzy Lubeką a Gdańskiem.

### Stale żetony premii

Do każdego z 4 morskich szlaków handlowych jest przypisany jeden stały żeton premii. Za każdym razem, gdy ustanowisz jeden z morskich szlaków handlowych, po zakończeniu tej akcji (i tylko wtedy) możesz natychmiast użyć stałego żetonu premii przypisanego do danego szlaku.

**Uwaga:** Ponieważ nie możesz wziąć stałego żetonu premii, nie otrzymasz za niego żadnych punktów renomy na koniec gry.

Szczegółowy opis 4 stałych żetonów premii:



#### Ruch 2 wybranych przez ciebie handlarzy:

Jeśli ustanowisz ten morski szlak handlowy, możesz poruszyć 2 wybranych przez ciebie handlarzy (twoich i/lub przeciwników) na szlakach handlowych. Dozwolone jest zamienienie miejscami 2 handlarzy.



#### Rozwinięcie zdolności *Przywileje*:

Jeśli ustanowisz ten morski szlak handlowy, możesz rozwinąć swoją zdolność *Przywileje* w normalny sposób.



#### Założenie placówki w (żółto)-zielonym mieście:

Jeśli ustanowisz ten morski szlak handlowy, możesz założyć placówkę w wybranym przez ciebie (żółto)-zielonym mieście, umieszczając w nim 1 handlarza ze swojej osobistej puli. **Ważne:** Zawsze musisz umieszczać swojego handlarza po prawej stronie wszystkich innych handlarzy, którzy mogą już być w mieście.



#### Umieszczenie 2 handlarzy:

Jeśli ustanowisz ten morski szlak handlowy, możesz wziąć 2 handlarzy z tego szlaku i umieścić ich na wolnych polach połączeń na planszy, zamiast odkładać ich do wspólnej puli.





Angielskie miasto



Walijskie miasto



Szkockie miasto

Przygotowanie gry z użyciem planszy *Brytanii* jest takie samo jak dla planszy *Ligii Hanzeatyckiej*. Strona planszy dla 3 graczy składa się jedynie z Anglii i Walii. Na stronie dla 4 i 5 graczy znajduje się również Szkocja. Szlaki handlowe Anglii są zaznaczone na biało, Walii na brązowo, a Szkocji na niebiesko. Podobnie wstęgi pod nazwami miast w Walii i Szkocji są odpowiednio brązowe i niebieskie. Podział na te 3 kraje jest ważny podczas przebiegu rozgrywki, co wyjaśniono poniżej.

Aby ustanowić połączenie *Wschód–Zachód* na tej mapie, musisz stworzyć nieprzerwany ciąg placówek od Oksfordu do Yorku

(miasta oznaczone czerwonymi wstęgami). Specjalne punkty renowy możesz otrzymać w Plymouth.

Wszystkie zasady pozostają takie same jak dla planszy *Ligii Hanzeatyckiej* z następującymi wyjątkami:

- Gra kończy się natychmiast na końcu akcji *E) Ustanowienie szlaku handlowego*, jeśli zostały już zajęte wszystkie pola placówek w 8 miastach (zamiast w 10).
- Umieszczając nowe żetony premii, należy wziąć pod uwagę 2 dodatkowe wymogi (podstawowe zasady pozostają niezmiennione):
  - Nie możesz umieścić żetonu premii na morskim szlaku handlowym ze stałym żetonem premii.
  - Podobnie nie możesz umieścić żetonu premii obok szlaku handlowego w Walii (brązowy) lub w Szkocji (niebieski).

Na planszy *Brytanii* znajdują się następujące nowe elementy:

### Anglia, Walia i Szkocja

W obrębie Anglii możesz wykonywać akcje *B) Umieszczenie 1 handlarza* oraz *C) Przemieszczenie 1 z handlarzy przeciwnika i zastąpienie go 1 ze swoich* według normalnych zasad. Jednak w Walii i Szkocji musisz mieć pozwolenie na wykonanie tych dwóch akcji:



#### Cardiff (Walia)

Jeśli posiadasz w Cardiff placówkę o najwyższej wartości (najdalej na prawo), masz pozwolenie na wykonanie w Walii 1 z 2 następujących akcji raz na turę:

- B) Umieszczenie 1 handlarza  
ALBO
- C) Przemieszczenie 1 z handlarzy przeciwnika i zastąpienie go 1 ze swoich.



