

# Hansa Teutonica



argentum  
Verlag



## Háttér

A német Hansa (latinul *Hansa Teutonica*) eredetileg az alsónémet kereskedőcéhek szövetsége volt; utóbb már városok – az ún. Hansa-városok – csatlakoztak hozzá. A szövetség a 12. század közepén erősödött meg, és egészen a 14. század második feléig meglehetősen szabályozatlanul működött: nem tudható pontosan, hány város volt is a tagja, de hozzávetőlegesen kétszáznál is több.

A játékosok e szövetséghez tartozó kereskedőházak fejei, és a céljuk minél több hírnév összegyűjtése, például lerakatok hálózatának létrehozásával.

A játékosok ügynököket raknak fel és mozgatnak a táblán, olykor el is távolítva egymás ügynökeit. Ha sikerül egy utat teljesen elfoglalniuk, új lerakatot hozhatnak létre, vagy inkább javíthatják képességeiket.

Az győz, aki a legtöbb hírnévpontot gyűjti össze.

## Tartozékok

kétoldalas játéktábla (4-5, illetve 2-3 játékos részére)

135 ügynök (fakockák; minden színben 27)

20 kereskedő (fakorongok; minden színben 4)

16 bónuszlapka:

5 db plusz lerakat

2 db lerakatsere

2 db +3 akció

2 db +4 akció

3 db képességnövelés

2 db elűzés

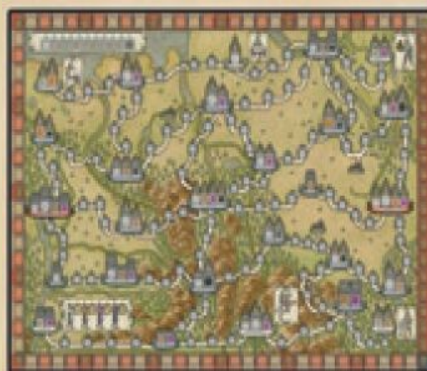
5 kereskedőpult

városjelző (fekete fakocka)

bábu (két játékos esetén)

4 zsoldosjelző (két játékos esetén)

kétoldalas játéktábla



4 katona



16 bónuszlapka



5 kereskedőpult



Valamint 135 fakocka (az ügynökök, minden színben 27) és 20 fakorong (a kereskedők, minden színben 4), egy fekete fakocka (a befejezett városok számontartására), és egy bábu (csak két játékos esetén szükséges).

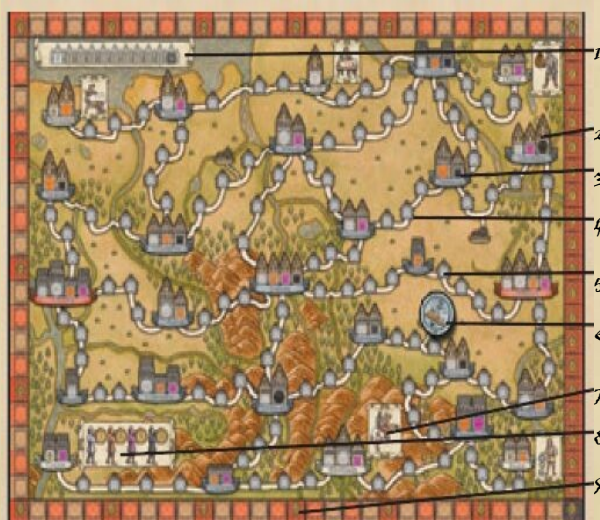
## A játéktábla

A játéktáblán néhány alsónémet Hansa-város található, a városokban 1-4 lerakattal (fehér, narancs, lila vagy fekete körök vagy négyszögek). A városokat utak kötik össze, az utakon 2-4 faluval (házikók). Öt városnál (Groningen, Stade, Lübeck, Göttingen, Halle) a képek mutatják, hogy mely képességek fejleszthetők ott, Coellenben pedig hírnévpontokat lehet szerezni. Bizonyos utak (Bréma-Osnabrück, Lüneburg-Perleberg, Hildesheim-Goslar) mellett egy-egy kocsmá (latinul *taberna*) áll. A táblán megtalálható még a befejezett városok sávja, valamint körben a hírnévsáv.



- 1) A befejezett városok sávja.
- 2) Hansa-város
- 3) Lerakat
- 4) Kereskedőút
- 5) Falu
- 6) *Taberna* (bónuszlapkával)
- 7) Képességfejlesztő város
- 8) Hírnévpontokat adó város
- 9) Hírnévsáv

Ezek kerülnek a *tabernákra*:



## Előkészületek

Játékoszámtól függően a játéktáblát a 2/3-as vagy a 4/5-ös oldalával felfelé ki kell tenni az asztalra. A bónuszlapkák közül 1-1 elűzést, lerakatcserét és plusz lerakatot képpel lefelé meg kell keverni, majd képpel felfelé lerakni a *tabernákra* olyasformán, hogy a kis nyíl rajtuk az út felé mutasson. Ezután a többi bónuszlapkát kell képpel lefelé megkeverni és így a játéktábla mellé készíteni.

