

4. fázis: Adók és vámok

Miután az aktív játékos végrehajtotta összes akcióját, meg kell fizetnie az adókat és vámokat.

A játékosnál nem lehet több 3 tallérnál és 3 árukorongnál; a felesleget be kell adnia. Ha háromnál több árukorongja van, a játékos választja ki, hogy melyet tart meg és melyeket ad vissza.

A visszaadott árukorongok kikerülnek a játékból; a visszaadott tallérok a bankba kerülnek.

Megjegyzendő: Csak az aktív játékosnál, és nála is csak a 4. fázisban számít, hogy hány tallérja és hány árukorongja van.

A kör vége

Az aktív játékos köre véget is ért, bal oldali szomszédja köre következik.

→ Lásd a 8. példát.

A JÁTÉK VÉGE

A játék végét az idézi elő, amikor az aktív játékos a lerakatok feltöltését választja, és ennek során hozzákezd az utolsó korongoszlophoz.

Ez a forduló még teljesen befejeződik, így mindenkinek ugyanannyi köre van a játék folyamán.

→ Lásd a 9. példát.

Pontozás

Mindenki összeszámolja győzelmi pontjait:

* A játékosoknál lévő minden el nem adott árukorong 1 pontot ér.

* A játékosoknál lévő minden eladott (lefordított) árukorong 1 pontot ér, plusz annyit, ahány hordó van rajta. (Vagyis az egyhordós eladott árukorongok 2, a kéthordósok 3, a háromhordósok pedig 4 győzelmi pontot érnek.)

* Minden játékos 2 győzelmi pontot kap az olyan városokért, ahol van legalább egy boltja. Ha csak egyvalakinek van boltja egy városban, azért a városért 4 pontot kap! → Lásd a 10. példát.

Az győz, akinek a legtöbb győzelmi pontja van. Egyenlőség esetén az győz, akinek az érintettek közül több boltja van a játéktáblán. Ha ez is egyenlő, mind győztek.

A PÉNZESZACSKÓ

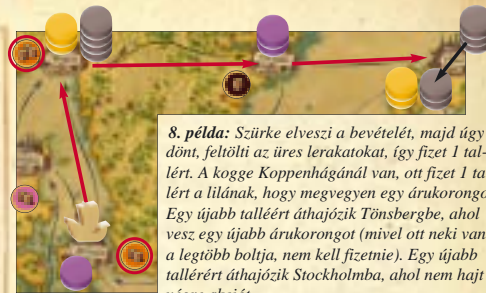
A játékban óvatos döntéseket kell hozni, de így is előfordul, hogy valaki saját körében visszacsinálna eddigi akcióját. Ezt azonban nehéz végrehajtani, így mindig jól gondoljátok át összes akciótokat, még mielőtt az elsőt végrehajtanátok!

A pénzeszacskók ezt a "visszajátszást" könnyítik meg. Amikor az aktív játékos végrehajt egy akciót, annak költségét rakja le pénzeszacskójáról, és csak az összes akciója befejezése után rakja vissza a pénzt a bankba, illetve fizesse ki a többieket.

Tervező és grafikus:
Michael Schacht
Magyar fordítás:
Thaur (thaur@freemail.hu)

© 2004 ABACUSSPIELE
Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
All rights reserved. Made in Germany
www.abacusspiele.de

© 2004 Uberplay Entertainment LLC
www.uberplay.com • info@uberplay.com

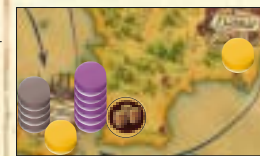


8. példa: Szürke elveszi a bevételt, majd úgy dönt, feltölti az üres lerakatokat, így fizet 1 tallért. A kögge Koppenhágánál van, ott fizet 1 tallért a lilának, hogy megvegyen egy árukorongot. Egy újabb tallérért áthajózik Tönsbergbe, ahol vesz egy újabb árukorongot (mivel ott neki van a legtöbb boltja, nem kell fizetnie). Egy újabb tallérért áthajózik Stockholmba, ahol nem hajt végre akciót.

Innétt egy újabb tallérért Revalba hajózik, ahol háromhordós árukorongját becsereéli három boltra. Nem kell adót, vámot fizetnie, így köre véget is ért.

Most sárgán a sor, elveszi a bevételt, de úgy dönt, nem hajt végre egy akciót sem, inkább a következő fordulóra tartalékol.

9. példa: Hárman játszanak, szürke, lila és sárga. Szürke kezdte a játékot. Egy későbbi fordulóban lila feltölti az üres lerakatokat, megkezdve közben az utolsó oszlopot. Miután befejezte körét, még sárga is sorra kerül; az ő körével a játék is véget ér, és kezdődik a pontozás.



10. példa: Koppenhágában lilának, szürkének és sárgának is van boltja, mint kapnak 2-2 győzelmi pontot. Kalmarban csak sárgának van boltja, így ő 4 győzelmi pontot kap emiatt.

Stratégiai tanácsok

* Az árukorongok győzelmi pontokat adnak, de boltokra is lehet őket váltani. Aki egy boltot sem nyit, az a játék előrehaladtával egyre nehezebben tud majd eladni.