#### Carlisle (Szkocja – tylko na 4-5 graczy)

Jeśli posiadasz w Carlisle placówkę o najwyższej wartości (najdalej na prawo), masz pozwolenie na wykonanie w Szkocji 1 z 2 następujących akcji raz na turę:

- B) Umieszczenie 1 handlarza  
ALBO
- C) Przemieszczenie 1 z handlarzy przeciwnika i zastąpienie go 1 ze swoich.



#### Londyn (Anglia)

Jeśli posiadasz w Londynie placówkę o najwyższej wartości (najdalej na prawo), masz pozwolenie na wykonanie w Walii lub w Szkocji (w grze na 4-5 graczy) 1 z 2 następujących akcji raz na turę:

- B) Umieszczenie 1 handlarza  
ALBO
- C) Przemieszczenie 1 z handlarzy przeciwnika i zastąpienie go 1 ze swoich.

*Uwaga:* W Londynie możesz rozwinąć swoją zdolność *Przywileje* – dlatego wstęga miasta ma 2 kolory na planszy dla 3 graczy i 3 kolory na planszy dla 4-5 graczy.

*Wskazówka:*

Każde z 3 miast daje ci pozwolenie na wykonanie 1 z 2 akcji raz na turę. Dlatego jeśli posiadasz placówkę o najwyższej wartości zarówno w Cardiff, jak i w Londynie, masz pozwolenie na wykonanie tej akcji poza Anglią dwa razy w swojej turze (dwa razy w Walii lub raz w Walii i raz w Szkocji).

Niezależnie od pozwoleń w Walii i Szkocji, zawsze możesz wykonywać te akcje w Anglii.

Handlarze przemieszczeni w ramach akcji *C) Przemieszczenie 1 z handlarzy przeciwnika i zastąpienie go 1 ze swoich* mogą zostać ponownie umieszczeni wyłącznie na polach połączeń sąsiednich szlaków handlowych w tym samym kraju, z którego zostali przemieszczeni, lub w Anglii.

Nie potrzebujesz pozwolenia, aby wykonać akcję *D) Ruch swoimi handlarzami na planszy*, ale musisz przestrzegać następujących zasad

- Możesz poruszyć handlarzy w Anglii wyłącznie na wolne pola połączeń w Anglii.
- Możesz poruszyć handlarzy w Walii wyłącznie na wolne pola połączeń w Walii lub w Anglii.
- Możesz poruszyć handlarzy w Szkocji wyłącznie na wolne pola połączeń w Szkocji lub w Anglii.

Nie potrzebujesz pozwolenia, aby wykonać akcję *E) Ustanowienie szlaku handlowego* w Walii lub w Szkocji. W przypadku tej akcji nie ma znaczenia, jakiego koloru jest szlak handlowy (czyli do którego kraju jest przypisany) ani gdzie znajduje się każde z dwóch miast na końcach danego szlaku. Przykładowo mógłbyś ustanowić szlak handlowy pomiędzy Conway i Chester lub pomiędzy Chester i Carlisle lub pomiędzy Chester i Hereford, aby założyć placówkę w Chester lub rozwinąć swoją zdolność *Akcje*.

#### Ograniczenia żetonu premii *Ruch 3 handlarzami*:

Używając tego żetonu premii, możesz przemieścić handlarzy tylko w obrębie tego samego kraju (np. handlarz z Anglii po zakończeniu tej akcji nadal musi się znajdować w Anglii). Zamiana miejscami (w obrębie tego samego kraju) nadal jest dozwolona.

