



HANSA TEUTONICA

BIG BOX



HANSA TEUTONICA

BIG BOX

Un jeu de stratégie pour 3 à 5 marchands, à partir de 12 ans

Aperçu du jeu

Au Moyen-Âge, la Ligue hanséatique germanique (*Hansa Teutonica* en latin) était une confédération de marchands du nord de l'Allemagne. On appelait « villes hanséatiques » les villes qui rejoignaient cette association.

Aucun contrat ni statut ne déterminait si une ville faisait partie de la Ligue ou non ; il s'agissait d'un accord tacite ou verbal. En conséquence, il est difficile de savoir aujourd'hui quelles villes l'avaient rejointe, et à quel moment. On estime qu'à ses grandes heures, la Ligue hanséatique a rassemblé plus de 200 villes et villages, avant de s'affaiblir puis de disparaître au milieu du XVII^e siècle.

Vous incarnez un marchand de l'époque hanséatique et cherchez à augmenter votre réputation.

Vous disposez pour cela de plusieurs possibilités : vous pouvez établir des comptoirs dans de nombreuses villes, construire un réseau commercial, ou améliorer les capacités de vos marchands pour les rendre plus efficaces.

À votre tour, vous pouvez faire de 2 à 5 actions. Vous pouvez déplacer vos commerçants sur le plateau ou les utiliser pour chasser vos concurrents. Si vous parvenez à occuper toutes les cases qui relient deux villes, vous pourrez ouvrir une route commerciale et établir un comptoir, ou parfois développer une de vos capacités. Cela vous permettra de livrer des actions plus puissantes.

À la fin de la partie, le joueur qui a accumulé le plus de points de prestige l'emporte.

Matériel

3 plateaux de jeu



La Ligue hanséatique
(recto 4-5 joueurs,
verso 3 joueurs)



La Ligue hanséatique orientale
(3-5 joueurs)



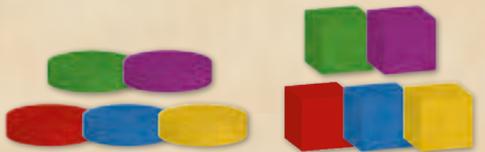
Britannia
(recto 4-5 joueurs,
verso 3 joueurs)



5 plateaux individuels
(les écrivoires), un par couleur
de joueur



1 bloc de scores



20 marchands
(4 disques par couleur) 135 négociants
(27 cubes par couleur)



1 cube noir
(pour la piste des
villes complètes)

15 jetons bonus (dont 3 dorés) + 2 jetons bonus vierges



4x
Comptoir
supplémentaire



3x
Échanger
2 Comptoirs



2x
Déplacer
3 concurrents



2x
Développer
1 Capacité



2x
+3 Actions



2x
+4 Actions

Pour les joueurs expérimentés :
éléments supplémentaires pour
la Ligue hanséatique



6 tuiles Faveur impériale



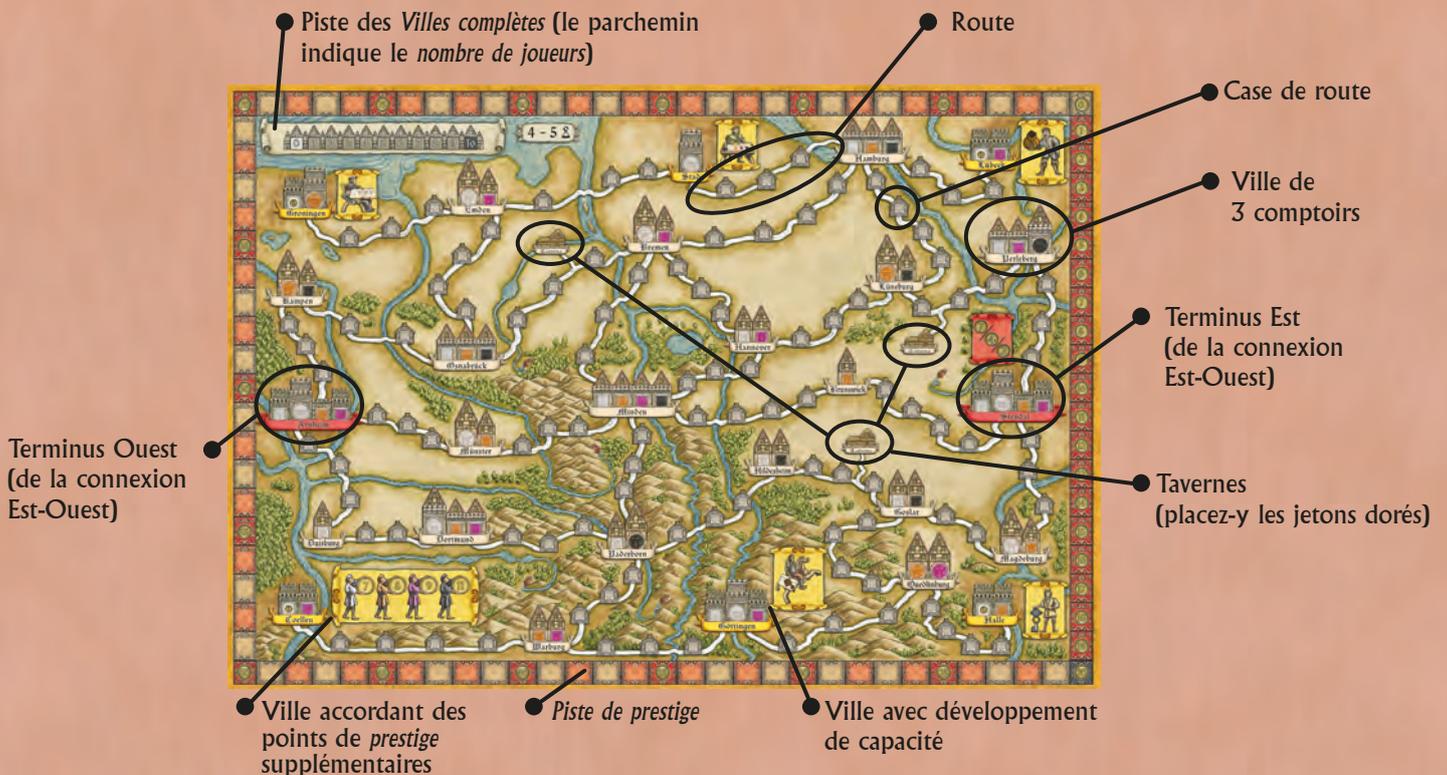
9 cartes Mission

Le plateau

Le plateau représente des villes de la Ligue hanséatique. Chacune dispose de 1 à 4 emplacements de comptoirs (carrés ou ronds, dans 4 couleurs différentes). Ces villes peuvent être reliées par des routes de 2 à 4 cases. Les villes marquées d'un parchemin jaune (Groningen, Stade, Lübeck, Göttingen et Halle) permettent de développer une capacité spéciale lorsqu'elles sont reliées. La ville de Coellen permet de marquer des points de prestige supplémentaires. Les villes rouges (Stendal et Arnheim) permet-

tent de compléter la *Connexion Est-Ouest*. Au début de la partie, placez les trois premiers jetons bonus (dorés) sur les trois tavernes (« Taberna ») du plateau.

La *piste de prestige* qui entoure le plateau permet de tenir le compte de vos points. La piste des *Villes complètes*, en haut à gauche, sert à indiquer le nombre de villes dont tous les comptoirs sont occupés.



Écritoires (plateaux individuels)

Chaque joueur dispose de son écritoire. Celle-ci est divisée en plusieurs zones (voir illustration en bas de la page suivante).

L'assiette argentée au milieu accueille les différents jetons bonus que vous devez placer à la fin de votre tour.

L'avant de votre écritoire affiche 5 icônes qui rappellent les 5 actions à votre disposition.