Mindenki választ magának egy szint, és kirakja maga elé az ahhoz tartozó kereskedőpultot. Ennek öt sávjára felrakja ügynökeit, illetve a *Liber Sophiae* esetén kereskedőit olyasformán, hogy a sávok első (fehér) mezője mindig üres maradjon. Ezek a játékos képességei. Amikor a játék folyamán fejleszti majd valamelyik képességét, a sávról leveszi és készletébe rakja soron következő ügynökét vagy kereskedőjét – ezáltal egyben több alkalmazott áll majd rendelkezésére. Mindig balról jobbra kell haladni, és az utolsó üres mező a képesség aktuális értéke (kezdsénel ez 1 hírnévpont lerakatonként a hálózatban, 2 akció körönként, fehér privilégium, 2 mozgás a játéktáblán és 3 alkalmazott visszavétele a tartalékból). **Fontos:** Kereskedő bármikor használható ügynök helyett, de ezt fordítva nincs így! A kereskedő és az ügynök közös neve az alkalmazott.



	tartalék	készlet
kezdőjátékos	5	6
2. játékos	6	5
3. játékos	7	4
4. játékos	8	3
5. játékos	9	2

Mindenki egy ügynökét a hírnévsáv 0-s mezőjére rakja, a fekete kocka pedig a várossáv 0-s mezőjére kerül. Véletlen segítségével választani kell egy kezdőjátékost, ő maga elé veszi megmaradt kereskedőjét (a másik 3 a *Liber Sophiae* sávján van) valamint 5 ügynökét – ez a **készlete**. A maradék 6 ügynöke marad a játéktábla mellett a **tartalékban**. Sorban ugyanígy tesznek a többiek is, csak ők mind több és több ügynökkel a készletükben kezdenek (*l. oldalt*). A játék során mindig jól el kell különíteni a készletet és a tartalékot.



## A kereskedőpult

A kereskedőpult legalsó részén a választható akciók láthatók. Középpütt egy óntányér található a bónuszlapkák tárolására, valamint az öt képességsáv. A képességsávokon minél több mező üres, annál magasabb a képesség. Az egyes képességek:



### **Clavis Urbis** (a város kulcsa)

(1, 2, 3, 4): A játékos pozíciója a Hansa-szövetségben. A játék végén a legnagyobb lerakathálózatában ennyi pontot kap lerakatonként (*l. Végső értékelés*).



### **Actiones** (akciók)

(2, 3, 3, 4, 4, 5): A játékos, amikor rajta van a kör, ennyi akciót hajthat végre. A játék kezdetén ez kettő, de a játék során akár ötre is nőhet. Fontos, hogy az újonnan megszerzett akció nyomban ki is használható.



### **Privilegium** (privilégium)

A *privilegium primus*, vagyis az alapprivilégium szükséges fehér lerakatok alapításához. A *privilegium minor*, *maius* és *maximus* (azaz kis, nagy és a legnagyobb privilégium) megszerzésével narancs, lila illetve fekete lerakat is alapítható.



### **Liber Sophiae** (a Bölcsesség Könyve)

(2, 3, 4, 5): A játékos egy akciójával ennyi alkalmazottját mozgathatja a játéktáblán (csak mozgatás, nem felrakás).



### **Bursa** (pénzeszacskó)

(3, 5, 7, C): A játékos egy akciójával ennyi alkalmazottját rakhatja tartalékából készletébe. A C a lantin *cuncti* helyett áll, ami az „összeset” jelenti – a játékos a tartalékból az összes alkalmazottját átrakja készletébe.

Lehetséges akciók:

- 1) Ügynökök és kereskedők begyűjtése
- 2) Ügynök vagy kereskedő felrakása
- 3) Ügynök vagy kereskedő elűzése
- 4) Ügynökök és kereskedők mozgatása
- 5) Kereskedőút létrehozása

Egy körben ugyanaz az akció többször is végrehajtható.

A játék kezdetén mindenkinek két akciója van, de ez idővel ötre is nőhet.

## A játék menete

A játékosok az óramutató járása szerinti sorban követik egymást. Aki épp soron van, az annyi akciót hajt végre, amennyit képessége (*Actiones*) lehetővé tesz, utána bal oldali szomszédján a sor.

- 1) Ügynökök és kereskedők begyűjtése
- 2) Ügynök vagy kereskedő felrakása
- 3) Ügynök évagy kereskedő elűzése
- 4) Ügynökök és kereskedők mozgatása
- 5) Kereskedőút létrehozása

Az akciók sorrendje tetszőleges, és a játékos ugyanazt az akciót többször is végrehajthatja; azonban egy akciót teljesen be kell fejezni a következő akció megkezdése előtt. A játék kezdetén minden játékosnak csak két akciója van körönként, de ez idővel ötre is nőhet. Fontos, hogy a frissen megszerzett új akció nyomban fel is használható.