### Morskie szlaki handlowe

Morskie szlaki handlowe mają dwa wyróżniki:

1. Aby ustanowić morski szlak handlowy, potrzebujesz 1 lub 2 kupców. (Punkty połączenia na takim szlaku mają symbol łodzi zamiast domu i składają się tylko z okręgów dla kupców, bez kwadratów dla sprzedawców).
2. Po ustanowieniu morskiego szlaku handlowego natychmiast otrzymujesz możliwość użycia stałego żetonu premii na 2 morskich szlakach handlowych na stronie planszy dla 4-5 graczy i na 3 morskich szlakach handlowych na stronie dla 3 graczy (patrz niżej).



## Stałe żetony premii

Do każdego z 2 morskich szlaków handlowych w południowej Anglii (na obu stronach planszy) oraz do szlaku morskiego pomiędzy Wyspą Man i Carlisle (na stronie planszy dla 3 graczy) jest przypisany jeden stały żeton premii. Za każdym razem, gdy ustanowisz jeden z morskich szlaków handlowych, po zakończeniu tej akcji (i tylko wtedy) możesz natychmiast użyć stałego żetonu premii przypisanego do danego szlaku.

*Uwaga 1:* Nie możesz umieścić żetonu premii na morskim szlaku handlowym, ponieważ jest tam już nadrukowany stały żeton premii.

*Uwaga 2:* Ponieważ nie możesz wziąć stałego żetonu premii, nie otrzymasz za niego żadnych punktów renomy na koniec gry.

Szczegółowy opis 2 stałych żetonów premii:



### Ruch 2 wybranych przez siebie handlarzy:

Jeśli ustanowisz ten morski szlak handlowy, możesz poruszyć 2 wybranych przez siebie handlarzy (twoich i/lub przeciwników) na planszy. Możesz poruszyć handlarzy tylko w obrębie tego samego kraju (np. handlarz z Anglii po zakończeniu ruchu nadal musi się znajdować w Anglii). Dozwolone jest zamienienie miejscami 2 handlarzy.



### Umieszczenie 2 handlarzy:

Możesz wziąć 2 handlarzy ze wspólnej puli i umieścić ich na wolnych polach połączeń w Walii i/lub Szkocji. (Jeśli we wspólnej puli nie ma żadnych twoich handlarzy, możesz wziąć ich ze swojej osobistej puli. Jeśli nie ma żadnych również w twojej osobistej puli, możesz wziąć ich z planszy).

## Przyznawanie dodatkowych punktów za Walię i Szkocję

Na koniec gry gracz, który kontroluje najwięcej miast w Walii, otrzymuje 7 punktów renomy; gracz na drugim miejscu otrzymuje 4 punkty renomy, a trzeci – 2 punkty renomy (jak pokazano na brązowym zwoju).

Kontrolujesz miasto, jeśli założyłeś w nim najwięcej placówek (remisy wygrywa ten z graczy, który posiada w danym mieście placówkę o wyższej wartości, czyli bliżej prawej strony).

Jeśli gracze remisują pod względem liczby kontrolowanych miast, remisujący gracze liczą swoje placówki w Walii. Remis wygrywa gracz z największą liczbą placówek. Jeśli nadal jest remis, należy zsumować punkty renomy dla tego miejsca i następnego miejsca i podzielić je przez liczbę remisujących graczy. Jeśli trzeba, zaokrąglij wynik w dół.

*Przykład:* 2 graczy kontroluje po 2 miasta i mają taką samą liczbę placówek w Walii. Każdy z tych graczy otrzymuje  $(7+4) / 2 = 5$  punktów renomy. Gracz, który jako następny w kolejności kontroluje najwięcej miast, otrzymuje tylko 2 punkty renomy za trzecie miejsce.

Po tym, jak gracze kontrolujący miasta w Walii otrzymali swoje nagrody, każdy gracz, który nie kontroluje żadnego miasta w Walii, może być brany pod uwagę przy otrzymywaniu wszelkich nieprzyznanych punktów renomy w tej kategorii. Należy porównać liczbę placówek w Walii każdego z tych graczy. Gracz, który posiada najwięcej placówek, otrzymuje wyższą liczbę niewykorzystanych punktów renomy itd.