- * A lerakatok feltöltése 1 tallérba kerül, azonban mégis gyakorta megéri ezt választani.
- * Gyakran érdemes tallérokat tartalékolni a következő fordulóra.
- * A hajó utolsó mozgásánál érdemes arra is figyelni, hogy ezzel a következő játékos tervei is keresztülhúzhatók.
- * Áruvásárlásnál érdemes meggondolni, kinek fizet az ember.

ÁTTEKINTÉS

Bevétel	+3 tallér	
Lerakatok feltöltése	-1 tallér	összesen
A hajó mozgatása	-1 tallér	mozgatásonként
Áruvásárlás (városenként 1 árukorong)	-1 tallér	Banknak vagy másik játékosnak; saját boltbővegségénél ingyenes.
Boltnyitás (boltönként 1 hordó)	-1 árukorong	Nem kerül pénzbe!
Eladás (színenként legalább 2 árukorong)	-1 bolt	Nem kerül pénzbe! A többiek veszítenek 1-1 ilyen színű árukorongot.
Adók és vámok	Legfeljebb 3 tallér és 3 árukorong tartható meg.	

hansa

Kereskedelmi társasjáték 2-4 játékos számára, 10 éves kortól

TARTOZÉKOK



78 árukorong
(4 db. egyhordós, 5 db. kéthordós és 4 db. háromhordós minden színben)



4 pénzeszacskó



1 kögge



60 bolt
(minden színben 15)



22 talér



Játéktábla. A játéktáblán a Balti-tenger látható, valamint kilenc fontos Hansa-város. A városokat sötéték hajóutak kötik össze.

JÁTÉKÖTLET

Arra törekedtek, hogy ti legyetek a Hansa-szövetség legbefolyásosabb kereskedői. Folyamatosan járjátok a Balti-tengert, vesztek és eladtok, bolthálózatot állítotok fel, hogy áruutakat a legkedvezőbb pillanatban adhassátok el. Az győz, aki a játék végén a legkiterjedtebb bolthálózattal bír, valamint a legnagyobb profitot gyűjtötte össze.

ELŐKÉSZÜLETEK

* A játéktáblát rakjátok ki az asztal közepére.

* **2 játékos:** Az árukorongok közül két szín összes korongját rakjátok vissza a dobozba.

* **3 játékos:** Az árukorongok közül egy szín összes korongját rakjátok vissza a dobozba.

* **4 játékos:** Az összes árukorongot használatok.

Képpel lefelé keverjétek össze az árukorongokat, majd rakjatok egyet-egyét a játéktábla összes lerakatára (egyes városokban egy lerakat van, másokban kettő). Mikor már mindenütt van egy korong, egyszerre fedjétek fel ezeket (lásd 1. példa).

A megmaradt árukorongokat képpel lefelé rakjátok le öt, nagyjából ugyanakkora oszlopba a játéktábla jobb alsó sarkába (lásd 2. példa).

* A kögget rakjátok Koppenhágához.

* A tallérokat készítsétek a játéktábla mellé.

* Mindegyikötök:

- választ egy színt, és elveszi az ahhoz tartozó 15 boltot,
- valamint pénzeszacskót (a játék folyamán ezen tartja majd a pénzét)
- elvesz és a pénzeszacskójára rak 3 tallért.

* Válasszatok egy kezdőjátékost. Tartsátok észben, ki volt az, a játék végén ez fontos lesz!



1. példa: A lerakatok száma szerint minden lerakatra raktok egy-egy árukorongot, kezdve Tönsberg két lerakatával (1-es), befejezve Riga lerakatával (9-es).

2. példa: A játéktábla jobb alsó sarkában öt hely van, ide kerülnek a megmaradt árukorongok oszlopi, képpel lefelé. A játék folyamán számítt, milyen sorrendben kezdték meg az oszlopokat: a bal alsó oszloppal kezdve és a jobb felső oszlopot hagyva utoljára.



ELŐKÉSZÜLETEK (FOLYTATÁS)

Mielőtt elkezdné a játék, mind rakjátok le hat boltokat tetszőleges városokra, ami **nem Koppenhága** (ott ne lehet bolt a játék kezdetén).

Először a kezdőjátékos, majd az óramutató járása szerint a többiek rakják le két boltjukat egy tetszőleges várora. Most és a későbbiekben is érdemes saját boltjaitokat egymásra raknotok.

Miután ez megtörtént, ugyanezt csináljátok meg még kétszer, de **nem rakhattok boltot olyan városba, ahol már van boltok** (vagyis a végén mindenkinek három városban lesz két-két boltja). Persze egy városban több játékosnak is lehet boltja. Ezzel az előkészületek be is fejeződtek.

→Lásd a 3. példát.

A JÁTÉK MENETE

A kezdőjátékos kezd, és a játékosok az óramutató járása szerint követik egymást. Az aktív játékos köre négy fázisból áll.

1. fázis: Bevétel

Köre kezdetén az aktív játékos elvesz a bankból 3 tallért, pénzeszacskójára rakva azokat.