A játékos megteheti, hogy egy vagy több akciója helyett passzol.



3, 5, 7 vagy az összes alkalmazott átrakása a tartalékból a készletbe.

Egy alkalmazott felrakása egy útra.

Másik játékos alkalmazottjának saját cserélése.

Ügynök elűzésének költsége egy alkalmazott.

Kereskedő elűzésének költsége két alkalmazott.

Az elűzött alkalmazott, illetve a tartalékból még egy (két) alkalmazott felkerül a szomszédos utakra.

Két-öt saját alkalmazott áthelyezése a játéktáblán.

### 1. Ügynökök és kereskedők begyűjtése

A játékos annyi kereskedőjét/ügynökét átrakja a tartalékból a készletébe, amennyit képessége (*Bursa*) lehetővé tesz (hármát, ötöt, hetet, az összeset). Természetesen az akció akkor is végrehajtható, ha kevesebb alkalmazottja van csak a tartalékban.

### 2. Ügynök vagy kereskedő felrakása

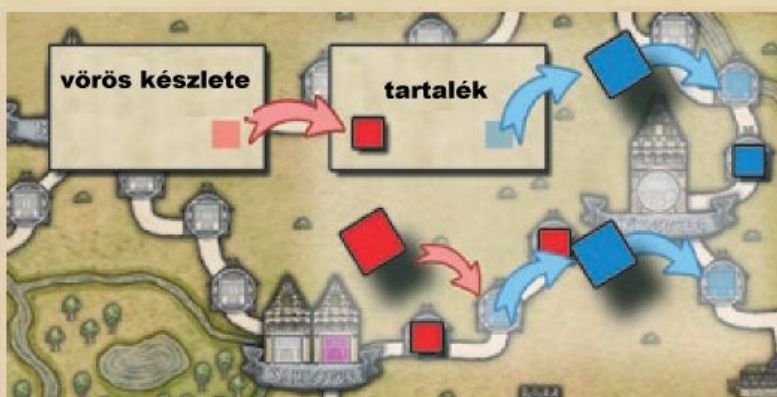
A játékos készletéből egy ügynököt vagy egy kereskedőt felrak a játéktáblára, még hozzá egy üres falura (tehát olyanra, amelyen nincs se kereskedő, se ügynök), bármely úton is legyen az a falu. Az nem számít, hogy az ugyanezen az úton lévő többi faluban vannak-e neki vagy másnak ügynökei vagy kereskedői. Az akcióval nem rakhat fel városra ügynököt vagy kereskedőt.

### 3. Ügynök vagy kereskedő elűzése

A játékos elkergeti egy tetszőleges útról (faluból) egy másik játékos ügynökét vagy kereskedőjét. Ilyenkor a készletéből felrakja egy alkalmazottját arra a falura, valamint egy másik alkalmazottját büntetésként átrakja a tartalékba, ha ügynököt, illetve két másik alkalmazottját, ha kereskedőt űz el. Természetesen csak az képes elűzésre, aki képes a büntetést megfizetni.

Az elűzött ügynök tulajdonosa azt, illetve készletéből egy (kereskedő elűzése esetén kettő) alkalmazottját lerakja a szomszédos utak üres falúira. A „szomszédos” azt jelenti, hogy a két út között csak egy város van. Ezek az alkalmazottak kerülhetnek ugyanarra az útra, de más-más szomszédos utakra is. Ha a szomszédos utakon nincs üres hely, azokból az utakból választhat, amelyek két városra vannak az elűzés helyszínétől, és így tovább. Ha a játékosnak a tartalékban nincs elég alkalmazottja, a készletéből rakhat fel; ha az is üres, levehet a falukon lévő alkalmazottjai közül. A játékos persze dönthet úgy, hogy nem vagy csak kevesebb alkalmazottat akar felrakni – a „megtakarított” alkalmazottakat azonban nem kapja meg készletébe, és ha az elűzöttet nem akarja felrakni, az a tartalékba kerül.

Kereskedő elűzhető ügynökkel.



### 4. Ügynökök és kereskedők mozgatása

A játékos saját, **útra lerakott** ügynökeit és kereskedőit mozgatja, még hozzá legfeljebb annyit, amennyit képessége (*Liber Sophiae*) lehetővé tesz – ez a játék kezdetén kettő, de a vége felé akár öt is lehet. A mozgatás során a játékos nem rakhat fel alkalmazottat készletéből a játéktáblára, és nem űzheti el a többiek alkalmazottait, valamint nem mozgathat sem városból, sem városba, sem városok között. Ugyanakkor azt megteheti, hogy két, útra lerakott alkalmazottját megcseréli (ügynököt kereskedővel).