Le reste de votre écritoire se divise en 5 zones, chacune étant dédiée à une des capacités que vous pouvez développer au fur et à mesure du jeu. Ces capacités viennent améliorer vos actions.

Au début de la partie, seule la valeur la plus basse (la plus à gauche) de chaque capacité est disponible. Pour développer une capacité, vous devez compléter des routes entre des villes qui affichent l'icône qui lui correspond.

Les capacités disponibles sont les suivantes (leurs valeurs respectives sont indiquées entre parenthèses).

Clés de la ville

(Réseau de points de prestige : 1, 2, 2, 3, 4) : à la fin de la partie, chaque comptoir dans votre plus grand réseau vous rapporte autant de points que la valeur la plus haute dévoilée. Voir aussi *Points de prestige du réseau* p.8.

Actions (« Actiones »)

(2, 3, 3, 4, 4, 5) : cette capacité indique le nombre d'actions à votre disposition lors de chaque tour.

Privilège (« Privilegium »)

(De gauche à droite : blanc « primum », orange « minus », rose « maius », noir « maximum ») : développer cette capacité dévoile de nouvelles couleurs. Celles-ci indiquent les comptoirs que vous pouvez occuper avec vos commerçants. La valeur des comptoirs augmente, de blanc à noir (ce qui est important en cas d'égalité). Voir aussi *Créer une route commerciale* p.5.

Livre du Savoir (« Liber Sophiae »)

(2, 3, 4, 5) : cette valeur indique combien de commerçants vous pouvez déplacer avec l'action D) *Déplacer vos commerçants sur le plateau* (voir p.5).

Trésor

(3, 5, 7, C) : cette valeur indique combien de commerçants vous pouvez recruter depuis la réserve générale lors de l'action A) *Recruter* (voir p.5).

Note : « C » vient du latin « Cuncti » qui signifie tous. Dès que vous avez découvert cette case, l'action A vous permet de recruter tous les commerçants de la réserve à votre couleur.

Mise en place

Prenez le plateau de jeu de votre choix et placez-le au milieu de la table (nous vous recommandons *la Ligue hanséatique pour votre première partie.*)

Prenez les trois jetons bonus de départ (dorés) et placez-en un au hasard sur chaque taverna. La petite flèche noire du jeton doit clairement pointer vers la route adjacente à la taverna.



Mélangez les jetons bonus restants et placez-les face cachée à proximité du plateau.

Placez le cube noir sur la case 0 de la piste des *Villes complètes*.

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit le matériel correspondant :

- 1 Écritoire
- 27 Négociants (cubes)
- 4 Marchands (disques)

Note : dans ces règles, les négociants et marchands d'un joueur sont collectivement appelés « commerçants ».

Chaque joueur place 3 de ses marchands sur les cases 3, 4 et 5 de son Livre du Savoir. Ensuite, chaque joueur place ses négociants de manière à remplir toutes les cases de chaque capacité, sauf la première (chacun doit placer ainsi 15 négociants). La valeur indiquée dans la première case de chaque capacité est votre valeur de départ pour cette capacité. Toutes les écritoires sont identiques.



Ensuite, chaque joueur place un négociant sur la case 0 de la piste de prestige pour marquer son score. Déterminez un premier joueur au hasard. Répartissez les commerçants restants comme suit :

1. Chaque joueur place son unique marchand restant dans sa réserve personnelle.
2. Le premier joueur conserve 5 négociants pour sa réserve personnelle, puis remet le reste dans la réserve générale.
3. Le joueur suivant dans le sens horaire fait de même mais conserve 1 négociant de plus, et ainsi de suite (le 2^e joueur conserve donc 6 négociants, le 3^e en conserve 7, etc.).

	Réserve personnelle	Réserve générale
1 ^{er} Joueur	5 <input type="checkbox"/> + 1 <input type="checkbox"/>	6 <input type="checkbox"/>
Joueur 2	6 <input type="checkbox"/> + 1 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>
Joueur 3	7 <input type="checkbox"/> + 1 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
Joueur 4	8 <input type="checkbox"/> + 1 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>
Joueur 5	9 <input type="checkbox"/> + 1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>

Vous devrez recruter les négociants remis à la réserve générale avant de pouvoir vous en servir pour vos actions.



Déroulement de la partie

Les joueurs jouent dans le sens horaire jusqu'à ce que l'une des trois conditions de fin de partie ait été déclenchée (voir *Fin de la partie* p.8). À votre tour, vous pouvez choisir parmi les actions suivantes :

- A) Recruter
- B) Placer un commerçant
- C) Remplacer un commerçant adverse par l'un des vôtres
- D) Déplacer vos commerçants sur le plateau
- E) Créer une route commerciale

Au début de la partie, vous ne pouvez faire que 2 actions par tour. En développant la capacité *Actions* au maximum, vous pourrez disposer de 5 actions par tour !

Lors de votre tour, vous pouvez résoudre vos actions dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez faire deux fois la même action. Toutefois, vous devez toujours terminer une action avant d'en entamer une autre (ou de répéter la même).

Détails de chaque action :

A) Recruter

Avec cette action, et selon le niveau de développement de votre Trésor, vous pouvez recruter 3, 5, 7 ou tous (C) les commerçants de la réserve générale à votre couleur. Placez alors ces commerçants dans votre réserve personnelle.

Détails : s'il n'y a pas assez de commerçants disponibles, vous ne recrutez que ce que vous pouvez. Seuls les commerçants de votre réserve personnelle pourront être utilisés pour l'action B) Placer un commerçant.

B) Placer un commerçant

Avec cette action, vous pouvez placer un commerçant de votre réserve personnelle sur une case libre de n'importe quelle route. Une case est libre si aucun commerçant ne s'y trouve.

Détails : d'autres commerçants peuvent occuper les autres cases de la route, quel que soit leur propriétaire. Cela n'a aucune importance.

Si vous faites cette action plusieurs fois, vous pouvez choisir une case différente à chaque fois, tant qu'elle est libre.

C) Remplacer un commerçant adverse par l'un des vôtres

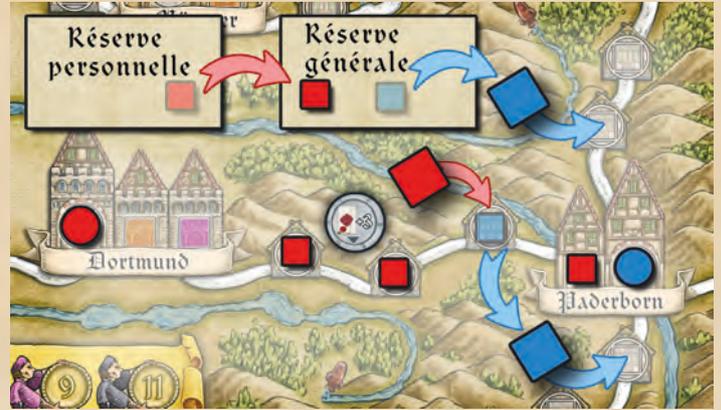
Avec cette action, vous pouvez retirer un commerçant adverse d'une route et le remplacer par un des vôtres. Vous devez payer une pénalité d'un commerçant de votre propre réserve si vous déplacez un négociant, et de deux si vous déplacez un marchand.

Si vous n'avez pas de quoi payer, vous ne pouvez pas faire cette action.

L'adversaire récupère alors immédiatement le commerçant que vous avez retiré. De plus, il reçoit de la réserve générale l'équivalent de la pénalité que vous avez payée, en commerçants de sa couleur. Il doit ensuite placer l'ensemble des commerçants ainsi récupérés sur des cases libres d'une route adjacente.

Détails : l'adversaire peut placer ses commerçants sur une ou plusieurs routes adjacentes. Si toutes les cases des routes adjacentes sont occupées, il peut les placer sur une ou des routes adjacentes à celles-ci, et ainsi de suite.

