

ANDREAS STEDING

Hansa Teutonica BRITANNIA

A n'utiliser qu'en combinaison avec le jeu de base Hansa Teutonica

Auteur : Andreas Steding
Graphismes : Dennis Lohausen



© 2014 Argentum Verlag
Brabanter Straße 55
50672 Köln
www.argentum-verlag.de

- Warning! This game contains small pieces and is not suitable for children under 3 years of age.
- Warnung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet, da Kleinteile verschluckt werden können.
- Ne convient pas aux enfants de moins 3 ans, certaines pièces pouvant étre avalées.



4 250148 200169 >

Artikel-Nr:0016 Made in Poland

Vous pouvez utiliser cette extension uniquement en combinaison avec le jeu de base Hansa Teutonica. Remplacez la carte du jeu de base par celle-ci montrant une carte de l'Angleterre, l'Ecosse (*bleue, côté uniquement pour 4-5 joueurs*) et du pays de Galles (*rouge*). Les règles du jeu de base s'appliquent à quelques exceptions près :

- Les jetons bonus pour la préparation de la partie sont placés sur les tabernae de Richmond-Lancaster, Coventry-Nottingham et Salisbury-Southampton.
- Certaines routes commerciales ne montrent pas seulement des cases normales (*avec des maisons*), mais avec des navires à la place. Ces cases ne peuvent être occupées que par des négociants, pas par des commerçants (*donc ils montrent seulement des cercles, pas des carrés*).
- Des jetons bonus permanents sont imprimés sur le plateau de jeu (*icônes bleues dans le tableau ci-dessous*). Ils sont acquis comme des jetons bonus normaux (*décrits dans le chapitre 5b des règles de base*) mais doivent être utilisés immédiatement, ne comptent pas dans les points de prestige et restent disponibles sur cette route pendant toute la partie.
- En plus des restrictions pour les jetons bonus dans le jeu de base (*chapitre 5b*), aucun jeton bonus ne peut être placé ni en Ecosse ni au pays de Galles ni sur une route avec un jeton permanent.
- La signification du jeton bonus „Enlèvement de trois commerçants“ devient „Remplacement de trois ressources“ (*voir ci-dessous*).
- La partie se termine avec 8 (*au lieu de 10*) villes terminées (*tous les comptoirs occupés, voir les chapitre „Comptoir“ et „Fin de la partie“ dans les règles de base*).
- Le „Réseau de comptoirs“ (*Arnheim à Stendal, chapitre 5c1 des règles de base*) va d'Oxford à York, et des points de prestige sont gagnés à Plymouth (*Coellen dans le chapitre 5c3 des règles de base*).

Règles supplémentaires

Les ressources ne peuvent être placées ou déplacées en Ecosse et au pays de Galles que sur autorisation spéciale.

- Si vous avez le comptoir le plus à droite à Carlisle (*et que vous jouez le côté 4-5 joueurs*), vous pouvez placer ou remplacer une ressource par tour en Ecosse (*placez-la sur une case bleue*). Si vous jouez le côté 2-3 joueurs Carlisle n'a aucune propriété spéciale.
- Si vous avez le comptoir le plus à droite à Cardiff, vous pouvez placer ou remplacer une ressource par tour au pays de Galles (*placez-la sur une case rouge*).
- Si vous avez le comptoir le plus à droite à Londres, vous pouvez placer ou remplacer une ressource par tour soit en Ecosse soit au pays de Galles (*l'Ecosse uniquement sur le côté 4-5 joueur s*).

Remarquez que vous n'avez une autorisation spéciale que pour une action par tour. Mais les autorisations sont cumulatives : Si vous avez le comptoir le plus à droite à Cardiff et à Londres, vous pouvez placer deux ressources au pays de Galles pendant votre tour. Remarquez également que vous n'êtes pas obligé si vous ne voulez pas et vous pouvez toujours placer plusieurs ressources par tour en Angleterre.

Vous n'avez pas besoin d'une autorisation spéciale pour établir des routes commerciales en Ecosse et au pays de Galles. Vous n'avez pas non plus besoin d'une autorisation spéciale pour déplacer des ressources en Ecosse et au pays de Galles mais vous ne devez pas déplacer une ressource vers l'Ecosse ou le pays de Galles.

Exemple : Une ressource au pays de Galles peut être déplacée vers n'importe quelle case vide au pays de Galles et en Angleterre, mais pas en Ecosse. Une ressource en Angleterre peut-être être déplacée vers n'importe quelle case vide en Angleterre mais pas en Ecosse ou au pays de Galles.