## Új kereskedőút létrehozása

Feltétele, hogy a két város között az összes faluban a játékosnak legyen alkalmazottja.

- a) hírnévpontok kiosztása
- b) bónuszlapka elvétele
- c) lerakat alapítása *vagy* képesség növelése *vagy* hírnévpontok szerzése

Az út két végén lévő városok irányítói 1-1 hírnévpontot kapnak.

Ha van az útnál bónuszlapka, azt megkapja a játékos.

Köre végén az elvett helyett új bónuszlapkát kell felraknia.

A játékos az útról egy alkalmazottját felrakja az út két végén lévő városok egyikére.

## 5. Kereskedőút létrehozása

Ha két szomszédos város közötti út összes faluján egy játékosnak vannak ügynökei és/vagy kereskedői, létrehozhatja azt a kereskedőutat. Ez külön akció, nem automatikus. Az út létrehozásának lépései:

- a) hírnévpontok kiosztása
- b) bónuszlapka elvétele
- c) lerakat alapítása **VAGY** képesség növelése **VAGY** hírnévpontok szerzése

**a) Hírnévpontok kiosztása:** Az út két végén egy-egy város van, és meg kell nézni, hogy ezeket ki irányítja – az, akinek a városban a legtöbb lerakata van. Egyenlőség esetén az számít, hogy az érintettek közül kinek van értékebb (azaz minél jobb felőli) lerakata. Mindkét város irányítója azonnal kap 1 hírnévpontot, amit le kell lépni a hírnévsávon (természetesen ha ugyanaz a játékos irányítja mindkét várost, mindkét hírnévpontot ő kapja). Az olyan városért, amelyben egy lerakat sincsen, senki sem kap hírnévpontot.

Fontos, hogy hírnévpontok kiosztása megelőzi az összes többi lépést, és nem függ azoktól (például attól, hogy a játékos melyik c) lépést választja.



**b) Bónuszlapka elvétele:** Ha a kereskedőhoz volt bónuszlapka lerakva, azt a játékos elveszi és képpel felfelé lerakja maga elé, és azt ezen akció befejezése után, amikor épp rajta a sor, bármikor felhasználhatja. A bónuszlapka felhasználása nem számít akciónak. A játék végén a bónuszlapkákért hírnévpontok járnak.

Ezenkívül a játékos elvesz egy bónuszlapkát a készletből és azt anélkül, hogy megnézné, az óntányérjára rakja.

Miután a játékos összes akcióját befejezte, azaz köre végén, fel kell raknia az óntányérján lévő bónuszlapkát vagy -lapkákat a játéktáblára. Most már megnézheti azokat Bónuszlapkát bármelyik kereskedőúthoz felrakhat, amelynél még nincs bónuszlapka, amelyen nincs egyetlen ügynök vagy kereskedő sem, és a végén lévő két városnak legalább az egyikében van egy vagy több üres lerakathely.

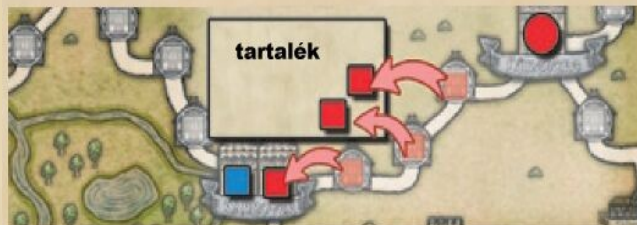
**c) A játékos rendszerint lerakatot alapít az út végén lévő városok egyikében, de bizonyos városok esetében ehelyett növelheti egy képességét vagy hírnévpontokat szerezhet.**

**Lerakat alapítása:** A játékos az útról összes alkalmazottját – egy kivételével – visszarakja a tartalékba. A megmaradt alkalmazottat pedig az út végén lévő városok egyikére rakja le, lerakatot alapítva ilyesformán. Ezközben a következő szabályokat kell betartania:

- a) Mindig balról számítva az első üres lerakatot kell választania.
- b) Négyzetre csak kocka (ügynök), körre csak korong (kereskedő) rakható.
- c) A játékosnak rendelkeznie kell a megfelelő privilégiummal (pl. csak akkor rakhatja ügynökét egy lila négyzetre, ha rendelkezik lila privilégiummal).

Egyes városoknál (Groningen, Lübeck, Coellen, Halle, 2-3 játékos esetén ilyen még Warburg és Stade is) az első ott megalapított lerakatért azonnal jár 1 hírnévpont. (Ezt a lerakat helyén látható aranypéncz jelzi.)





Ha egy városban már nincs üres lerakat, a városjelzőt azonnal egy mezővel mozgatni kell a várossávon. Ha a városban már nincs üres lerakat, csak bónuszlapka (plusz lerakat) segítségével lehet ott új lerakatot alapítani. Attól még, hogy egy út egyik végén sincs már üres lerakat, a kereskedőút újra meg újra létrehozható.