Si votre adversaire n'a plus de commerçants à sa couleur dans la réserve générale, il peut utiliser des commerçants de sa réserve personnelle à la place. Si celle-ci est épuisée, il peut utiliser des commerçants déjà déployés sur le plateau (ceux-ci ne peuvent cependant pas regagner sa réserve personnelle). **Les commerçants concernés doivent être placés immédiatement**, avant la prochaine action du joueur actif. Un adversaire a le droit de refuser de prendre des commerçants depuis la réserve générale ou depuis sa propre réserve.



Ann (en rouge) remplace le négociant bleu qui se trouve sur la case voisine de Paderborn par un des siens. Elle paye donc une pénalité d'un commerçant, qu'elle verse à la réserve générale. De son côté, Henri (en bleu) récupère (dans la réserve générale) l'équivalent (un commerçant bleu) et le place sur une case d'une route adjacente (au nord de Paderborn). Il récupère aussi le commerçant déplacé par Ann, et le place au sud de Paderborn.

D) Déplacer vos commerçants sur le plateau

Avec cette action, et selon le niveau de développement de votre Livre du Savoir, vous pouvez retirer de 2 à 5 commerçants de votre couleur d'une ou plusieurs routes, pour les replacer sur les cases libres d'une ou plusieurs routes.

Détails : vous avez le droit d'échanger la position d'un marchand et d'un négociant à cette occasion. Par exemple, avec 2 déplacements, vous pouvez retirer un négociant d'une case, un marchand d'une autre case, et échanger leur position. Vous n'avez cependant pas le droit de déplacer les commerçants de vos adversaires.

E) Créer une route commerciale

Vous pouvez faire cette action uniquement si toutes les cases d'une route qui relie deux villes sont occupées par vos propres commerçants. La route commerciale n'est pas créée tant que vous n'avez pas effectivement fait cette action : se contenter d'occuper les cases ne suffit pas.

Lorsque vous faites cette action, respectez les étapes suivantes, dans l'ordre : d'abord 1) et 2), puis 3a, 3b ou 3c, si possible :

- 1) Vérifier le contrôle des villes
- 2) Prendre le jeton bonus
- 3a) Établir un comptoir, ou
- 3b) Développer une capacité, ou
- 3c) Marquer des points de prestige spéciaux

1) Vérifier le contrôle des villes

Commencez par déterminer qui contrôle chacune des deux villes des extrémités de la route que vous venez de créer. **Le joueur qui a le plus de comptoirs dans une ville** contrôle cette ville et **marque immédiatement 1 point de prestige**. En cas d'égalité, le joueur qui dispose du comptoir de plus forte valeur (le plus à droite) contrôle la ville. Si un joueur contrôle les deux villes reliées par la route, il marque donc 2 points (1 pour chacune). Utilisez la piste de prestige qui entoure le plateau pour tenir le compte des scores. **Si un joueur atteint ou dépasse 20 points à cette occasion, la partie se termine après cette action.**

Détails : le décompte des points est indépendant de l'établissement ou non de comptoirs dans les villes reliées (étape 3a). Créer une route commerciale peut vous permettre de prendre vos adversaires par surprise en marquant des points pour accélérer la fin de la partie, ou de prendre un jeton bonus (étape 2).



Ann a créé une route commerciale entre Dortmund et Paderborn. On commence par vérifier qui contrôle ces villes. Ann dispose d'un comptoir à Dortmund et marque donc 1 point car elle contrôle cette ville.

Elle dispose aussi d'un comptoir à Paderborn, mais le comptoir bleu d'Henri est de plus forte valeur. C'est donc Henri qui marque 1 point pour le contrôle de Paderborn.

2) Prendre le jeton bonus

S'il y a un jeton bonus sur la route commerciale qui vient d'être créée, prenez-le et placez-le face visible à gauche de votre écritoire. **Vous pouvez utiliser ce jeton une seule fois, à n'importe quel moment de votre tour, après avoir terminé cette action** (donc lors de ce tour ou de n'importe quel tour suivant). **Utiliser un jeton n'est pas une action.**

Après avoir utilisé un jeton bonus, placez-le à droite de votre écritoire, face cachée. À la fin de la partie, tous les jetons bonus collectés au fur et à mesure du jeu vous rapporteront des points de prestige.

Prenez ensuite un nouveau jeton bonus de la réserve et placez-le face cachée sur l'assiette de votre écritoire. **S'il n'y a plus de jetons bonus dans la réserve alors que vous devez en prendre un, la partie s'arrête après cette action.** Sinon, vous devez placer ce jeton sur le plateau à la fin de votre tour. Vous pouvez placer le jeton sur n'importe quelle route, avec 3 restrictions :

- Il ne doit pas déjà y avoir de jeton bonus sur cette route ;
- Il ne doit pas y avoir de commerçants sur cette route ;
- Au moins une des deux villes reliées par cette route doit encore pouvoir accueillir un comptoir.

Voir p.9-10 pour plus de détails sur les jetons.



À présent, Ann récupère le jeton bonus +3 actions qui se trouve sur sa route commerciale. Après avoir terminé son action (Créer une route commerciale), elle peut utiliser ce jeton à n'importe quel moment de son tour, y compris dès maintenant. Pour terminer son action, Ann doit encore prendre un jeton bonus de la réserve et le placer face cachée sur l'assiette de son écritoire. Enfin, à la fin de son tour, et après l'utilisation du jeton +3 actions si elle décide de l'utiliser, Ann doit placer le nouveau jeton sur le plateau en veillant aux trois restrictions données ci-contre.

Lors de l'étape 3, vous devez choisir une des trois options suivantes (3a, 3b ou 3c). Vous pouvez aussi ignorer cette étape.

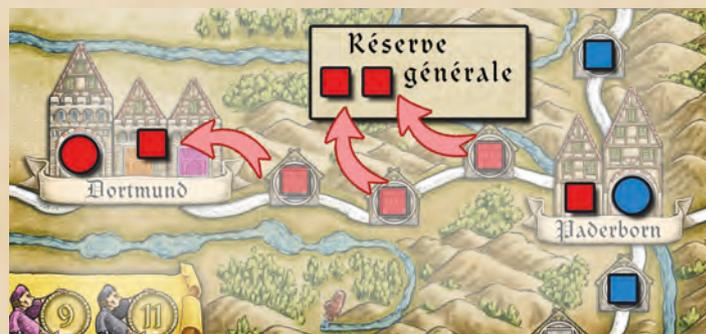
3a) Établir un comptoir

Retirez tous les commerçants de la route commerciale et remettez-les tous, sauf un, dans la réserve générale.

Placez le commerçant restant sur l'emplacement de comptoir disponible qui se trouve le plus à gauche dans une des deux villes reliées par la route.

Détails : cela signifie que vous ne pouvez pas ignorer un emplacement de comptoir. Vous devez choisir une ville puis y placer le comptoir de plus faible valeur disponible (blanc, orange, rose, noir). Vous devez développer votre *Privilège* pour poser un comptoir sur un emplacement autre que blanc.

Notez également qu'un emplacement de comptoir carré ne peut accueillir qu'un négociant, et qu'un emplacement rond ne peut accueillir qu'un marchand. Le commerçant que vous utilisez doit venir de la route commerciale, et non de votre réserve personnelle ou de la réserve générale.



Ann souhaite établir un nouveau comptoir à Dortmund. Elle défaisse donc tous ses commerçants de la route commerciale, sauf un, qu'elle place sur l'emplacement orange de comptoir de Dortmund. Même si elle a développé son *Privilège* jusqu'à maïs (rose), elle ne peut pas encore établir de comptoir sur cet emplacement, car elle est obligée de commencer par l'emplacement libre le plus à gauche.

Notes supplémentaires : sur le plateau de la Ligue hanséatique, vous gagnez **immédiatement** 1 point de prestige lorsque vous établissez le premier comptoir dans chacune des villes marquées d'une icône « 1 » dorée (à 4-5 joueurs : Groningen, Lübeck, Coellen et Halle ; à 3 joueurs : Stade et Warburg en plus de ces 4 villes). Si un joueur atteint 20 points à cette occasion, la partie s'arrête après cette action.

