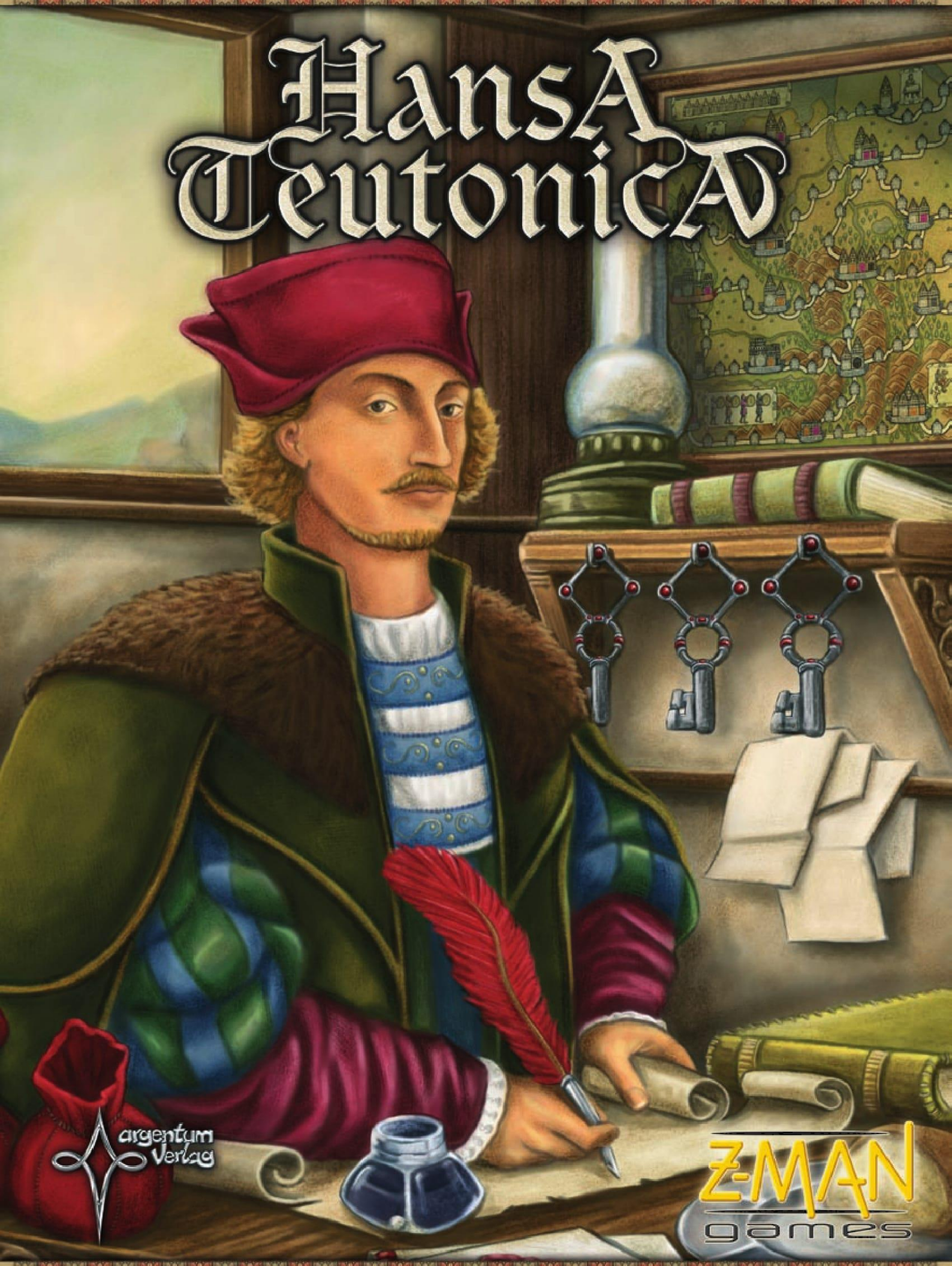
Hansa Teutonica



argentum Verlag

Z-MAN games

Hansa Teutonica

A Deutsche Hanse ou, em latim, a Hansa Teutonica, são nomes alternativos para a Liga Hanseática ou Hansa Germânica, uma aliança comercial entre guildas comerciantes e, mais tarde, entre cidades originárias da Alemanha. As cidades que se juntaram à Liga foram chamadas cidades Hansa. A palavra deriva do alemão, sendo que Hansa, na sua origem, designava a união de mercadores alemães com estrangeiros. A Liga emergiu em meados do século XII. Como não havia um pedido formal de adesão até a metade do século XIV, era impossível dizer quais cidades pertenciam à Liga durante esse período. Acreditava-se, no entanto, que quase 200 cidades estavam envolvidas com a Liga.

Os jogadores tentam aumentar sua posição como comerciantes na Liga Hanseática, ganhando pontos de prestígio. Isso pode ser feito de diferentes maneiras: Estabelecer uma rede de escritórios em novas "Cidades Hansa" pode ser tão promissor quanto melhorar as habilidades de negociação. Os jogadores realizam várias atividades durante seus movimentos. Os comerciantes podem ser inseridos no tabuleiro de jogo, movidos, ou mesmo os comerciantes de outros jogadores podem ser movidos. Se eles eventualmente ocupam uma rota comercial inteira entre duas cidades, um novo Escritório de Contagem pode ser estabelecido. Mas os jogadores também podem desenvolver suas habilidades de negociação, em vez de cidades específicas, melhorando suas habilidades ao longo do jogo. O vencedor do jogo é o jogador que ganha mais Pontos de Prestígio (PP).