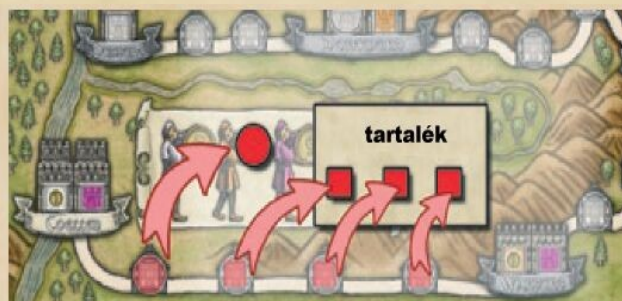
Fontos, hogy csak az útról levett alkalmazottal alapítható lerakat: ha például a játékosnak nincs kereskedője az úton, nem tud kör alakú lerakatot alapítani.

Amennyiben a játékosnak a lerakat alapításával létrejött egy olyan megszakítatlan lerakat-láncolata, amely Stendaltól Arnheimig ér, a játékos a nagy nyugat-keleti kereskedőút létrehozásáért azonnal hírnévpontokat kap: az első, aki létrehozza, hét hírnévpontot, a második négyet, a harmadik kettőt.

Nem számít, hogy milyen hosszú a láncolat, és hogy az egyes városokban mely lerakatok a játékosé (nem kell, hogy irányítsa a városokat, csak jelen kell ott lennie).

**Képesség növelése:** Ha az egyik város Groningen, Stade, Lübeck, Halle vagy Göttingen, a játékos megteheti, hogy nem lerakatot alapít, hanem ehelyett a városhoz tartozó képességét növeli. Ekkor a játékos az útról összes alkalmazottját visszarakja a tartalékba, majd azután kereskedőpultján az adott képeség sávjáról leveszi balról az első ügynökét (ill. a *Liber Sophiae* esetén kereskedőjét), azt saját készletébe rakva. Ha ezáltal a játékos akcióinak száma 2-ről 3-ra, 3-ról 4-re vagy 4-ről 5-re nő, már ebben a körében kihasználhatja ezt az új akciót.

**Hírnévpontok szerzése:** Ha a játékos a Coellen és Warburg közötti kereskedőutat hozta létre, megteheti, hogy nem lerakatot alapít, hanem az útról egy kereskedőjét a város melletti tetszőleges üres hírnévhelyre rakja – a többi alkalmazott ekkor is visszakérül a tartalékba. A játékos csak olyan hírnévhelyre rakhatja le kereskedőjét, amely üres, és amelyhez rendelkezik a megfelelő színű privilégiummal. A kereskedő a játék végéig itt marad, és a játék végén 7-11 hírnévpontot kap majd érte a játékos. (A lerakatokkal ellentétben itt nem kell sorban haladni, a játékos bármelyik hírnévhelyre lerakhatja kereskedőjét – amelyhez van privilégiuma.)



Nagy nyugat-keleti kereskedőút létrehozása:

Elsőként: azonnal 7 hírnévpont

Másodikként: azonnal 4 hírnévpont

Harmadikként: azonnal 2 hírnévpont

Lerakat alapítása helyett egyes városokban növelhetők a képességek.

Coellen városában hírnévpontok (7, 8, 9, 11) szerezhetők.



A játék vége

Valaki összegyűjt 20 vagy több pontot.

Pontok szerezhetők a játék során:  
városok irányításáért a létrejövő kereskedőutak mentén;  
bizonyos lerakatot megalapításáért;  
a nagy nyugat-keleti kereskedőút létrehozásáért

Tíz város van teli, nincs bennük hely lerakatnak.

Kifogyott a bónuszlapkák készlete.

Hírnévpontok:

A játék során összegyűjtött pontok (0-27)

Maximumra növelt képességek (4-4)

Bónuszlapkák:

1 bónuszlapka: 1 hírnévpont  
2-3 bónuszlapka: 3 hírnévpont  
4-5 bónuszlapka: 6 hírnévpont  
6-7 bónuszlapka: 10 hírnévpont  
8-9 bónuszlapka: 15 hírnévpont  
10 vagy több bónuszlapka: 21 hírnévpont

A Coellen melletti hírnév helyek (7, 8, 9, 11)

## A játék vége

A játék háromféleképpen érhet véget:

1) Ha egy játékos eléri vagy meghaladja a 20 hírnévpontot (ez nem feltétlen az aktív játékos). Ez az akció (ami szükségképp egy kereskedőút létrehozása) még befejeződik, de az akció – és nem a játékos köre! - végén a játék is véget ér (a soron lévő játékos sem hajtja végre hátralévő akcióit, és másik játékosra sem kerül már sor).