Si vous occupez le dernier emplacement d'une ville avec un comptoir, la ville est complète : avancez le cube noir d'un cran sur sa piste. S'il atteint la 10^e case de cette façon, la partie s'arrête après cette action. Une fois qu'une ville est complète, il n'est plus possible d'y établir un comptoir (sauf avec le jeton bonus *Comptoir supplémentaire*, voir p.9).

Il reste possible de créer une route commerciale entre deux villes complètes, par exemple pour marquer des points de prestige grâce aux villes qu'elle relie.

Connexion Est-Ouest

Si vous parvenez à établir une ligne continue de comptoirs à votre couleur entre Stendal et Arnheim (marquées d'un bandeau rouge), vous établissez la *connexion Est-Ouest*. Le premier joueur à établir cette connexion marque 7 points de prestige, le deuxième 4 points, et le troisième 2 points. Encore une fois, si un joueur atteint ou dépasse 20 points à cette occasion, la partie s'arrête après cette action.

La ligne continue que vous créez n'a pas besoin d'être directe, il doit simplement être possible de passer d'un comptoir à l'autre par la route, sans interruption, entre Stendal et Arnheim. Vous n'avez pas besoin de contrôler les villes traversées.



Deux exemples de connexion Est-Ouest. La ligne jaune est la ligne la plus directe.

3b) Développer une capacité

Si l'une des deux villes reliées par la route commerciale affiche une icône de capacité (*Clés de la ville, Actions, Privilège, Livre du Savoir ou Trésor*), alors vous pouvez développer la capacité correspondante au lieu d'établir un comptoir. Remettez d'abord tous les commerçants de la route commerciale dans la réserve générale. Ensuite, sur votre écritoire, retirez le commerçant qui se trouve le plus à gauche de la capacité qui correspond à l'icône de la ville, et placez-le dans votre réserve personnelle.

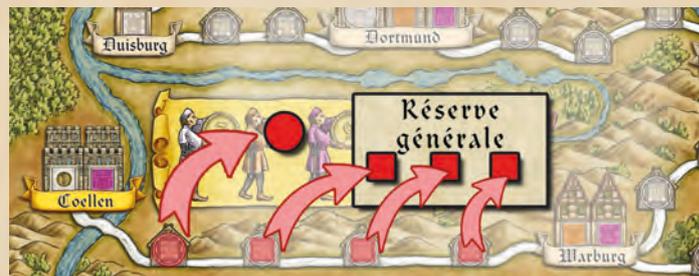
Détails : à compter de ce moment, vous bénéficiez de la valeur améliorée de cette capacité. Par exemple, si vous révélez une case de la capacité Actions (3, 4 ou 5), alors vous bénéficiez immédiatement d'une action supplémentaire à ce tour, et ce même si cela se produit lors de l'utilisation d'un jeton bonus +3 ou +4 Actions.

3c) Points de prestige spéciaux

Si vous créez une route commerciale entre Coellen et Warburg, vous pouvez placer un marchand sur l'un des 4 personnages disponibles au lieu d'établir un comptoir ; cela vous rapportera les points de prestige indiqués à la fin de la partie (7, 8, 9, 11).

Détails : le personnage voulu doit être libre, et votre marchand doit venir de la route commerciale ; tous les autres commerçants de cette route regagnent la réserve générale.

Vous pouvez choisir n'importe quel personnage, et n'êtes pas tenu de prendre le premier disponible ; toutefois, chaque personnage requiert un niveau de Privilège spécifique (blanc, orange, rose et noir) que vous devez avoir atteint au préalable. Le marchand que vous placez reste à cet endroit jusqu'à la fin de la partie.



Ann crée une route commerciale entre Coellen et Warburg. Ayant développé son Privilège au niveau orange, elle décide de placer le marchand qui se trouvait sur sa route sur le personnage orange pour marquer 8 points à la fin de la partie. Les trois négociants de la route retournent à la réserve générale.

Au lieu de faire cela, Ann aurait pu utiliser un négociant de la route pour établir un comptoir blanc à Coellen (et marquer 1 point de prestige supplémentaire) ou un comptoir orange à Warburg.



Fin de la partie

Trois éléments peuvent déclencher la fin de la partie. Tous peuvent se produire pendant l'action E) *Créer une route commerciale*. Lorsqu'un joueur déclenche la fin de la partie, il termine cette action, mais toute action restante est perdue et la partie s'arrête immédiatement, sans que quiconque ne puisse rejouer. Voici ce qui peut déclencher la fin de la partie :

- Un joueur atteint ou dépasse 20 points de prestige sur la piste (même en dehors de son tour).
- Le joueur actif doit piocher un jeton bonus (à placer sur le plateau) mais la réserve de jetons est vide. Note : cela signifie que ce joueur ne pourra pas utiliser le jeton bonus qu'il vient de récupérer !
- Le joueur actif établit un comptoir qui complète une 10^e ville (autrement dit, le cube noir atteint la dernière case de la piste des villes complètes).

Note : au cours du jeu, vous gagnez uniquement des points de prestige lors des étapes suivantes de l'action E) *Créer une route commerciale* :

- contrôler une ville reliée par la route commerciale ;
- établir certains comptoirs ;
- compléter une connexion Est-Ouest.

Les autres points de prestige ne sont marqués qu'après la fin de la partie.

Décompte des points

Vous pouvez marquer vos points à l'aide de la piste de prestige, ou utiliser le bloc de scores fourni (si vous voulez garder une trace de votre victoire...ou de votre défaite !).

Vous marquez des points de prestige pour chacune des 6 catégories suivantes.

Faites la somme des points pour déterminer le vainqueur :

A) Points de la piste de prestige

Ces points sont ceux que vous avez gagnés en cours de jeu.

B) Points des capacités développées au maximum

Marquez 4 points pour chaque capacité que vous avez complètement développée (toutes les cases de la capacité doivent être vides), à l'exception des Clés de la ville qui ne rapportent rien.

C) Points des jetons bonus

Consultez le tableau suivant pour savoir combien de points vous marquez, en fonction des jetons bonus collectés (utilisés ou non) :

Nombre de jetons	Points de prestige
1	1
2 ou 3	3
4 ou 5	6
6 ou 7	10
8 ou 9	15
10 ou +	21

D) Points spéciaux de Coellen

Si vous occupez un ou plusieurs personnages de Coellen avec vos marchands, vous marquez les points qui y sont associés.

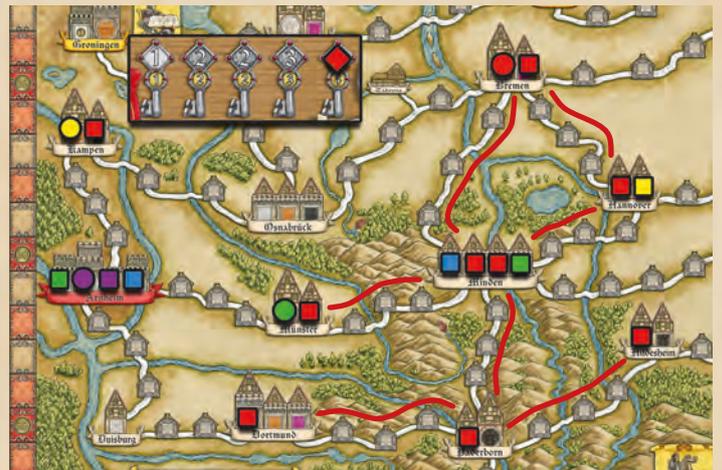
E) Points des villes

Toute ville que vous contrôlez (où vous avez le plus de comptoirs) vous rapporte 2 points. Tout comptoir que vous avez établi avec le jeton bonus Comptoir supplémentaire, et placé à gauche du comptoir le plus faible, compte pour votre total. En cas d'égalité au nombre de comptoirs, c'est le joueur qui a établi le comptoir de plus forte valeur (le plus à droite) qui marque les 2 points. Une ville ne peut être contrôlée que par un seul joueur.