Material

1 Tabuleiro de dois lados (lado da frente para jogos com 4-5 jogadores, lado de trás para 2-3 jogadores)

135 Comerciantes (marcadores em formato de cubos de madeira- 27 na cor de cada jogador)

20 Mercadores (marcadores em formato de discos de madeira - 04 na cor de cada jogador)

16 Fichas de bônus:
5x Escritórios Extras;
2x Troca de Escritórios;
2x Três ações adicionais,
2x Quatro ações adicionais
3x Melhorar 1 Habilidade
2x Remover três marcadores

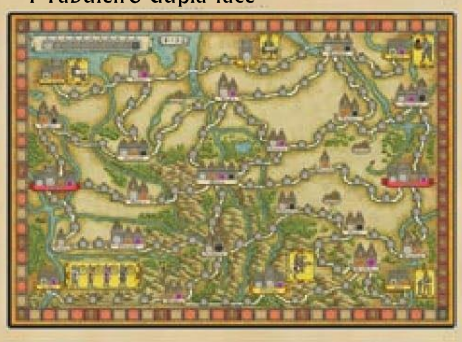
5 Escritórios - Tabuleiros em forma de uma escrivaninha

1 Marcador de "Cidades concluídas" (cubo preto)

1 Peão para o jogo de dois jogadores

4 Fichas de papelão com soldados para dividir o tabuleiro em províncias no jogo de dois jogadores

1 Tabuleiro dupla face



5 Tabuleiros em forma de Escrivaninha "Escritórios"



4 Soldados



16 Fichas de Bônus



E as seguintes peças de madeira:
135 Comerciantes (cubos de madeira, 27 na cor de cada jogador)
20 Mercadores (discos de madeira, 04 na cor de cada jogador)
1 Marcador de "cidades concluídas" (cubo de madeira preto)
1 Peão para o jogo de dois jogadores

O Tabuleiro

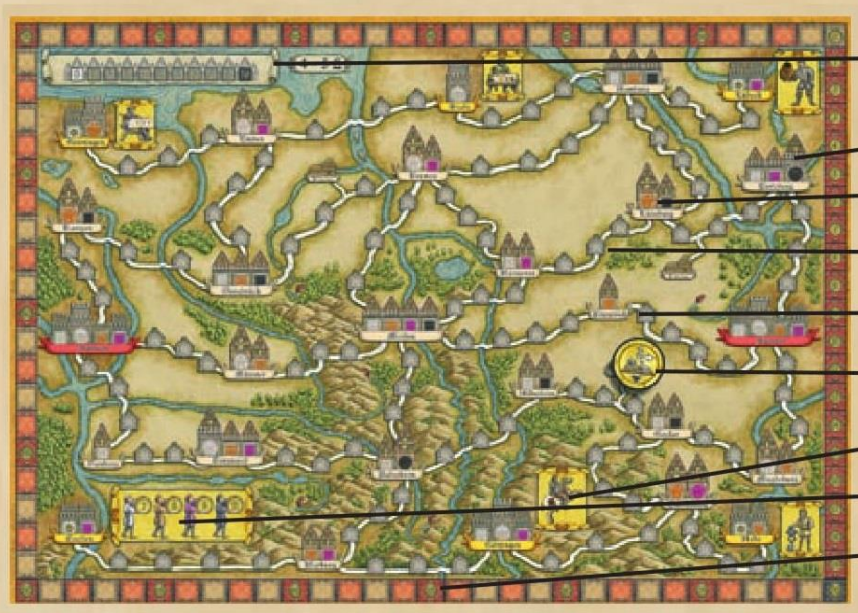
O tabuleiro mostra um número de cidades que pertenceram à liga hanseática. Cada cidade contém um edifício com vários espaços de escritórios (alguns quadrados para os marcadores de comerciantes e alguns círculos para marcadores de mercador).

As cidades estão ligadas por rotas comerciais que contêm de 2 a 4 casas. Durante o jogo, os jogadores colocam comerciantes e/ou mercadores nessas rotas. Sempre que um jogador completar uma rota com apenas os marcadores da sua cor, poderá marcar pontos e/ou fundar um escritório em uma das duas cidades adjacentes à rota, bem como obter outros benefícios. Ele então limpa a rota, o que significa que a mesma rota pode ser reivindicada várias vezes e por jogadores diferentes.

Os Tabuleiros dos jogadores mostram 5 habilidades diferentes. Cinco das cidades também mostram uma Figura correspondente a cada 1 dessas habilidades. Estas 5 cidades são Groningen, Stade, Lübeck, Göttingen e Halle. Sempre que um jogador completar uma rota envolvendo uma dessas 5 cidades, o jogador pode escolher melhorar a habilidade correspondente em seu Tabuleiro de jogador em vez de Fundar um novo escritório.

A cidade de Coellen, na parte inferior esquerda do tabuleiro, está ligada a uma mesa onde os jogadores podem ganhar pontos de bónus no final do jogo. O Tabuleiro também mostra 3 tabernas. No início do jogo, uma Ficha de bônus será colocada em cada uma dessas tabernas, com a seta apontando em direção à rota comercial que ela está associada.

Finalmente, o Tabuleiro é cercado por uma Trilha de pontuação para marcar pontos de prestígio. A parte superior esquerda mostra uma Trilha de Cidade Concluída. Quando todos os escritórios em uma cidade contêm comerciantes ou mercadores, a cidade é completada e o marcador de "Cidades Concluídas" deve ser movido. Isso pode ser importante para acionar o fim do jogo.



- Trilha de cidades com escritórios concluídos
- Hansa City
- Escritório
- Rota comercial
- Campo livre
- Taberna (com marcador de bônus)
- Cidade com habilidades comerciais
- Cidade com Pontos de Prestígio
- Trilha de Pontos de Prestígio

O Tabuleiro dos Jogadores

O tabuleiro de um jogador mostra a mesa de trabalho no seu escritório principal. As 5 Figuras ao longo da parte inferior servem como um lembrete dos 5 tipos de ações que um jogador pode realizar no turno. A parte superior mostra as 5 habilidades do jogador. Durante o jogo, os jogadores terão a oportunidade de melhorar suas habilidades e ganhar Pontos de Privilégio no final do jogo por realiza-las.





	Suprimentos	Estoque
Jogador Inicial	◯ / 5 ☐	6 ☐
2º Jogador	◯ / 6 ☐	5 ☐
3º Jogador	◯ / 7 ☐	4 ☐
4º Jogador	◯ / 8 ☐	3 ☐
5º Jogador	◯ / 9 ☐	2 ☐

Preparação

Pegue as 3 Fichas de Bônus de bônus mostrados no lado esquerdo e coloque aleatoriamente 1 em cada um dos 3 espaços da taverna, com as setas apontando para a rota comercial correspondente.