Remarquez que vous ne pouvez pas utiliser de jeton bonus pour déplacer les ressources des autres joueurs hors d'Ecosse ou du pays de Galles.

Ainsi, vous ne pouvez pas placer de commerçants sur des routes adjacentes rouges ou bleues si vous avez été déplacé d'une route blanche. Si vous avez été déplacé dans le pays de Galles, vous pouvez placer vos commerçants sur des routes adjacentes rouges et blanches, mais pas sur les bleues, et venant d'Ecosse, pas sur les rouges.

Remarque : Pour construire un comptoir à Chester ou améliorer la compétence „Actiones“, vous pouvez établir une nouvelle route commerciale entre Conway et Chester, mais vous pouvez également établir une nouvelle route commerciale entre Hereford et Chester. Chester appartient au pays de Galles, mais est accessible des deux côtés (la même règle s'applique pour Carlisle, Cardiff, etc.).

Des points de prestige supplémentaires sont attribués à la fin de la partie :

Le joueur avec le plus de villes au pays de Galles gagne 7 points de prestige, le deuxième joueur 4 points et le troisième joueur 2 points.

Chaque ville appartient au joueur possédant le plus de comptoirs dedans, en cas d'ex-aequo celui avec la plus haute valeur (*la maison la plus à droite, voir Evaluation des Points de prestige alinéa E dans les règles de base*).

En cas d'égalité pour le nombre de villes au pays de Galles, le joueur avec le plus de comptoirs remporte les points avant les autres.

Si vous avez toujours un ex-aequo, ajoutez les points de prestige et divisez la somme par le nombre de joueurs partageant le même résultat (*arrondi par défaut*).

Par exemple, si deux joueurs ont chacun deux villes et le même nombre de comptoirs au pays de Galles, chacun d'eux gagne $(7 + 4) / 2 = 5$ points de prestige.

Le joueur suivant gagne 2 points de prestige.

Si aucun joueur n'a de ville au pays de Galles, il faut prendre en compte les comptoirs que chaque joueurs possède en pays de Galles, afin de connaître la répartition des points de prestiges. Bien sûr personne ne gagne de points supplémentaires s'il n'a aucun comptoir au pays de Galles.

La même évaluation est effectuée pour l'Ecosse sur la carte 4-5 joueurs. L'île de Man appartient aussi bien au pays de Galles qu'à l'Ecosse et est également prise en compte pour cette évaluation !

Code de couleur des villes



Si le nom d'une ville n'est pas mis en évidence, elle n'a aucune capacité spéciale dans ce jeu.



Chaque ville au pays de Galles est rouge, chaque ville en Ecosse est bleue.



Le comptoir avec la plus haute valeur (*le plus à droite*) à Cardiff autorise le joueur à placer ou remplacer une ressource au pays de Galles une fois par tour. Ainsi, le fond est entièrement rouge (*idem pour Carlisle en bleu*).



Les deux extrémités du réseau de comptoirs (*Oxford et York*) montrent un rouge différent.



Chester est rouge et jaune car elle (a) appartient au pays de Galles et (b) a une capacité spéciale (*Actions, comme dans le jeu de base, chaque ville avec une capacité spéciale montre un fond jaune*).



L'île de Man appartient aussi bien à l'Ecosse qu'au pays de Galles sur la carte pour 4-5 joueurs.

Signification des jetons



Amélioration de compétence

Améliorer une compétence d'un, le commerçant va dans la réserve personnelle (*règles du jeu de base*)

Remplacement de trois ressources

Trois fois de suite, prenez n'importe quelle ressource d'un autre joueur du plateau et remplacez-la sur n'importe quel case vide d'une route commerciale du même pays (*c'est-à-dire que vous ne pouvez pas déplacer une ressource par exemple de pays de Galles au Angleterre*)



Quatre Actions supplémentaires

(*règles du jeu de base*)

Trois Actions supplémentaires

(*règles du jeu de base*)



Échange de comptoirs

Permutez deux commerçants adjacents dans une ville sans distinction de couleur (*Privilegium*) ni de forme (*commerçant ou négociant*). (*règles du jeu de base*)

Comptoir supplémentaire

Placez une ressource à gauche du comptoir le plus à gauche dans n'importe quelle ville non vide (*possible dans une ville complète mais pas dans une ville vide*) (*règles du jeu de base*)



Remplacement de deux ressources

Relocalisez deux ressources, peu importe à qui elles appartiennent. Aucune ressource ne peut changer de pays (*par exemple, une ressource au pays de Galles reste au pays de Galles*). Contrairement à „Remplacement de trois ressources“, échanger deux ressources est possible

Placement de deux ressources

Prenez deux ressources de votre stock (*pas de votre réserve !*) et placez-les sur des cases vides en Ecosse ou au pays de Galles (*le pays de Galles uniquement du côté 2-3 joueurs*)



Définition des termes

Ressources : Commerçants (*cubes en bois*) et / ou Négociants (*disques en bois*).