F) Points de prestige du réseau

Commencez par définir votre plus grand réseau de comptoirs. Un réseau comprend toutes les villes adjacentes (séparées par une seule route) qui abritent au moins un de vos comptoirs. Choisissez une ville de départ avec au moins un de vos comptoirs, puis comptez le nombre de villes adjacentes abritant au moins un de vos comptoirs, et ainsi de suite (naturellement, chaque comptoir ne peut être compté qu'une seule fois dans le réseau).

Une fois votre plus grand réseau défini, comptez son nombre total de comptoirs, et multipliez ce total par le chiffre le plus élevé dévoilé dans vos Clés de la ville. Ajoutez les points obtenus à votre prestige total.



Ann dispose d'un réseau de 7 villes comprenant en tout 9 comptoirs (le comptoir de Kampen ne fait pas partie du réseau, car il n'est pas adjacent à au moins une ville de ce réseau). Avec une capacité Clés de la ville développée jusqu'à 3, Ann marque $9 \times 3 = 27$ points, qu'elle ajoute à son total.

Le joueur qui a marqué le plus de points de prestige au total remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a le moins développé ses capacités l'emporte. S'il y a encore égalité, le joueur qui a marqué le plus de points pour son réseau l'emporte. Si cela ne suffit toujours pas, les joueurs ex æquo partagent la victoire.

Jetons bonus

Au début de votre tour, il y a toujours trois jetons bonus sur le plateau. Lorsque vous créez une route commerciale sur une route marquée d'un jeton bonus, récupérez ce jeton et placez-le face visible à gauche de votre écritoire (voir *Prendre le jeton bonus* p.6). Ensuite, piochez un nouveau jeton dans la réserve et placez-le face cachée sur l'assiette de votre écritoire. Cela vous permettra de ne pas oublier de le placer à la fin de votre tour. Si la réserve est vide au moment où vous devez y prendre un jeton bonus, la partie s'arrête après votre action (et vous ne pourrez pas bénéficier de l'effet du jeton bonus que vous aviez récupéré à ce tour).

À la fin de votre tour, placez le ou les jetons bonus que vous avez stockés sur votre assiette sur le plateau (si vous avez joué les jetons +3 actions ou +4 actions, vous devez compléter ces actions avant de placer vos jetons). Tout jeton doit être placé sur une route selon les trois restrictions suivantes :

- Il ne doit pas déjà y avoir de jeton bonus sur cette route ;
- Il ne doit pas y avoir de commerçants sur cette route ;
- Au moins une des deux villes reliées par cette route doit encore pouvoir accueillir un comptoir.

Une petite flèche sur chaque jeton permet de le faire pointer clairement vers la route à laquelle il est associé.



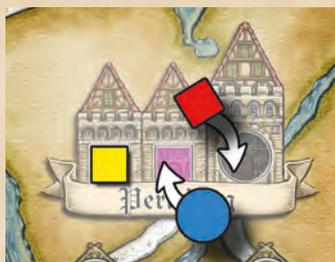
Vous pouvez utiliser un jeton bonus à tout moment de votre tour, sauf lors de l'action qui vous a permis de le récupérer. Utiliser un jeton n'est pas une action. Après utilisation, retournez le jeton face cachée et placez-le à droite de votre écritoire. À la fin de la partie, tout jeton en votre possession vous rapportera des points de prestige, qu'il ait été utilisé ou non.

Voici une explication des différents jetons :

Échanger 2 comptoirs



Ce jeton vous permet d'échanger la position de deux comptoirs adjacents d'une même ville. L'un des comptoirs doit être le vôtre. La forme des comptoirs n'a pas d'importance. Un négociant peut donc prendre la place d'un marchand et inversement. Ce jeton peut vous permettre d'occuper une position dont vous n'avez pas développé le Privilège.



Ann utilise un jeton Échanger deux comptoirs pour que son négociant prenne la place du marchand bleu de Perleberg. Notez que cela lui permet à la fois d'ignorer le Privilège noir requis, et la forme de la case qui ne peut normalement accueillir qu'un marchand.

Développer 1 capacité



Ce jeton vous permet de développer la capacité de votre choix. Retirez alors le commerçant le plus à gauche de cette capacité et placez-le dans votre réserve personnelle, comme si vous exerciez l'étape 3b – Développer une capacité de l'action E) Créer une route commerciale.



Ann utilise un jeton Développer une capacité pour développer son Livre du Savoir. Elle retire le marchand le plus à gauche et le place dans sa réserve. Cela lui permettra de déplacer 3 commerçants au lieu de 2 lors de l'action D) Déplacer vos commerçants sur le plateau.

Comptoir supplémentaire



Lorsque vous résolvez l'étape 3a – Établir un comptoir de l'action E) Créer une route commerciale, vous pouvez utiliser ce jeton pour modifier les règles de pose de comptoir comme suit :

Placez un des commerçants qui se trouvaient sur la route commerciale à gauche de la ligne d'emplacements de comptoirs de l'une des deux villes reliées **pour créer un comptoir supplémentaire**. La ville doit déjà comporter au moins un comptoir. Un comptoir supplémentaire peut être placé même dans une ville complète.

Le comptoir *supplémentaire* compte comme un comptoir normal pour tous les aspects du jeu. Sa valeur est inférieure à tous les comptoirs qui se trouvent à sa droite. Si la même ville accueille un autre comptoir *supplémentaire*, ce dernier devra être placé à gauche de tout autre comptoir supplémentaire déjà placé.

Vous ne pouvez pas utiliser le jeton Échanger deux comptoirs sur un comptoir supplémentaire.



Ann crée une route entre Bremen et Hannover. Elle établit un comptoir à Hannover lors de l'étape 3a. Puisque tous les emplacements de comptoirs sont occupés, elle décide de jouer son jeton Comptoir supplémentaire pour placer l'un de ses commerçants de la route commerciale à gauche de la ligne d'emplacements de comptoirs, formant un comptoir supplémentaire dans cette ville.

+3 / +4 Actions



Ces jetons vous offrent respectivement 3 et 4 actions supplémentaires, qui viennent s'ajouter à celles auxquelles vous avez déjà droit.

Déplacer 3 concurrents



Grâce à ce jeton, vous pouvez retirer jusqu'à 3 commerçants adverses **qui se trouvent sur des cases de route du plateau, pour les replacer sur les cases de route de votre choix**. Les 3 commerçants peuvent appartenir à 1, 2 ou 3 joueurs différents.

Commencez par retirer les 3 commerçants, puis replacez-les dans l'ordre de votre choix. Un négociant peut laisser la place à un marchand, et inversement. Les commerçants déplacés à cette occasion peuvent tout à fait échanger leurs places respectives.

Un commerçant qui se déplace d'une case à l'autre ne peut pas éjecter le commerçant de sa case d'arrivée. Il doit être placé sur une case libre.

Note : les deux jetons vierges peuvent vous permettre de créer vos propres règles.