Embaralhe as Fichas de bônus restantes e coloque-as em uma pilha com a face do bônus virado para baixo.

Cada jogador escolhe uma cor e leva todos os marcadores (Comerciantes e Mercadores) dessa cor. Cada jogador deve preencher as habilidades em seu tabuleiro com os marcadores como mostrado na página 3 do livro de regras. Certifique-se que os Mercadores (discos) são colocados nos espaços do livro, e os Comerciantes (quadrados) nos outros espaços. O espaço mais à esquerda de cada pista permanece descoberto e mostra o nível inicial do jogador. Quando um jogador melhora uma habilidade, ele remove o próximo cubo ou disco disponível, indo da esquerda para a direita, descobrindo assim o novo nível de habilidade.

Cada jogador deve colocar 1 marcador de comerciante no espaço 0 da Trilha de Pontuação de Prestígio - PP. Escolha um jogador inicial da partida. O jogador inicial pega de seu Estoque Geral 5 Comerciantes e seu Mercador que não foi colocado no tabuleiro pessoal formando uma reserva de Suprimentos pessoal. O segundo jogador no sentido horário pega 1 Mercador e 6 Comerciantes seu Estoque Geral. O próximo jogador pega 1 Mercador e 7 Comerciantes, e assim por diante. As peças restantes dos jogadores formam o Estoque Geral do Jogador. Os jogadores podem usar peças da sua reserva de Suprimentos, não podendo usar os marcadores do se Estoque Geral até que gastam uma ação para transferir Marcadores do para suas reservas de Suprimentos, ou por meio de outra ação durante o Jogo.

As habilidades nos tabuleiros dos jogadores



Chaves das Cidades - Bônus de Fim de Jogo (1, 2, 2, 3, 4)

No final do jogo, um jogador obtém pontos de bônus por cada Escritório da sua maior rede de cidades conectadas. Será contado cada escritório dessa rede e multiplicado pelo número de pontos mostrados pelo "Espaço da Chave" descoberto à direita. Consequentemente, avançar sua habilidade de Chaves de Cidades significa um bônus maior no Fim do Jogo. Sempre que um jogador melhora essa habilidade, ele retira um cubo de Comerciante do espaço da chave mais à esquerda e coloca em seu suprimento pessoal.



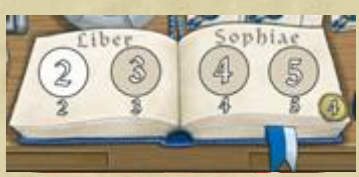
Trilha de Ações - Actiones (2, 3, 3, 4, 4, 5)

O espaço descoberto mostra quantas ações um jogador pode realizar por turno. Melhorando esta habilidade significará aumentar o número de ações disponíveis por turno. Quando um jogador melhora essa habilidade e ganha uma nova ação, ele pode usar a nova ação nesse mesmo turno. Todos os jogadores começam com 2 ações por turno, mas podem melhorar essa habilidade para um máximo de 5 ações por turno.



Privilégios - Privilegium

Nas cidades existem espaços para um número específico de escritórios. No início do jogo, pode ser escolhido apenas os espaços brancos. Os escritórios fundados em uma cidade devem ser na ordem da esquerda para a direita. Quando um jogador desenvolve esta habilidade, ele poderá fundar escritórios nos espaços coloridos, correspondentes as cores liberadas.



O Livro da Sabedoria - Liber Sophiae (2, 3, 4, 5)

Uma das ações disponíveis para um jogador é mover seus marcadores no Tabuleiro (em vez de adicionar novos). No início do jogo, o jogador pode mover 2 marcadores, mas, desenvolvendo a habilidade do livro, aumentará o número de marcadores a serem movidos. Note que quando um jogador melhora essa habilidade, ele remove um disco de Mercador e o coloca no seu suprimento pessoal; portanto, esta é a maneira de obter mais Mercadores no jogo.

Sacos de Dinheiro (3, 5, 7, C)

Quando um jogador executa uma ação de renda, ele pega o número exibido de Comerciantes e/ou Mercadores do estoque geral e coloca em seu suprimento pessoal para utilizá-los no jogo. No início do jogo, executar esta ação permitirá que ele pegue 3 Comerciantes e/ou Mercadores e adicione a reserva de suprimentos, mas este número aumentará como esta habilidade é melhorada. Se o jogador desenvolve todos os espações, chegando até o último saco de dinheiro (saco com a letra "C"), ele pode usar esta ação para levar o todo o estoque para sua reserva de suprimento pessoal.



Jogando

Os jogadores se revezam no sentido horário até que uma das condições de fim do jogo seja acionada. O jogador realiza o número de ações como mostrado em sua Trilha de Ação. Ele pode optar por realizar qualquer das ações apresentadas a seguir em qualquer ordem e pode repetir ações quantas vezes quiser (obedecendo o limite de sua Trilha de Ação). Cada ação deve ser concluída antes de realizar a próxima. Se um jogador não quer usar todas as suas ações, ele pode encerrar seu turno, passando a vez para o próximo jogador.

Escolha as Ações:

1.Receber Renda
2.Colocar 1 Comerciante ou Mercador em uma Rota
3.Deslocar outro jogador
4.Mover seus próprios marcadores no Tabuleiro
5. Reivindicar uma rota

1. Receber Renda



O jogador recebe Comerciantes e/ou Mercadores do seu estoque e coloca em sua reserva de suprimentos pessoal de acordo com sua habilidade disponível dos 'Sacos de Dinheiro'.

Coloque 3, 5, 7 ou todos os recursos de seu estoque em sua fonte pessoal

2. Colocar 1 Comerciante ou Mercador em uma Rota



O jogador pode colocar um Comerciante ou Mercador de seu suprimento pessoal em uma casa ao longo de uma rota de negociação de sua escolha, mesmo se essa rota é parcialmente ocupada por outros jogadores.

Um jogador não precisa completar uma rota inteira em 1 turno. Lembre-se: as ações podem ser repetidas, portanto, é possível colocar várias peças no Tabuleiro realizando várias ações (respeitando o limite da trilha de ação). Os comerciantes e os mercadores são colocados nas casas existentes nas rotas e não nos escritórios da cidade; Eles só são colocados nas cidades quando uma rota é concluída e reivindicada, fundando um escritório (consulte "Reivindicar uma rota").