**Fontos:** A játék során csak háromféleképpen szerezhető hírnévpont: kereskedőút létrehozásánál az út két végén lévő városok irányítói kapnak 1-1 pontot, egyes városokban a lerakatok alapításáért jár 1-1 pont, végül pontok járnak a nagy nyugat-keleti kereskedőút létrehozásáért is. Minden más hírnévpontot csak a végső értékelésnél kell számolni.

2) Ha a játékos kereskedőút létrehozása során lerakatot alapít, és ezzel előáll az a helyzet, hogy már tíz városban nincs üres hely lerakatnak. (A fekete kocka a várossáv 10-es mezőjére került.) A játék az akció befejeztével véget ér (a soron lévő játékos sem hajtja végre hátralévő akcióit, és másik játékosra sem kerül már sor).

3) Ha a játékos olyan kereskedőutat hoz létre, amely mellett van bónuszlapka, és már nem tud egy újat óntányérjára készíteni, mert kifogyott a tábla melletti készlet. A játék az akció befejeztével véget ér (a soron lévő játékos sem hajtja végre hátralévő akcióit, és másik játékosra sem kerül már sor). Megjegyzendő, hogy ez azt is jelenti, hogy a játékos az éppen megszerzett bónuszlapkát már nem fogja tudni felhasználni.

### A végső értékelés

A végső értékelés során a pontokat a hírnévsávon kell lelépni, de használható a kiadó honlapjáról ([www.argentum-verlag.de](http://www.argentum-verlag.de)) letölthető ponttáblázat is.

A játékosok az alábbiakért kapnak hírnévpontokat:

**A)** Természetesen mindenki megtartja a játék során megszerzett hírnévpontjait.

**B)** A játékosok minden maximumra növelt képességükért 4 hírnévpontot kapnak (**kivéve** a *Clavis Urbist*, a kulcsokat, annál nem jár a maximumra növelésért 4 hírnévpont).

**C)** A játékosok hírnévpontokat kapnak megszerzett bónuszlapkáik után (az mindegy, hogy ezeket felhasználták-e vagy sem), az alábbiak szerint:

1 bónuszlapka: 1 hírnévpont  
2-3 bónuszlapka: 3 hírnévpont  
4-5 bónuszlapka: 6 hírnévpont  
6-7 bónuszlapka: 10 hírnévpont  
8-9 bónuszlapka: 15 hírnévpont  
10 vagy több bónuszlapka: 21 hírnévpont

**D)** A Coellen melletti hírnév helyekre lerakott kereskedőkért hírnévpontok járnak (7-11).



Városok (városenként 2)

Lerakathálózat

A vörös játékos 18 hírnévpontot kap lerakathálózatáért (a hálózatban 6 lerakat van, a szorzó pedig 3).

Bónuszlapkák

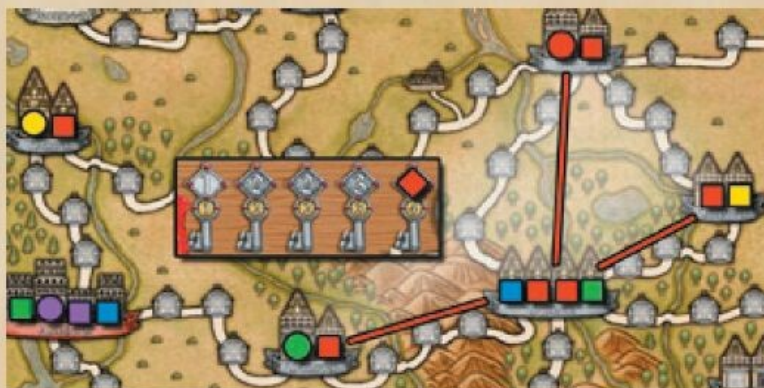
A megszerzett bónuszlapka helyett a kör végén másikat kell felrakni.

A kereskedőút mellett nem lehet másik bónuszlapka, nem lehetnek rajta alkalmazottak és a két végén kell, hogy legyen legalább egy üres lerakathely.

Bónuszlapka felhasználása nem kerül akcióba.

E) Minden várost ki kell értékelni. Aki az adott várost irányítja, vagyis akinek ott a legtöbb lerakata van (a várostól balra lerakott plusz lerakatok is számítanak), 2 hírnévpontot kap. Lerakategyenlőség esetén az érintettek közül az irányítja a várost, akinek értékesebb (azaz minél jobb felőli) lerakata van.

F) Minden játékos megkeresi a játéktáblán saját legnagyobb lerakathálózatát. Hálózatot azok az egymással szomszédos városok alkotnak, amelyekben a játékosnak van legalább egy lerakata. Ezután minden játékos megszorozza a hálózatában található lerakatok számát annyival, amennyi *Clavis Urbis* képessége.



Minden játékos összesíti A)-F) pontjait. Az győz, akinek a legtöbb hírnévpontja van. Egyenlőségnél az érintettek mind győztesek.