Règles importantes

- Créer une route commerciale est une action : ce n'est pas automatique.
- Lors de l'action E) *Créer une route commerciale*, les commerçants de la route regagnent la réserve générale. Si vous établissez un comptoir dans une ville, l'un des commerçants de la route est déplacé sur un emplacement de comptoir de la ville choisie.
- Lorsque vous créez une route commerciale, les joueurs marquent des points de prestige pour chacune des deux villes reliées par cette route.
- À la fin de votre tour, tous les jetons bonus de votre assiette doivent être placés sur le plateau.
- Après qu'une route commerciale a été créée et un comptoir établi, vous devez vérifier si une ville est complète ; si oui, déplacez le cube noir d'un cran sur la piste des villes complètes.
- Lorsque vous développez une capacité, le commerçant retiré de votre écritoire regagne votre réserve personnelle.
- Lors de l'action C) *Remplacer un commerçant adverse par l'un des vôtres*, le joueur qui remplace un négociant adverse doit payer une pénalité d'1 commerçant à la réserve générale ; cette pénalité passe à 2 commerçants s'il remplace un marchand adverse. Le joueur lésé récupère son commerçant + autant de commerçants de la réserve générale que la pénalité payée, et les place sur le plateau.
- Les marchands fonctionnent comme des négociants, sauf dans trois cas :
 - les remplacer coûte plus cher (voir ci-dessus) ;
 - certains emplacements de comptoirs (ronds) sont réservés aux marchands ;
 - les personnages de Coellen ne peuvent accueillir que des marchands.

Astuces de jeu

- Pour vos premières parties, nous vous recommandons de jouer à 3 ou 4 joueurs. Une partie à 5 joueurs dure plus longtemps, même si des joueurs expérimentés peuvent la terminer en 90 minutes.
- Comptez vos actions à voix haute pour ne pas en oublier.
- Il existe bien des manières de marquer des points de prestige. Après la première partie, vous les distinguerez plus clairement.



Matériel supplémentaire pour le plateau Ligue hanséatique

Après quelques parties, vous pouvez ajouter les deux éléments suivants au jeu : les cartes *Mission* et les *Faveurs impériales*. Ces deux modules peuvent être utilisés ensemble ou séparément sur le plateau *Ligue hanséatique*.

Cartes Mission

Certaines villes de la Ligue hanséatique jouissaient d'une excellente réputation parmi les marchands qui luttèrent pour le pouvoir et l'influence. C'est pourquoi elles étaient particulièrement prisées et qu'on y vit fleurir de nombreux comptoirs.

Lors de la *Mise en place*, mélangez les 9 cartes Mission et donnez-en 1, face cachée, à chaque joueur. Chaque joueur en prend connaissance mais la garde secrète. Rangez les cartes non distribuées dans la boîte.

À la fin de la partie, vous gagnez **1 point de prestige pour chaque ville de votre carte où vous avez au moins 1 comptoir (pour un maximum de 3 points)**. De plus, si vous avez une majorité de comptoirs dans chacune des villes de votre carte (ou en cas d'égalité, si vous avez le comptoir le plus à droite), vous recevez **5 points de prestige bonus**. Une carte Mission peut donc vous rapporter jusqu'à 8 points.



Chaque carte propose trois villes. Les deux premières sont communes à d'autres cartes ① (vos adversaires peuvent eux aussi avoir ces villes). La troisième est unique ②. Le plan vous indique où se trouvent les villes de votre carte ③.

Faveurs impériales

Certains marchands de la Ligue hanséatique gagnèrent un pouvoir et une influence considérables par le commerce. Ils achetaient des permis spéciaux et bénéficiaient de privilèges impériaux, contre des sommes très élevées. En échange, ils dépendaient directement de l'empereur et n'étaient pas soumis aux taxes locales des princes et autres ducs.

Lors de la *Mise en place*, mélangez les tuiles *Faveur impériale* face cachée. Révélez-en autant que le nombre de joueurs et placez-les face visible à proximité du plateau. Rangez les autres.

Au début de votre tour, vous pouvez renoncer à toutes vos actions pour acheter une tuile *Faveur impériale*. Pour cela, vous devez retourner deux jetons bonus inutilisés en votre possession

et les ranger du côté droit de votre écritoire (ils compteront tout de même dans vos jetons à la fin de la partie pour les points de prestige des jetons). Vous pouvez acquérir une seule tuile *Faveur impériale* par tour.

Placez la tuile *Faveur impériale* devant vous, face visible. Quatre tuiles vous rapportent des avantages permanents en cours de jeu, les deux autres rapportent du prestige supplémentaire en fin de partie :

En cours de jeu



Lorsqu'un autre joueur remplace un de vos commerçants du plateau par un des siens, vous pouvez le replacer sur une case de **n'importe quelle route** plutôt que sur une route adjacente.



Vous disposez d'une action supplémentaire par tour (cela peut vous conduire à faire plus de 5 actions à votre tour).



Lorsqu'un autre joueur fait l'action *Recruter*, vous pouvez prendre 1 commerçant de la réserve générale et le placer dans votre réserve personnelle.



Lorsqu'un autre joueur remplace un de vos négociants du plateau, vous recevez 2 commerçants de la réserve au lieu d'un seul.

À la fin de la partie



À la fin de la partie, vous marquez 2 points supplémentaires pour chaque ville où vous avez une majorité de comptoirs (donc 4 points au lieu de 2).



À la fin de la partie, vous gagnez 7 points (au lieu de 4) pour chaque capacité que vous avez complètement développée.



Plateaux alternatifs

Deux plateaux alternatifs vous sont proposés pour renouveler vos parties de *Hansa Teutonica* :

La Ligue hanséatique orientale et Britannia

Ces deux plateaux proposent de nouveaux éléments et de nouvelles règles.

La Ligue hanséatique orientale

La Ligue hanséatique s'étend vers les régions orientales de l'Europe. De nouvelles routes commerciales s'ouvrent, parfois par la mer. Les villes qui n'appartiennent pas à la Ligue veulent créer leur propre réseau. À vous de relever ces nouveaux défis pour asseoir votre réputation de riche marchand.

La *Mise en place* est la même qu'avec le plateau de la Ligue hanséatique, pour 3 à 5 joueurs. Pour établir une *connexion Est-Ouest* sur ce plateau, vous devez créer une ligne continue de comptoirs entre Lübeck et Danzig (bannières rouges). La ville de Königsberg peut vous rapporter des points de prestige spéciaux.

Toutes les règles de la *Ligue hanséatique* s'appliquent normalement.

Le plateau de la *Ligue hanséatique orientale* propose les nouveaux éléments suivants :

La ville de Waren



Cette ville indépendante propose le choix entre deux développements de capacité. Si vous créez une des trois routes commerciales qui y mènent, vous pouvez soit développer une des deux capacités proposées (*Trésor* ou *Actions*), soit établir un comptoir selon les règles des villes indépendantes (voir ci-dessous).

Villes indépendantes



Belgard, Waren et Dresden ne sont pas des villes hanséatiques. On les distingue à leur bannière verte (Belgard), ou vert et jaune lorsqu'elles permettent de développer une capacité (Waren, Dresden). **Vous ne pouvez pas y établir un comptoir comme d'habitude.** Vous pouvez y établir un comptoir uniquement de l'une des deux manières suivantes :

- utiliser le jeton bonus permanent *Établir un comptoir dans une ville indépendante* lorsque vous créez une route commerciale maritime (voir plus loin) ;
- utiliser le jeton bonus *Comptoir supplémentaire* lorsque vous créez une route commerciale qui relie une ville indépendante. Ceci vous permet de placer un commerçant de la route pour établir un comptoir dans la ville indépendante, même s'il n'y en a encore aucun. S'il y a déjà au moins un comptoir dans cette ville, vous devez ajouter votre comptoir supplémentaire à gauche de tout comptoir déjà existant.

Dès que vous avez placé un comptoir dans une ville indépendante, cette ville est complète : avancez le cube noir d'un cran sur la piste des *villes complètes*.

Les villes indépendantes rapportent des points comme toute autre ville hanséatique (quand vous y créez une route commerciale, et lors des étapes E et F du décompte final).

Routes commerciales maritimes

Les routes commerciales maritimes ont deux particularités :

1. Toute route commerciale maritime requiert 1 ou 2 marchands (les cases sont représentées par des bateaux avec des emplacements ronds réservés aux marchands)
2. Après avoir créé une route commerciale maritime, vous gagnez un jeton bonus permanent (voir ci-dessous).

Vous ne pouvez pas placer un jeton bonus sur une route maritime puisqu'un jeton bonus permanent s'y trouve déjà.