Colocar um Comerciante ou Mercador em uma rota comercial

3. Deslocar outro Jogador



Para deslocar um **COMERCIANTE** de outro jogador de uma casa em uma rota comercial (não de um escritório). Para fazer isso, ele remove o comerciante do outro jogador e substitui com seu próprio comerciante ou mercador de seu suprimento;

No entanto, o jogador que executou a ação deve pagar uma penalidade, devolvendo 1 Comerciante ou Mercador de seu suprimento pessoal de volta para o seu estoque geral.

Para deslocar um **MERCADOR** de outro jogador, a penalidade será devolver 2 Comerciantes e/ou Mercador de seu suprimento ao estoque geral. Se um jogador não pode pagar uma penalidade total, ele não pode realizar esta ação. Tenha cuidado para lembrar que um jogador não pode ser deslocado de um escritório em uma cidade, mas apenas um Comerciante ou Mercador em uma rota.

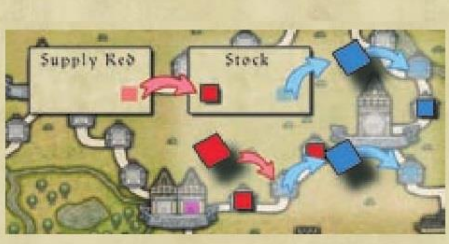
O jogador deslocado mover seu marcador deslocado. Se um de seus **COMERCIANTES** foi deslocado, ele pode mover esse comerciante, junto com um marcador de seu estoque geral, em uma rota ou rotas adjacentes. Se um de seus **MERCADORES** foi deslocado, ele pode movê-lo, juntamente com 2 marcadores de seu estoque geral. Se todas as rotas adjacentes estiverem cheias, ele pode colocá-las em uma rota ou rotas que estão a 2 espaços de distância, e assim por diante. Se o jogador deslocado não tiver mais marcadores no seu estoque geral, ele pode pegá-las de seu suprimento pessoal; Se ele não tiver marcadores disponíveis, poderá mover das rotas do Tabuleiro. O jogador deslocado realiza estas ações após o deslocamento e antes da próxima ação do jogador. O Jogador deslocado não é obrigado a pegar marcadores da reserva ou suprimento e colocar no tabuleiro, mas ele não pode usar o deslocamento como uma desculpa para mover peças de seu estoque para seu suprimento pessoal.

Substitua uma peça de outro jogador por uma de suas próprias peças

Deslocar um COMERCIANTE custa um marcador (comerciante ou mercador)

Deslocar um MERCADOR custa dois marcadores (comerciante e/ou mercador)

Marcadores deslocados mais um ou dois marcadores de estoque geral vão para uma rota adjacente imediatamente.



Reorganize de dois a cinco dos seus próprios marcadores no tabuleiro (Liber Sophiae)

REIVINDICAR UMA ROTA

Restrição: todas as casas na rota comercial devem estar ocupadas com os seus próprios mercadores ou comerciantes.
Ao reivindicar uma rota:

a) Você Recebe Pontos de Prestígio:
- O controlador conectado a cada cidade recebe rota 1 PP antes que o jogador, por sua vez colocar o seu escritório (se você realizar essa opção).
- O Controlador da Cidade é o Jogador que têm mais escritórios na mesma cidade. Em caso de empate é quem tem um escritório mais a direita.

b) Você recebe uma ficha de bônus (se disponível) e pega uma nova ficha de bônus (sem ver) na reserva e a coloca no espaço do "prato" em seu tabuleiro pessoal. O novo bônus será colocado em uma nova rota após seu turno.
Se não houver bônus reserva a partida termina assim que a rota for completada.



c) Você recebe Benefícios Especiais: Funda um escritório, melhora um nível de habilidade, ou aloca pontos de prestígio extra.

Funde um escritório colocando um Comerciante ou Mercador da rota comercial reivindicada em uma cidade adjacente

4. Mover seus Próprios Marcadores no Tabuleiro



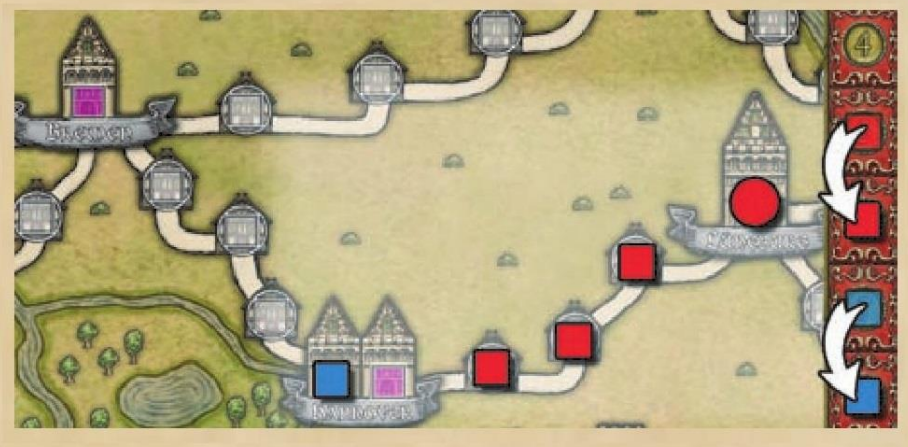
O jogador pode mover seus próprios comerciantes e/ou mercadores no tabuleiro respeitando o número que mostra em sua trilha do livro (liber sophiae), do tabuleiro de jogador.
Ele só pode mover comerciantes e/ou mercadores que estão nas casas das rotas comerciais e não os que estão nos escritórios nas cidades. Ao usar esta ação, o jogador não pode mover marcadores de outro jogador. Um jogador pode mover marcador para qualquer rota.