## A bónuszlapkák

A játéktáblán mindig három bónuszlapkának kell lennie. Amikor egy játékos létrehoz egy olyan kereskedőutat, amely mellett van egy bónuszlapka, azt elveszi és képpel felfelé lerakja kereskedőpultja mellé. Ez mindenképp megtörténik, függetlenül attól, hogy a játékos alapít-e majd lerakatot. Ezután a játékos azonnal elvesz egyet a játéktábla mellé kirakott bónuszlapkák közül, és azt anélkül, hogy megnézné, kereskedőpultja óntányérjára rakja. (Előfordulhat, hogy egy játékos körében két vagy több bónuszlapkát szerez, ilyenkor köre végére óntányérján több bónuszlapka lesz.) Ha a játékos már nem tud elvenni bónuszlapkát a játéktábla mellől, aktuális akcióját (kereskedőút létrehozása) még befejezi, de utána a játék azonnal véget is ér, és a játékos az éppen most szerzett bónuszlapkát már nem tudja felhasználni.

Miután a játékos befejezte körét, óntányérjáról a bónuszlapkát vagy -lapkákat fel kell raknia a játéktáblára. (Ha köre során felhasznál plusz akciós lapkát vagy lapkákat, a felrakásra a plusz akciók befejezte után kerül sor.) Új lapkát bármely út mellé felrakhat, ahol még nincs bónuszlapka, amelyen még nincs egy alkalmazott sem, és amelynek két végén legalább az egyik városban van még egy üres lerakathely.

A játékos saját körében bármikor felhasználhat bónuszlapkát, azzal az egy kivétellel, hogy az éppen megszerzett bónuszlapkát ugyanezen akció során még nem használhatja. Bónuszlapka használata nem számít akciónak. A játékos a felhasznált bónuszlapkát képpel lefelé fordítja, és az kereskedőpultja mellett marad.

A játék végén a játékosok hírnévpontokat kapnak összegyűjtött bónuszlapkáik után; ekkor az lényegtelen, hogy a lapkákat felhasználták-e vagy sem.



Az egyes bónuszlapkák részletesen:

### Plusz lerakat

Kereskedőút létrehozása során a játékos felhasználhatja a bónuszlapkát, hogy figyelmen kívül hagyhassa a lerakatalapításra vonatkozó szabályokat. Ekkor az útról egyik alkalmazottját a városon kívül, annak bal szélére lerakja, ilyesformán alapítva ott egy plusz lerakatot. Azonban ezt csak akkor teheti meg, ha a városban már van legalább egy lerakat (akár az övé, akár másé).

Az ilyen plusz lerakattal számolni kell, amikor azt kell eldönteni, ki irányítja az adott várost – természetesen ez a lerakat kevésbé értékes, mint bármelyik "valódi" lerakat. A játék végén, a legnagyobb hálózat kiértékelésénél is számít.

Egy város mellett több ilyen plusz lerakat is lehet, az újonnan alapított mindig a bal szélre kerül.

A lerakatsere bónuszlapka nem hat a plusz lerakatokra.



### Lerakatsere

A bónuszlapka felhasználásával a játékos egy tetszőleges városban megcserélhet két szomszédos, "valódi" lerakatot. A cserénél sem a lerakathelyek alakja (kör, négyzet), sem színe (azaz privilégiuma) nem számít, így megcserélhető ügynök és kereskedő, akár úgy is, hogy valamelyikük tulajdonosának nincs olyan erős privilégiuma, mint ahová alkalmazottja kerül.



### +3/+4 akció

A bónuszlapka felhasználásával a játékos ebben a körében további három, illetve további négy akcióhoz jut, függetlenül attól, hogy képessége hány akciót biztosít számára.



Plusz lerakat alapítása.

Kereskedőút létrehozása akció során.

Egy városban két szomszédos lerakat megcserélése.

+3/+4 akció



Egy tetszőleges képesség megnövelése.

Három ellenséges alkalmazott elűzése az utakról.

Két játékos esetén az alapszabály és az alábbi kiegészítések.

A játékos köre kezdetén vagy végén a bábút legfeljebb két határon átmozgathatja. 1-1 akciót fizetve érte pedig bárhányszor bárhová átrakhatja.

Alkalmazott felrakása, illetve elűzése, valamint kereskedőút létrehozása csak a bábuval szomszédos úton történhet. Az alkalmazottak mozgatását a bábu nem befolyásolja.

### Képességnövelés

A bónuszlapka felhasználásával a játékos megnövelheti egy tetszőleges képességét, levéve onnét balról az első alkalmazottját, a készletébe rakva azt (pontosan úgy, mint amikor a képességhez tartozó városnál hoz létre kereskedőutat).



### Elűzés

A játékos egy vagy több útról levezet három ellenséges alkalmazottat. Ezek tartozhatnak egy, két vagy három játékoshoz. A levett alkalmazottak tulajdonosuk készletébe kerülnek. A bónuszlapkát a játékos csak saját körében használhatja fel, és csak útról vehet le alkalmazottakat, városról nem.