Note : les routes maritimes sont le moyen le plus court de réaliser la *connexion Est-Ouest* entre Lübeck et Danzig.

Jetons bonus permanents

Chaque route maritime dispose d'un jeton bonus permanent. Lorsque vous créez une route commerciale maritime, vous pouvez utiliser le jeton bonus permanent à la fin de votre action, et uniquement à ce moment-là.

Note : puisque vous ne récupérez pas le jeton bonus permanent, il ne vous rapporte pas de points en fin de partie.

Il y a 4 types de jetons bonus permanents :



Déplacer 2 commerçants de votre choix :

Vous pouvez déplacer 2 commerçants de votre choix (les vôtres ou ceux de vos adversaires) d'une case de route à l'autre. Deux commerçants peuvent échanger de place.



Développer la capacité *Privilège* :

Vous pouvez développer votre capacité *Privilège* selon les règles classiques.



Établir un comptoir dans une ville indépendante :

Vous pouvez établir un comptoir dans une ville indépendante de votre choix en y plaçant un commerçant de votre réserve personnelle.

Important : vous devez placer votre comptoir à la droite de tout autre comptoir qui se trouverait déjà dans la ville ciblée, comme d'habitude. Seul un « comptoir supplémentaire » devrait être placé à gauche.



Placer 2 commerçants :

Vous pouvez récupérer 2 commerçants de votre route commerciale maritime et les placer sur deux cases de route / route maritime libres du plateau au lieu de les remettre à la réserve lors de l'étape 3.



English City



Welsh City



Scottish City

La *Mise en place* du plateau *Britannia* est la même que pour *la Ligue hanséatique*. Le plateau 3 joueurs comprend l'Angleterre et le Pays de Galles ; celui pour 4-5 joueurs y ajoute l'Écosse. Les routes et villes d'Angleterre sont blanches, celles du Pays de Galles marron, et celles d'Écosse bleues. La distinction entre ces trois régions est importante.

Pour établir une *connexion Est-Ouest* sur ce plateau, vous devez créer une ligne continue de comptoirs entre Oxford et York (bannières rouges + parchemin de score rouge). La ville de Plymouth peut vous rapporter des points de prestige spéciaux.

Toutes les règles de *la Ligue hanséatique* s'appliquent normalement avec les exceptions suivantes :

- La partie s'arrête dès que la 8^e ville est complète (et non la 10^e), après l'action E) *Créer une route commerciale* qui a permis l'établissement d'un comptoir.
- Les jetons bonus subissent deux restrictions de placement supplémentaires (en plus de la règle de base).
 - Vous ne pouvez pas placer un jeton bonus sur une route maritime marquée d'un jeton bonus permanent.
 - Vous ne pouvez pas placer un jeton bonus sur les routes du Pays de Galles (marron) ou d'Écosse (bleues).

Le plateau *Britannia* propose les nouveaux éléments suivants :

Angleterre, Pays de Galles et Écosse

Les actions B) *Placer un commerçant* et C) *Remplacer un commerçant adverse par l'un des vôtres* peuvent être accomplies normalement en Angleterre, mais vous devez respecter les conditions suivantes pour les faire au Pays de Galles ou en Écosse :



Cardiff (Pays de Galles)

Si vous avez le comptoir de plus forte valeur à Cardiff (le plus à droite), vous avez la permission de faire une des deux actions suivantes, une fois par tour, au Pays de Galles :

- B) Placer un commerçant
- OU
- C) Remplacer un commerçant adverse par l'un des vôtres.



Carlisle (Écosse / 4-5 joueurs)

Si vous avez le comptoir de plus forte valeur à Carlisle (le plus à droite), vous avez la permission de faire une des deux actions suivantes, une fois par tour, en Écosse :

- B) Placer un commerçant
- OU
- C) Remplacer un commerçant adverse par l'un des vôtres.



London (Angleterre)

Si vous avez le comptoir de plus forte valeur à London (le plus à droite), vous avez la permission de faire une des deux actions suivantes, une fois par tour, au Pays de Galles ou en Écosse (4-5 joueurs) :

- B) Placer un commerçant
- OU
- C) Remplacer un commerçant adverse par l'un des vôtres.

Note : vous pouvez développer votre capacité *Privilège* à London. C'est pour cette raison que sa bannière est bicolore sur le plateau 3 joueurs, et tricolore sur le plateau 4-5 joueurs.

Remarques :

Chacune des trois villes vous donne la permission de faire une action parmi deux, une fois par tour. En conséquence, si vous avez le comptoir de plus forte valeur à Cardiff et à London, vous bénéficiez deux fois de cette permission et pouvez faire une action au Pays de Galles et l'autre en Écosse, ou les deux au Pays de Galles.

Vous pouvez toujours faire ces actions en Angleterre, quelles que soient les permissions accordées au Pays de Galles et en Écosse.

Les commerçants remplacés avec l'action C) *Remplacer un commerçant adverse par l'un des vôtres* doivent être replacés sur une route adjacente, soit de leur région, soit d'Angleterre.

Vous n'avez pas besoin d'une permission spéciale pour l'action D) *Déplacer vos commerçants sur le plateau* mais devez observer les restrictions suivantes :

- Vos commerçants d'Angleterre peuvent uniquement se déplacer sur une case de route libre d'Angleterre.
- Vos commerçants du Pays de Galles peuvent uniquement se déplacer sur une case de route libre du Pays de Galles ou d'Angleterre.
- Vos commerçants d'Écosse peuvent uniquement se déplacer sur une case de route libre d'Écosse ou d'Angleterre.

Vous n'avez pas besoin d'une permission spéciale pour l'action E) *Créer une route commerciale* au Pays de Galles ou en Écosse. La couleur de la route (donc la région à laquelle elle est assignée), et l'emplacement des villes qu'elle relie, n'ont pas d'importance. Par exemple, vous pouvez créer une route commerciale entre Conway et Chester, entre Chester et Carlisle ou entre Chester et Hereford pour établir un comptoir à Chester ou développer votre capacité *Actions*.

Restrictions d'utilisation du jeton bonus *Déplacer 3 concurrents* :

Si vous utilisez ce jeton bonus, vous ne pouvez pas déplacer un concurrent d'une région à l'autre (un commerçant d'Angleterre doit rester en Angleterre, etc.). Il reste possible d'échanger la position de deux commerçants au sein d'une même région.

Routes commerciales maritimes

Les routes commerciales maritimes ont deux particularités :

1. Toute route commerciale maritime requiert 1 ou 2 marchands (les cases sont représentées par des bateaux avec des emplacements ronds réservés aux marchands)
2. Deux routes maritimes du plateau 4-5 joueurs, et trois routes maritimes du plateau 3 joueurs, vous offrent un jeton bonus permanent lorsque vous créez une route commerciale maritime dessus (voir page suivante).

Jetons bonus permanents

Les deux routes maritimes du sud-est de l'Angleterre disposent d'un jeton bonus permanent. Sur le plateau 3 joueurs, on en trouve également un sur la route maritime qui sépare Carlisle de l'Île de Man (*Isle of Man*). Lorsque vous créez une route commerciale maritime à ces endroits, vous pouvez utiliser le jeton bonus permanent à la fin de votre action, et uniquement à ce moment-là.

Vous ne pouvez pas placer un jeton bonus sur une route maritime puisqu'un jeton bonus permanent s'y trouve déjà.

Note : puisque vous ne récupérez pas le jeton bonus permanent, il ne vous rapporte pas de points en fin de partie.

Il y a 2 types de jetons bonus permanents :



Déplacer 2 commerçants de votre choix

Vous pouvez déplacer 2 commerçants de votre choix (les vôtres ou ceux de vos adversaires) d'une case de route à l'autre **au sein de la même région** (ex. Angleterre à Angleterre). Deux commerçants peuvent échanger de place.