5. Reivindicar uma Rota



Sempre que um jogador consegue preencher toda uma rota comercial entre duas cidades inteiras com seu comerciantes e/ou mercadores, ele pode usar esta ação para reivindicar a rota. A reivindicação não é automática e requer uma ação.
Ao reivindicar uma rota, os seus marcadores são retirados da rota e devolvido ao seu estoque geral, exceto aquele usados para Fundar um escritório ou colocados em Bônus de Coellen (ver 5.c Benefícios especiais). Após reivindicar uma rota, as seguintes coisas ocorrerão:

5.a. Os Pontos de Prestígio são concedidos para os controladores de cidades ligadas - Se os jogadores já possuem escritórios nas cidades adjacentes à rota, eles podem receber pontos. Cada jogador que controla uma cidade adjacente recebe 1 ponto (este pode ser o jogador que está realizando a ação ou pode ser outros jogadores). Um jogador controla uma cidade se ele é o único com um escritório lá. Se vários jogadores tiverem escritórios lá, o jogador com a maioria dos escritórios controlá-lo. Se houver um empate, então o jogador empatado com o escritório mais à direita controla a cidade.



5.b. Fichas de Bônus são retiradas, se aplicável - Se houver uma Ficha de Bônus anexada à rota, o jogador que reivindicar a rota ganha o bônus. Os jogadores podem usar as fichas de bônus a qualquer momento, exceto como parte da mesma ação que levou à sua aquisição. As ações de Fichas de Bônus são gratuitas e estão além das ações normais permitidas. Quando o turno do jogador terminar, ele coloca uma nova ficha de bônus no Tabuleiro para cada ficha de bônus que ele ganhou. **Lembre-se, o Jogador pega uma nova ficha de bônus da reserva e o coloca com a face voltada para baixo sobre o prato do tabuleiro de jogador. No final do turno (incluindo depois de qualquer ação adicional adquirida com a utilização de outro Marcador de Bónus), o jogador pega a ficha do seu prato e a coloca em qualquer rota, seguindo estas orientações: a rota deve estar vazia; Deve ter uma cidade adjacente com pelo menos 1 escritório vazio; E não deve já conter ficha de bônus.** Observe que um jogador pode reivindicar uma rota especificamente com o propósito obter Ficha de Bônus.

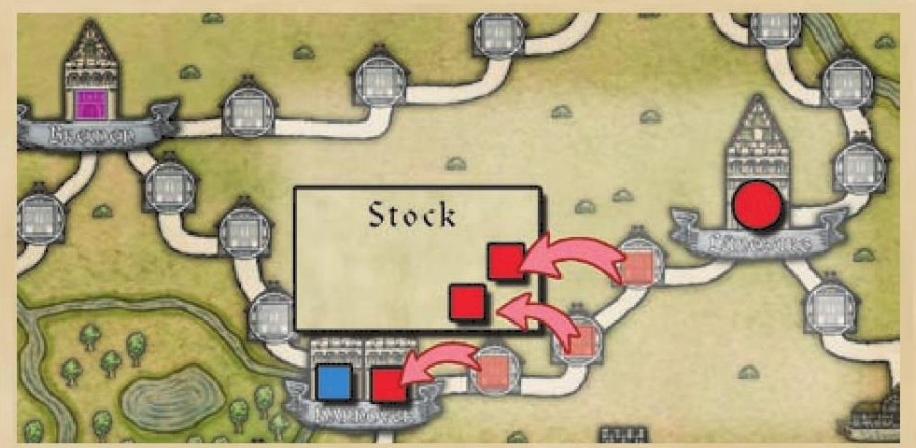
5.c. Benefícios Especiais são concedidos - O jogador que reivindicou a rota pode obter um benefício adicional, conforme descrito abaixo:

1) **fundar um escritório:** O jogador remove todos, exceto um de seus comerciantes e/ou mercadores da rota que ele acabou de reivindicar. Ele pode então colocar esse marcador em um espaço de escritório vazio em uma cidade adjacente. Se a cidade está vazia, ele deve começar com o escritório mais à esquerda. Ele deve sempre ocupar o próximo espaço de escritório disponível, indo da esquerda para a direita, e, claro, ele deve atender as condições para assumir essa cor de escritório (consulte o "Privilegium" Tabuleiro do jogador).

Um Mercante deve ser colocado em um escritório redondo e um Comerciante em um quadrado; E o marcador a ser colocado deve ter sido parte da rota que acabamos de reivindicar. Se o jogador coloca sua peça no último espaço de escritório aberto da cidade, a cidade está agora completa e o marcador de "Cidades Concluídas" deve ser movido. Se um jogador reivindicar uma rota, mas ambas as cidades adjacentes estão cheias, ele não pode fundar um novo escritório, exceto através do uso da Ficha de Bônus "Escritório Extra". Note que, se o escritório que um jogador fundar ter uma moeda de ouro nele, o jogador também recebe imediatamente 1 Ponto de Prestígio na Trilha de Pontuação. Em um jogo de 2 ou 3 jogadores, existem 6 dessas cidades, e em um jogo de 4 a 5 jogadores, há 4.

Trilha de Cidades Concluídas





Se o novo escritório significar que o jogador agora tem uma rede de cidades conectadas que levam de Standal para Arnheim **(Cidades Vermelhas),** ele ganha 7 Pontos de Prestígio se for o primeiro a fazer isso; 4 se ele for o segundo; e 2 se ele for o terceiro. Uma rede de cidades significa que o jogador tem pelo menos um escritório em cada cidade ao longo da rota, e não importa quantos escritórios o jogador tem ou se ele controla a cidade: contanto que ele tem um escritório na cidade.

2) Melhorar uma Habilidade: Se uma das cidades na rota reivindicada estiver associada a uma Figura **(Cidades Amarelas)** mostrando uma habilidade de jogador, o jogador pode escolher melhorar essa habilidade em seu tabuleiro de jogador em vez de fundar um escritório. Neste caso, ele retira todos os seus comerciantes e/ou mercadores da rota, devolvendo-os para o estoque geral. Ele então remove os marcadores de mercador ou comerciante mais à esquerda de seu tabuleiro de jogador da habilidade em questão e coloca esse marcador em seu suprimento pessoal. A capacidade melhorada está imediatamente disponível para uso, no mesmo turno; Por exemplo, se a nova habilidade permite mais ações, o jogador poder realizar mais uma ação no mesmo turno (isso também vale se a nova ação foi adquirida usando uma Ficha de bônus).