Gracze, którzy nie posiadają żadnej placówki w Walii, nie mogą otrzymać żadnych punktów renomy w tej kategorii.

Jeśli używasz notesu punktacji, dodaj te punktu do rzędu *Punkty renomy za miasta*.

W przypadku rozgrywki na planszy dla 4-5 graczy należy w ten sam sposób rozpatrzyć przyznawanie dodatkowych punktów dla Szkocji (jak pokazano na niebieskim zwoju).



Wyspa Man należy zarówno do Walii, jak i do Szkocji (na co wskazują kolory wstęgi) i dlatego należy ją wziąć pod uwagę podczas przyznawania punktów w obu krajach.





## Twórcy gry

**Autor gry:** Andreas Steding

**Ilustracje:** Dennis Lohausen

**Projekt graficzny:** Jens Wiese

**Realizacja:** Klaus Ottmaier

**Wersja polska:** Galakta

**Tłumaczenie:** Aleksandra Miszta-Mars

**Korekta:** Łukasz Chełmecki, Łukasz Tkaczyk



ul. Łągiewnicka 39  
30-417 Kraków  
www.Galakta.pl

© 2020, 2021 Pegasus Spiele GmbH. Wszystkie prawa zastrzeżone.  
Kopiowanie i udostępnianie instrukcji, elementów gry lub ilustracji  
bez zgody Pegasus Spiele jest zabronione.



**Pegasus Spiele**  
Pegasus Spiele GmbH,  
Am Straßbach 3,  
61169 Fridberg,  
Niemcy





## Skrót zasad

### Przygotowanie gry

Wybierz planszę.

Weź 3 początkowe (złote) żetony premii i losowo rozłóż po 1 z nich na każdej z 3 tawern tak, aby strzałka wskazywała konkretny szlak handlowy.

Umieść czarną kostkę na polu 0 toru *Zajęte miasta*.

Następnie każdy gracz wybiera kolor i bierze odpowiadający mu sekretarzyk, a następnie umieszcza swoich 15 sprzedawców i 3 kupców na odpowiednich miejscach.

Umieść swoich pozostałych handlarzy (sprzedawców i kupców) w swojej osobistej puli oraz we wspólnej puli w następujący sposób:

	Osobista puli	Wspólna puli
Pierwszy gracz	5  +1	6
Gracz 2	6  +1	5
Gracz 3	7  +1	4
Gracz 4	8  +1	3
Gracz 5	9  +1	2

### Przebieg gry

#### A) Pozyskanie handlarzy



Podczas tej akcji, w zależności od twojego poziomu rozwoju zdolności, możesz zatrudnić odpowiednio do 3, 5, 7 lub wszystkich (jeśli masz odkrytą wartość „C”) swoich handlarzy ze wspólnej puli i przenieść ich do swojej osobistej puli.

#### B) Umieszczenie 1 handlarza



Podczas tej akcji możesz umieścić 1 handlarza ze swojej osobistej puli na wolnym polu połączenia na szlaku handlowym (tzn. na polu połączenia, które nie jest już zajęte przez ciebie ani przez przeciwnika).

#### C) Przemieszczenie 1 z handlarzy przeciwnika i zastąpienie go 1 ze swoich



Podczas tej akcji możesz przemieścić 1 z handlarzy przeciwnika z pola połączenia na szlaku handlowym i zastąpić go 1 ze swoich handlarzy ze swojej osobistej puli. Jeśli przemieścisz sprzedawcę, jako koszt tej akcji musisz również oddać do wspólnej puli 1 dodatkowego handlarza ze swojej osobistej puli. Jeśli przemieścisz kupca, musisz oddać 2 handlarzy.

Twój przeciwnik musi natychmiast umieścić swojego przemieszczonego sprzedawcę oraz 1 dodatkowego handlarza ze wspólnej puli lub swojego przemieszczonego kupca oraz 2 dodatkowych handlarzy ze wspólnej puli na dowolnych wybranych przez siebie pustych polach połączeń na sąsiednich szlakach handlowych.