Placer 2 commerçants

Vous pouvez récupérer 2 commerçants de la réserve générale et les placer sur deux cases de route / route maritime libres du plateau au Pays de Galles ou en Écosse. S'il n'y a plus de commerçants dans la réserve, prenez-les directement dans votre propre réserve. S'il n'y en a plus dans votre réserve, prenez-les sur le plateau.

Points supplémentaires du Pays de Galles et de l'Écosse

Le joueur qui contrôle le plus de villes du Pays de Galles à la fin de la partie marque 7 points de prestige. Le deuxième marque 4 points, le troisième 2 points (voir parchemin marron).

Vous contrôlez une ville si vous y avez une majorité de comptoirs (ou le comptoir le plus à droite en cas d'égalité).

S'il y a égalité pour le contrôle des villes, le joueur qui a le plus de comptoirs au Pays de Galles remporte l'égalité. S'il y a encore égalité, faites la somme des points de prestige des places concernées et divisez le résultat par le nombre de joueurs à égalité pour attribuer les points (arrondis à l'inférieur).

Exemple : les deux premiers joueurs contrôlent 2 villes chacun, et ont le même nombre de comptoirs. Ils marquent donc $(7+4)/2 = 5$ points chacun. Le joueur suivant marque 2 points pour sa troisième place.

S'il reste des places à attribuer après le décompte du contrôle des villes, attribuez-les aux joueurs qui ne contrôlaient aucune ville, en partant de celui qui avait le plus de comptoirs au Pays de Galles. Par exemple, si les deux premières places ont été attribuées et que le troisième joueur ne contrôlait aucune ville mais avait 3 comptoirs, il marque tout de même 2 points.

Un joueur qui ne contrôle aucune ville et n'a aucun comptoir ne marque aucun point.

Si vous utilisez le bloc de scores, marquez ces points dans les points de prestige des villes.

À 4 ou 5 joueurs, procédez de même pour le contrôle des villes de l'Écosse (parchemin bleu).



L'Île de Man (*Isle of Man*) compte pour le Pays de Galles et l'Écosse (d'où sa bannière marron et bleu). Prenez-la en compte pour les deux décomptes.

La dernière page vous propose un résumé des règles.

Crédits

Auteur : Andreas Steding

Illustrations : Dennis Lohausen

Conception graphique : Jens Wiese

Réalisation : Klaus Ottmaier

Traduction française : Antoine Prono (Transludis)

Relecture : Cédric Basso



Matagot



Pegasus Spiele

Résumé des règles

Mise en place

Choisissez un plateau.

Prenez les 3 jetons bonus dorés et placez-les au hasard sur les 3 tavernes, chacune étant adjacente à une route.

Placez le cube noir sur la case 0 de la piste des villes complètes.

Ensuite, choisissez une couleur et placez 15 négociants et 3 marchands sur les emplacements dédiés de votre écritoire.

Placez vos commerçants restants dans votre réserve personnelle, et dans la réserve générale, selon le tableau suivant :

	Réserve personnelle	Réserve générale
1 ^{er} Joueur	5 + 1	6
Joueur 2	6 + 1	5
Joueur 3	7 + 1	4
Joueur 4	8 + 1	3
Joueur 5	9 + 1	2

Déroulement du jeu

A) Recruter



Avec cette action, et selon le niveau de développement de votre Trésor, vous pouvez recruter 3, 5, 7 ou tous (C) les commerçants de la réserve générale de votre couleur et les placer dans votre réserve personnelle.

B) Placer un commerçant



Avec cette action, vous pouvez placer un commerçant de votre réserve personnelle sur une case libre de n'importe quelle route. Une case est libre si aucun commerçant ne s'y trouve.

C) Remplacer un commerçant adverse par l'un des vôtres



Avec cette action, vous pouvez retirer un commerçant adverse d'une route et le remplacer par un des vôtres. Vous devez payer une pénalité d'un commerçant de votre propre réserve si vous déplacez un négociant, et de deux si vous déplacez un marchand.

L'adversaire récupère alors immédiatement le commerçant que vous avez retiré. De plus, il reçoit de la réserve générale l'équivalent de la pénalité que vous avez payée, en commerçants de sa couleur. Il doit ensuite placer l'ensemble des commerçants ainsi récupérés sur des cases libres d'une route adjacente.

D) Déplacer vos commerçants sur le plateau



Avec cette action, et selon le niveau de développement de votre Livre du Savoir, vous pouvez retirer de 2 à 5 commerçants de votre couleur d'une ou plusieurs routes, pour les replacer sur les cases libres d'une ou plusieurs routes.

E) Créer une route commerciale



Vous pouvez faire cette action uniquement si toutes les cases d'une route qui relie deux villes sont occupées par vos propres commerçants.

Lorsque vous faites cette action, respectez les étapes suivantes, dans l'ordre : d'abord 1) et 2), puis 3a, 3b ou 3c, si possible :

1) Vérifier le contrôle des villes

Dans chacune des deux villes reliée par la route commerciale, déterminez qui a la majorité de comptoirs : ce joueur marque 1 point (en cas d'égalité, le comptoir le plus à droite remporte l'égalité et contrôle la ville).

2) Prendre le jeton bonus

S'il y a un jeton bonus sur la route commerciale qui vient d'être créée, récupérez-le et placez-le face visible à gauche de votre écritoire. Vous pouvez utiliser ce jeton bonus une fois lors de n'importe quel tour **après** cette action. Utiliser un jeton bonus n'est pas une action. Prenez un nouveau jeton bonus dans la réserve. Vous devez le placer sur une route à la fin du tour en respectant les trois conditions ci-dessous :

- Il ne doit pas déjà y avoir de jeton bonus sur cette route ;
- Il ne doit pas y avoir de commerçants sur cette route ;
- Au moins une des deux villes reliées par cette route doit encore pouvoir accueillir un comptoir.

3a) Établir un comptoir

Utilisez un commerçant de la route pour établir un comptoir sur l'emplacement libre le plus à gauche de l'une des deux villes reliées par la route.

Connexion Est-Ouest

Si vous êtes le premier à créer une ligne continue de comptoirs d'une ville à l'autre de Stendal à Arnheim / Lübeck à Danzig / Oxford à York (bannières rouges), vous avez créé une *connexion Est-Ouest* et marquez 7 points de prestige. Le deuxième joueur à créer cette connexion marque 4 points, le troisième 2 points.

3b) Développer une capacité

Si l'une des deux villes reliées affiche l'icône de l'une des 5 capacités, vous pouvez développer cette capacité.

3c) Marquer des points de prestige spéciaux

Vous pouvez placer un marchand sur l'un des personnages représentés, en fonction de votre niveau de Privilège, pour marquer des points supplémentaires en fin de partie (à Coellen, Königsberg ou Plymouth, selon le plateau).

Fin de la partie

La partie peut prendre fin de 3 façons différentes. Le joueur actif termine son action, mais toute action restante est perdue et la partie s'arrête ensuite. Plus aucun joueur ne peut jouer son tour.

- Un joueur atteint ou dépasse 20 points de prestige.
- Vous devez prendre un jeton bonus pour remplacer celui que vous avez récupéré, mais la réserve est vide.
- Le joueur actif établit un comptoir qui complète une 10^e ville sur le plateau (ou une 8^e ville sur le plateau *Britannia*).

Le bloc de scores vous indique les différentes catégories qui vous permettent de marquer des points à la fin de la partie.

SANSA TEUTONICA

BIG BOX



matagot

Distribution exclusive de la version française
par les Éditions Matagot

@EditionsMatagot



Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Fridberg, Germany.
© 2020 Pegasus Spiele GmbH. Tous droits réservés.

Toute reproduction totale ou partielle des règles, éléments de jeu
ou illustrations est interdite sans la permission de Pegasus Spiele.



Pegasus Spiele

Playing is Passion!
www.pegasus-web.com



/pegasusspieleglobal

16