Melhore uma habilidade comercial

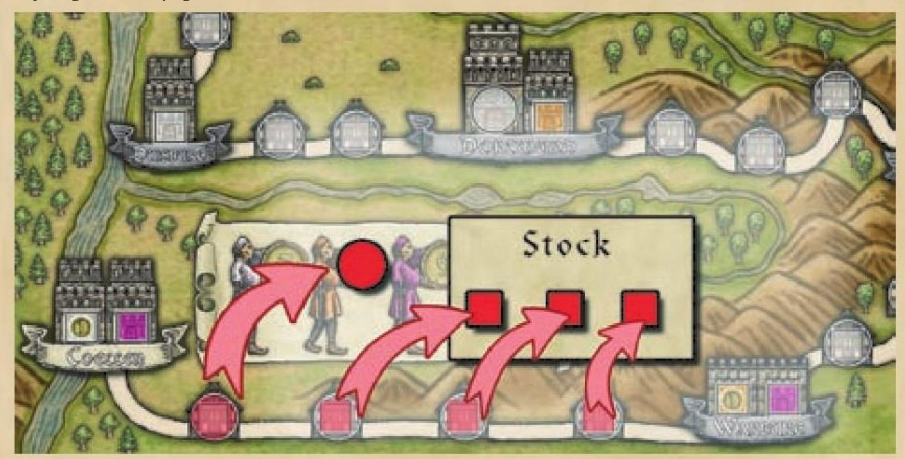


Exemplos de Figuras associados a habilidades

3) Pontos de bônus de Coellen-Warburg: Se a rota reivindicada for entre as Cidades de Coellen e Warburg, o jogador pode fundar um escritório como de costume ou, em vez disso, mover um Mercador da rota reivindicada para **QUALQUER UM** dos espaços vazios dos bônus acima dessa rota, obedecendo as cores liberadas no Tabuleiro do Jogador (ver "Privilegium"). Isso contará pontos de bônus no final do jogo. O resto dos marcadores da rota voltam para o estoque geral do jogador

Aloque Mercadores para ganhar Pontos de Prestígio no fim do Jogo





Fim do jogo:

O jogo termina quando qualquer uma das seguintes 3 condições for cumprida:

1) Um jogador atingir 20 ou mais Ponto de Prestígio pontuação, na trilha de pontuação (isso pode acontecer no turno de outra pessoa).

2) Quando um jogador precisa pegar uma ficha de bônus para colocá-la em jogo, mas não tiver mais nenhum disponível.

3) Quando um jogador reivindicar uma rota e fundar um escritório que completa a 10ª cidade (significando que o marcador de "Cidades Concluídas" seja movido para o 10º espaço).

O jogo termina no final da ação do jogador que resultou no fim do jogo. O jogador não termina a sua vez, mesmo se ele tem mais ações disponíveis para realizar.
Lembre-se: os pontos são ganhos durante o jogo quando um jogador reivindica uma rota e recebe pontos quando controla uma cidade; quando um jogador funda um escritório que tem uma moeda de ouro sobre ele; e quando um jogador conecta Stendal e Arnheim. O resto dos pontos são ganhos no final do jogo, conforme descrito abaixo.

PONTUAÇÃO DE FIM DE JOGO

Os jogadores obtêm Pontos de Prestígio adicionais da seguinte forma:

1) Habilidades Totalmente Desenvolvidas: Cada jogador recebe 4 pontos por cada habilidade que desenvolveu no jogo (exceto para a habilidade das chaves das cidades);

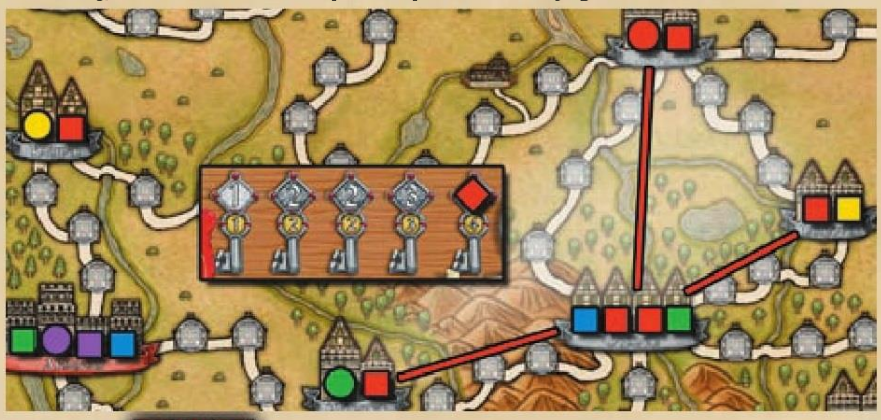
2) Fichas de Bônus: Os jogadores recebem pontos para as suas fichas de bônus da seguinte forma:

1 Ficha:	1 ponto
2-3 Fichas:	3 pontos
4-5 Fichas:	6 pontos
6-7 Fichas:	10 pontos
8-9 Fichas:	15 pontos
10+ Fichas:	21 pontos

3) Tabela de Coellen: Os jogadores com os Mercadores nas trilhas de Coellen ganham os pontos descritos no espaço em que ocupam.

4) Cidades Controladas: Para cada cidade que um jogador controla (ou seja, ele tem mais escritórios do que qualquer outra pessoa ou possui o escritório mais à direita em um empate), ele recebe 2 pontos. Se um jogador possui um escritório extra de um marcador de bônus, isso conta para determinar quem controla a cidade.

5) Maior Rede de Cidades: Cada jogador localiza sua mais longa rede de cidades conectadas, ou seja, cidades onde ele tem um escritório (não é necessário se uma cidade controlada pelo jogado). O jogador marca pontos para cada escritório na rede (o que pode significar vários escritórios em uma cidade). O número de pontos por escritório é igual à posição mais à direita descoberta em sua Trilha de Chaves das Cidades.
No exemplo abaixo, a maior rede conta com 6 escritórios, multiplicado por 3 (trilhas das Chaves), dão um total de 18 pontos pela rede do Jogador Vermelho.