## Szabályok két játékos esetén

A fenti szabályok mind érvényben maradnak, az alábbi változtatásokkal:

A játéktábla 16 tartományra osztható, a tartományhatárokat az utak, illetve a zsoldosok jelzik. A zsoldosokat az alábbi városok közé kell felrakni: Osnabrück-Münster, Münster-Dortmund, Lüneburg-Bruinswiek, Bruinswiek-Goslar.



Ezenkívül van egy bábu is, amelyik a játéktáblán fog vándorolni tartományról tartományra. A játék kezdetén az egyik játékos felrakja a bábút egy tetszőleges tartományra – a másik játékos lesz a kezdőjátékos.

Az épp soron lévő játékos köre legelején (mielőtt bármit is cselekedne) vagy legvégén (miután összes akcióját befejezte) a bábút legfeljebb két tartományhatáron keresztülmozgathatja. Ezenkívül köre során átrakhatja a bábút tetszőleges tartományokra, de minden ilyen átrakás 1 akciójába kerül.

Az akciók közül az alkalmazott felrakását, a másik játékos alkalmazottjának elűzését, valamint kereskedőút létrehozását csak a bábuval szomszédos úton lehet végrehajtani. Az alkalmazottak mozgatása akciót a bábu helyzete nem befolyásolja.



## Könnyen elfeledhető szabályok

- Kereskedőút létrehozásánál az útról az összes ügynök és kereskedő visszakerül a tartalékba (kivéve azt az egyet, amely az egyik városra kerülve új lerakatot alapít).
- Kereskedőút létrehozásánál a két végén lévő városok irányítói azonnal 1-1 hírnévpontot kapnak.
- A játékos körének végén az elvettek helyett új bónuszlapkákat kell felrakni.
- Ha egy városban az utolsó üres lerakathelyre is lerakat kerül, a városjelzőt egy mezővel mozgatni kell.
- Képesség növelésénél a kereskedőpultról levett alkalmazott a játékos készletébe kerül.
- Másik játékos alkalmazottjának elűzésekor a játékosnak egy, illetve két alkalmazottját készletéből a tartalékba kell raknia, ez a másik játékos pedig a tartalékból kap egy, illetve két alkalmazottat, hogy felrakja azt vagy azokat a játéktáblára.
- Kereskedőút létrehozása külön akció, nem történik meg automatikusan.

## Crede mihi experto

A játékban sokféleképpen szerezhetsz hírnévpontokat, ezek megtapasztalásához több játékra lehet szükséged.

A mennél több akció természetesen mindig jó dolog, de a többi képesség is nagyon erős, olykor bizony jóval erősebb. A *Liber Sophiae* révén például nagyon gyors átcsoportosításokat hatjhat végre – igyekezz minél több alkalmazottatad feltenni a játéktáblára!

A játék végén nagyon sok pontot szerezhetsz, ha kellőképp nagy hálózatot hoztál létre – ámbár vigyázz, mert ha nem fejleszted kellőképp képességeidet, a játék közben kifogyhatsz az alkalmazottakból.

Gondosan helyezd el utakon kereskedőid, hogy lecsaphass a legjobb lerakatokra, vagy pontokat szerezhess Coellen híres városában.

A bónuszlapkák előnye kettős, egyrészt mert plusz lehetőségekhez juthatsz, másrészt mert a játék végén hírnévpontokat kapsz értük.

Ügyelj rá, mit tesznek a többiek. Ha a játék közben nem törödsz velük, a végén fogsz meglepődni, s bizony kellemetlenül. Tedd tönkre inkább stratégiájukat.

Igyekezz minél hamarabb három akcióhoz jutni.

### **Köszönet jár annak, kit ez megillet:**

a számolatlan tesztelőt, kiváltképp Matthias Beert, Uli Bruhnt, Martin Munzelt, a Göttingeni Játékkört, Richard van Vugtot és a GamePack.nl-t, valamint a kölni játékköröket;

a kiadó tesztelőit, így Thomas Reht, Markus Rosner és Sabine Detscht, mindazokat, kik átnézték a szabályokat, elsősorban Daniela Reht és a cliquenabendli népeket;

Andreas Odenthalt és Katrin Berens-Ottmaiert, sokféle támogatásukért; megintcsak a tesztjátékosokat a Herner Spielwahnsinnben meg a Münster spielt Brettben;

és végül, de semmiképp sem utoljára, a Hippodice Spielvereint, ahol a játék a tervezők versenyében döntőbe jutott, ámbátor még másik név alatt.

© 2009 Argumentum Verlag  
Brabanter Straße 55 50672 Köln

Tervező: Andreas Steding \* Illusztrátor: Dennis Lohausen  
Szerkesztő: Klaus Ottmaier \* Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)