Réserve : Ressources à votre disposition (*elles peuvent être placées sur le plateau immédiatement*).

Stock : Vous pouvez utiliser l'action „Attribution de commerçants et de négociants“ pour les placer dans votre réserve (*peut être utilisé directement dans quelques exceptions comme „Remplacement d'un commerçant ou d'un négociant“, alinéa 3 de la „Séquence de jeu“ dans les règles de base, ou un jeton bonus permanent „Placement de deux ressources“*).

Règle facultative

Payez un jeton bonus normal inutilisé comme coût d'une autorisation spéciale et ignorez les frontières pour un tour. Vous pouvez utiliser les actions «Placement», «Remplacement» et «Déplacement» sur n'importe quelle route, quelle que soit sa couleur. Le jeton bonus est défaussé et ne comptera pas pour les points de prestige. Une autorisation spéciale n'est accordée que pour des actions supplémentaires (+ 3 ou + 4).

Règles pour deux joueurs

Quand vous préparez la partie, placez un commerçant non joueur (*couleur neutre*) sur chaque route adjacente aux villes offrant des actions spéciales en plus de la construction de comptoirs (*villes marquées en jaune Newcastle, Chester, York, Norwich, London, et aussi Plymouth et Cardiff*). Placez un commerçant neutre sur chaque route avec un jeton bonus (*Richmond–Lancaster, Coventry–Nottingham, Salisbury–Southampton*). Placez aussi un commerçant neutre sur la piste des points de prestige, le joueur neutre ne peut pas gagner la partie mais y mettre fin avec 20 points de prestige.

Chaque fois qu'un opérateur neutre est déplacé, l'autre joueur le déplace et place un commerçant neutre supplémentaire sur une route adjacente (*règles de déplacement régulier – Un commerçant neutre n'appartient pas au joueur en ne peut pas être déplacé en Angleterre quand il est déplacé du pays de Galles*).

Si une route commerciale est entièrement occupée par des commerçants neutres, elle est immédiatement établie (pendant le tour du joueur actif). Le joueur actif place un comptoir neutre dans une ville adjacente et les points de prestige sont attribués. Un commerçant neutre occupe la maison disponible suivante dans la ville indépendamment de sa couleur (*Privilegium*) ou de sa forme (*marchand*). Les commerçants restants sont retirés du plateau de jeu – si la route commerciale ne mène pas à une ville avec une capacité spéciale : Dans ce cas, un seul commerçant reste sur la route commerciale.

Le joueur neutre n'utilise aucun négociant mais peut placer des commerçants sur les routes maritimes. S'il gagne un jeton bonus, il est défaussé sans être activé. A la fin de son tour, le joueur actif place de nouveaux jetons bonus autant pour lui-même que pour le joueur neutre (*appliquez les règles de base*). Un commerçant neutre est placé sur chaque route nouvellement occupée par un jeton bonus.

Si aucune route commerciale vide ne reste pour placer un commerçant, une route avec un seul commerçant neutre peut être utilisée à la place (le comptoir dans une ville adjacente disponible reste inchangé, voir les règles de base). Aucun commerçant neutre supplémentaire n'est placé sur de telles routes commerciales.

Si le joueur neutre est à court de commerçants, les cubes d'une autre couleur neutre sont utilisés.

Quand vous évaluez les points de prestige à la fin de la partie, le joueur neutre peut contrôler des villes - ce qui signifie qu'un joueur «réel» possédant moins de comptoir que le joueur neutre dans une ville ne bénéficie pas des deux points de prestige. Le joueur neutre gagne également des points de prestige au pays de Galles et (pendant la partie) pour le réseau de comptoir entre Oxford et York. Mais les points de prestige du joueur neutre ne sont pas comptés (le joueur neutre ne peut pas gagner la partie).

Cette variante peut être jouée avec les cartes de base d'Hansa Teutonica, l'extension Est et la carte d'extension Britannia.

© 2014 Argentum Verlag

Brabanter Straße 55 • 50672 Köln • www.argentum-verlag.de

Auteur : Andreas Steding • Graphismes : Dennis Lohausen • Réalisation : Roman Mathar • Traduction française Didier Duchon et Thierry Chemin

Remerciements à Traduction Didier Duchon et Thierry Chemin pour la traduction française des règles
Remerciements à Kai Grenner pour ses nombreux tests