Fim do jogo:

20 ou mais Pontos de Prestígio (PP)

Não há mais fichas de bônus para serem repostas

Dez cidades são completadas

Ponto de Prestígio são recebidos durante o jogo apenas quando controla uma cidade quando uma rota é estabelecida, em casas com moedas de ouro e rede de leste a oeste

Pontos de Prestígio:

Ganhados durante o Jogo (0-27 PP)

Habilidades totalmente desenvolvida (cada 4 PP) exceto para Habilidade de Chaves

Fichas de bônus

1 Ficha:	1 PP
2-3 Fichas:	3 PP
4-5 Fichas:	6 PP
6-7 Fichas:	10 PP
8-9 Fichas:	15 PP
10+ Fichas:	21 PP

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

Cada cidade controlada (2 PP)

Maior rede de Cidades: Nº de escritórios na maior rede conectada x nº da habilidade de Chaves das Cidades = PP

As Fichas de Bônus:

Haverá sempre 3 fichas de bônus no tabuleiro. Sempre que um jogador reivindicar uma rota com uma ficha Bônus sobre ela, ele pega a ficha de Bônus e o coloca com a face virada para cima ao lado do seu tabuleiro de jogador. O jogador pega a ficha mesmo que não funde um escritório.
O jogador então pega uma ficha de bônus de substituição da reserva e o coloca virada com a face para baixo no seu tabuleiro de jogador. No final do turno o jogador coloca essa ficha de substituição sobre qualquer rota, desde que a rota esteja vazia e não tenha uma ficha de Bônus, e a rota deve ligar uma cidade adjacente com pelo menos 1 escritório vazio. A seta da ficha deve indicar a Rota que ele pertence.

Fichas de bônus podem ser usadas no turno de um jogador, exceto como parte da mesma ação em que foram adquiridos. Uma vez utilizado, a ficha deve ser virada para baixo, mas é mantida pelo jogador para cálculo da Pontuação final.

Ao receber uma Ficha de Bônus, substitua a Ficha de bônus no final do seu turno

Escolha uma rota vazia (sem marcadores) e sem fichas de bônus e com um escritório livre em uma das cidades adjacentes

Usar uma Ficha de Bônus não é uma ação

Tipos de Fichas de Bônus

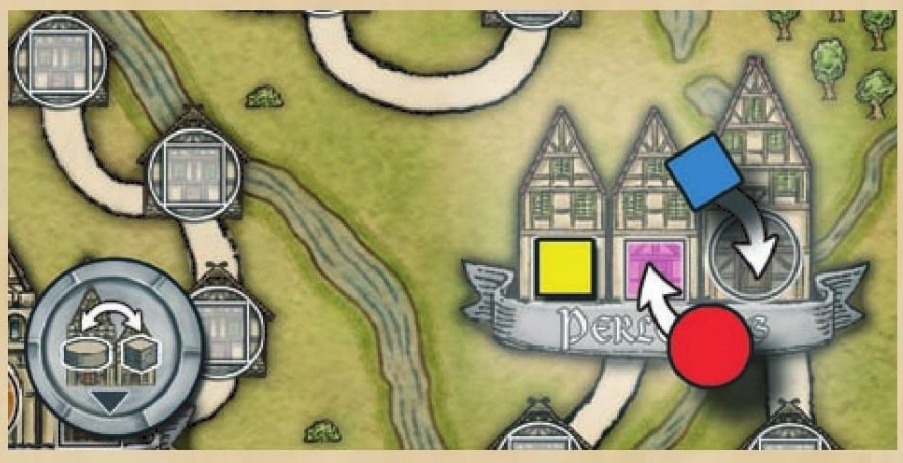
Escritório Extras: Quando o jogador reivindica uma rota, pode usar esta ficha de Bônus para colocar um escritório adicional à esquerda de um escritório em uma cidade adjacente. Deve ser usado um comerciante ou mercador da rota e deve haver pelo menos 1 escritório já fundado naquela cidade. Ele conta como qualquer outro escritório, servindo para determinar qual jogador controla uma cidade em caso de empate. Ao reivindicar uma rota, e fundar um escritório com uma ficha de bônus, não pode ser fundado outro escritório na mesma ação.



Use essa ficha quando reivindicar uma rota colocando um Comerciante ou Mercador a esquerda dos outros escritórios já existentes naquela cidade.

Troca de Escritório: O jogador pode trocar a posição entre 2 marcadores dentro da mesma cidade, podendo ignorar as cores dos espaços dois escritórios e o formato dos espaços dos escritórios. Pode ser colocado um Mercador em um espaço quadrado e vice-versa. Isso pode ser valioso na tentativa de assumir o controle de uma cidade.

Não se pode efetuar a troca de marcadores entre um escritório colocado com uma Ficha de Bônus.



Use essa Ficha para trocar dois marcadores adjacente na mesma cidade.

Ações Extras – Realize +3 ou +4 ações no turno.

+3/4 Ações: O jogador pode tomar 3 ou 4 ações adicionais, independentemente de quantos têm normalmente é permitida a ter a seu bordo jogador.



Remover 3 Marcadores – Remova 3 peças de outros jogadores do tabuleiro.

Remover 3 Marcadores: o jogador pode remover até 3 comerciantes e/ou mercadores sobre as casas das rotas comerciais (não de escritórios fundados na cidade). Estes 3 marcadores podem ser da mesma ou de diferentes rotas, e do mesmo ou de diferentes jogadores. As peças removidas são colocadas nos suprimentos pessoal dos respectivos jogadores.



Melhorar 1 Habilidade – Melhore uma Habilidade retirando 1 Mercado ou Comerciante do Tabuleiro pessoal.

Melhorar 1 Habilidade: O jogador pode melhorar 1 Habilidade a sua escolha, removendo o marcador de Comerciante ou Mercador mais à esquerda da Habilidade escolhida, no seu tabuleiro pessoal e coloque essa peça em sua reserva de suprimentos.



JOGO COM DOIS JOGADORES:

Mesmas regras, mas Tabuleiro é dividido em províncias, rotas comerciais e os quatro soldados são fronteiras

Mova gratuitamente o Peão 1 ou 2 vezes pelas Províncias antes ou depois de seu turno.