#### D) Ruch swoimi handlarzami na planszy



Podczas tej akcji, w zależności od twojego poziomu rozwoju zdolności *Księga mądrości*, możesz poruszyć odpowiednio od 2 do 5 swoich handlarzy z pól połączeń na 1 lub więcej szlakach handlowych i umieścić ich na pustych punktach połączeń na 1 lub więcej szlakach handlowych.

#### E) Ustanowienie szlaku handlowego



Możesz wykonać tę akcję, tylko jeśli wszystkie pola połączeń na szlaku handlowym pomiędzy 2 miastami są zajmowane przez twoich handlarzy.

Kiedy wykonujesz tę akcję, rozpatrz po kolei poniższe kroki. Kroki 1) i 2) muszą zawsze zostać wykonane (o ile to możliwe), a następnie możesz wykonać również jeden z wariantów kroku 3, jeśli to możliwe:

#### 1) Otrzymanie punktów renomy

Gracz, który ma najwięcej placówek w których z 2 miast na końcach szlaku handlowego, kontroluje dane miasto i natychmiast otrzymuje 1 punkt renomy. (W przypadku remisu miasto kontroluje ten z remisujących graczy, który założył w nim placówkę o najwyższej wartości).

#### 2) Otrzymanie żetonu premii

Po zakończeniu tej akcji możesz użyć tego żetonu premii jeden raz w dowolnym momencie dowolnej ze swoich tur (tej lub jednej z następnych). Użycie żetonu premii nie liczy się jako akcja. Natychmiast weź 1 nowy żeton premii z puli żetonów. Na koniec swojej tury musisz umieścić ten żeton premii na planszy. Musisz przestrzegać 3 następujących zasad:

- Obok danego szlaku handlowego nie może być żetonu premii.
- Na danym szlaku handlowym nie może być żadnego handlarza.
- W 1 z 2 miast na końcach danego szlaku handlowego musi być wolne przynajmniej 1 pole placówki.

#### 3a) Założenie placówki

Użyj 1 handlarza z tego szlaku handlowego do założenia placówki na pierwszym wolnym polu placówki od lewej strony w jednym z 2 miast znajdujących się na końcach danego szlaku handlowego.

#### *Połączenie Wschód-Zachód*

Natychmiast po tym, gdy założysz placówkę, która stworzy nieprzerwany ciąg twoich placówek od Stendal do Arnheim / od Lubeki do Gdańska / od Oksfordu do Yorku (miasta oznaczone czerwonymi wstęgami), ustanawiasz *połączenie Wschód-Zachód* i natychmiast otrzymujesz punkty renomy w następujące liczbie: 7 punktów renomy, jeśli ustanowiłeś połączenie jako pierwszy, 4 punkty, jeśli jako drugi, 2 punkty renomy, jeśli jako trzeci.

#### 3b) Rozwinięcie zdolności

Jeśli jedno z dwóch sąsiednich miast posiada piktogram przedstawiający jedną z 5 zdolności, możesz rozwinąć odpowiadającą mu zdolność.

#### 3c) Otrzymanie specjalnych punktów renomy

Możesz umieścić kupca na 1 z 4 pól specjalnych punktów renomy znajdujących się na planszy Ligi Hanzeatyckiej w Coellen, na planszy Wschodniej Ligi Hanzeatyckiej w Królewcu, a na planszy Brytanii w Plymouth.

### Koniec gry

Koniec gry może zostać aktywowany na 3 sposoby. Aktywny gracz dokańcza obecną akcję, ale wszystkie jego pozostałe akcje przepadają i gra natychmiast się kończy – pozostali gracze nie wykonują już swoich akcji.

- Któryś z graczy posiada teraz 20 lub więcej punktów renomy.
- Aktywny gracz nie może dobrać nowego żetonu premii, ponieważ pula żetonów jest pusta.
- Aktywny gracz założył placówkę, która spowodowała całkowite zajęcie dziesiątego miasta na torze *Zajętych miast* (lub ósmego na planszy Brytanii).

Skrót otrzymywanych na końcu gry punktów renomy znajduje się w notესie punktacji.