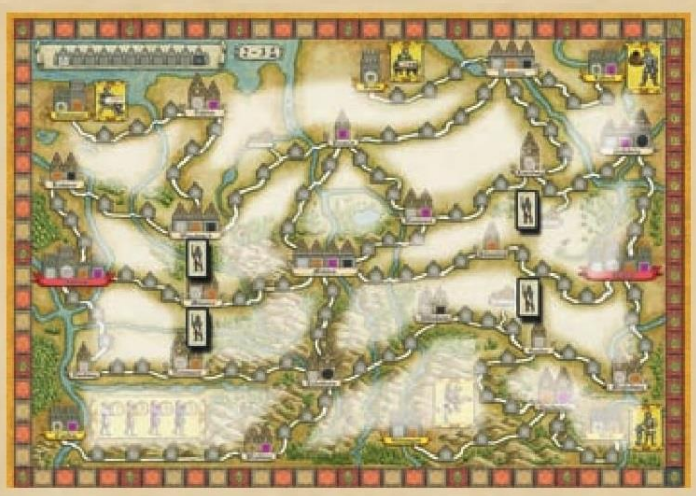
Você pode mover o Peão por 1 província a qualquer momento durante seu turno gastando uma Ação.

As Ações:
2.Colocar 1 Comerciante ou Mercador em uma Rota;
3.Deslocar outro jogador;
5. Reivindicar uma rota,
Só podem ser realizadas nas cidades adjacentes ao Peão de Madeira

Regras para Jogos de 2 jogadores

Todas as regras habituais se aplicam, mas com as seguintes adições:

O tabuleiro é dividido em províncias. As fronteiras são marcadas pelas rotas comerciais e pela posição dos guardas de fronteira, que são adicionados ao tabuleiro, como mostrado abaixo (entre Osnabrück e Münster, Münster e Dortmund, Lüneburg e Bruinswiek, Bruinswiek e Goslar).



A figura de madeira é usada no jogo para dois jogadores. Depois que o jogador inicial é escolhido, o outro jogador coloca o Peão é colocado em qualquer província. Durante o turno de um jogador, ele pode mover o Peão através 1 a 2 províncias de graça, antes de iniciar seu turno ou no final após de realizar todas as ações. Também é possível mover o Peão 1 província gastando uma de suas ações a qualquer momento em seu turno.
As ações "Colocar 1 Comerciante ou Mercador em uma Rota" (Ação 2), "Deslocar outro jogador" (Ação 3) e Reivindicar uma rota (Ação 5), só podem ser realizadas em províncias adjacentes ao Peão. No entanto, a ação de "Mover seus marcadores no Tabuleiro" (Ação 4) não está restrita pelo Peão.

Lembre-se:

- Ao completar uma nova rota de comércio, todos os comerciantes e mercadores dessa rota são colocados de volta no estoque geral do jogador (exceto o utilizado para fundar um novo escritório em uma cidade).
- Os jogadores que controlam a cidade em cada lado de uma rota comercial recentemente concluída ganham um Ponto de Prestigio imediatamente.
- Novas Fichas de Bônus são adicionadas ao Tabuleiro, no final do turno de um jogador que recebe uma ficha de bônus ao concluir uma rota.
- Se um jogador ocupa o último escritório vazio em uma cidade, deve ser avançado o Marcador na Trilha de "Cidades Concluídas".
- Quando você melhora uma Habilidade, o marcador retirado do seu Tabuleiro pessoal é colocado na sua reserva de suprimentos.
- Se você deslocar o marcador de um outro jogador, não se esqueça de pagar um ou dois marcadores do seu suprimento de pessoal, devolvendo para o seu estoque. E o outro jogador recebe um ou dois recursos do estoque geral e coloca no tabuleiro.
- Reivindicar uma nova rota comercial custa uma ação (que não acontece automaticamente quando você ocupa todas as casas de uma rota comercial).

Dicas de Jogo:

O jogo oferece muitas possibilidades para conseguir Pontos de Prestígio. Só depois de ter jogado o jogo algumas vezes você terá uma impressão sobre quantas opções existem. Aqueles que não querem perder o fascínio em descobrir por si mesmos não devem continuar lendo, mas sim começar a jogar. Os outros podem achar algo útil nessas dicas.

Todas as ações são fortes, e dependendo do jogo você poderá usar mais umas do que as outras. Dependendo do jogo, você poderá melhorar mais uma habilidade do que outras. Mas você necessita melhorar suas habilidades para liberar mais marcadores e coloca-los em jogo

Se você desenvolver muito a habilidade do Liber Sophiae você pode tentar ser deslocado com frequência.

Você ganhará muitos Pontos do Prestígio no fim do jogo criando grandes redes de escritórios conectados (embora você possa sofrer com falta de recursos quando você não desenvolve suas habilidades). Use seu Mercadores nas rotas de comércio quando você quer fundar escritórios, ou para utiliza-los em Coellen para ganhar Pontos do Prestígio.

Os marcadores de bônus oferecem duas vantagens: permitem atividades especiais e contam com Pontos de Prestígio no final do jogo.

Preste atenção nas jogadas dos outros jogadores.

Melhoras as habilidades de ações é bastante importante a fim de poder realizar mais ações durante o Jogo.

The author likes to thank the many test players, especially Matthias Beer, Uli Bruhn, Martin Munzel, the Göttingen Spielekreis, Richard van Vugt and GamePack.nl and the game circles in Cologne.
The publisher's team likes to thank all test players, especially non-stop testers Thomas Reh, Markus Rosner and Sabine Detsch and all the people who read the rules, especially the folks at Cliquenabend and Daniela Reh.
Extra thanks to Andreas Odenthal and Katrin Berens-Ottmaier for their support in many ways.
Many thanks also to the test players at Herner Spielewahnsinn and „Münster spielt Brett".
And last but not least a warm thank you to Hippodice Spieleverein where this game reached the finals in this years game author competition (under the name „Wettstreit der Händler").

A special thank to Christine Biancheria for Translation, Restructuring and Editing

Tradução e Edição para Português (Pt-Br): Filipe Milak Martignago

© 2009/2010 Argentum Verlag
Brabanter Straße 55
50672 Köln
www.argentum-verlag.de

© 2010 Z-Man Games, Inc.
64 Prince Road
Mahopac
NY 10541
www.zmangames.com

Author: Andreas Steding • Illustration: Dennis Lohausen • Editor: Klaus Ottmaier
English Translation: Christine Biancheria