2. fázis: Lerakatok feltöltése

Ha van legalább egy üres lerakat, az aktív játékos dönthet úgy, hogy feltölti a lerakatokat (a 3. és a 4. fázisban erre már nincs lehetősége).

Először a játékos befizet 1 tallért a bankba, majd **egyesével** elvesz árukorongokat a **soron lévő oszlop tetejéről**, felrakva azokat képpel felfelé az üres lerakatokra. A lerakatokat a rajtuk lévő számok sorrendben kell feltölteni.

Ha eközben kifogy egy oszlop, az aktív játékos a következő oszlop tetejéről folytatja a feltöltést.

Fontos, hogy aki a lerakatok feltöltése mellett dönt, annak az **összes** üres lerakatot fel kell töltenie.

Amíg van legalább egy teli lerakat, nem kötelező a feltöltést választani; ha viszont a 2. fázis úgy indul, hogy minden lerakat üres, az aktív játékosnak **kötelező** feltöltenie a lerakatokat.

3. fázis: Akciók

Háromféle akció hajtható végre:

- * Áruvásárlás
- * Boltnyitás
- * Eladás

Az akciók előtt, között és után a kogge mozgatható.

Csak abban a városban hajtható végre akció, ahol tartózkodik éppen a kogge.

Ebben a városban csak egy akció hajtható végre!

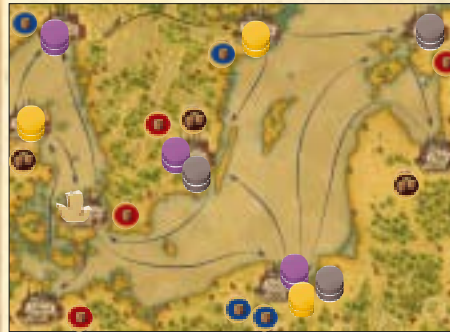
Ha az aktív játékos **több akciót** szeretne végrehajtani, az akciók között **mozgatnia kell a koggét**.

Az aktív játékos **bárhány akciót** végrehajthat, amennyiben persze **ki tudja fizetni azok költségét**.

Az aktív játékos szabadon dönthet akciói sorrendjéről, és ugyanazt az akciót többször is végrehajthatja.

→ Lásd a 4. példát.

Az aktív játékos dönthet úgy is, hogy egy akciót sem hajt végre.



3. példa: Például így nézhet ki a játéktábla az előkészületek végén, három játékos esetén.

A kezdők igyekezzenek minél inkább szétszórni kezdőboltjaikat a játéktáblán.



4. példa: Anita köre van éppen, a kogge Lübecknél van. Anita végrehajt itt egy akciót, majd áthajózik Aalborgba, és ott is végrehajt egy akciót. Utána Koppenhágába vitorlázik, de ott nem hajt végre akciót, hanem nyomban továbbmegy Danzigba, hogy ott hajtsa végre egy akciót. Egy városban sem hajtott végre egynél több akciót, hiszen azt tiltják a szabályok.

A kogge mozgatása: A koggének a hajóutakat kell követnie, és csak a nyilak szerint mozoghat azokon. Minden mozgás városból városba 1 tallérba kerül, a **banknak fizetve**. → Lásd az 5. példát.



Az aktív játékos bárhányszor mozoghat (akciók előtt, közben, után) a koggével a 3. fázisban, ha bírja pénzzel.

Az egyes akciók

ÁRUVÁSÁRLÁS

Az aktív játékos elvesz egy árukorongot azon város (egyik) lerakatáról, ahol tartózkodik a kogge. A korongot lerakja maga elé.

Ezért 1 tallért kell fizetnie, méghozzá annak a játékosnak, akinek a **legtöbb boltja van a városban**. Ha * senkinek nincs boltja a városban, vagy * nincs olyan játékos, akinek több boltja lenne ott, mint bárki másnak, az 1 tallért a **banknak fizeti**. * Ha a városban az **aktív játékosnak van a legtöbb boltja, ingyen** kapja az árukorongot.

Ha egy városban két eladó árukorong is van, csak az egyik vásárolható meg, mivel mindkettő megvétele már két akció lenne.

BOLTNYITÁS

Az aktív játékos megnyit egy, két vagy három boltot abban a városban, ahol a kogge tartózkodik.

A boltnyitás **nem** pénzbe kerül, hanem a játékosnak egy megvett, előtte képpel felfelé lévő **árukorongot kell visszaadnia**. A visszaadott árukorong **kikerül a játékból**.

Ezután az aktív játékos **annyi boltját** lerakja erre a városra, **ahány hordó** volt a visszaadott árukorongon.

Ha a játékosnak már nincs ennyi boltja készletében, csak annyit rak fel, amennyije még van.

Egy városban egy játékosnak bárhány boltja lehet.

Megjegyzendő: A könnyebb áttekinthetőség miatt érdemes a saját boltokat egymásra rakni. → Lásd a 6. példát.

ELADÁS

Az aktív játékos csak olyan városban adhat el, ahol van **legalább egy boltja**; az is szükséges, hogy legyen **legalább két ugyanolyan színű** eladásra szánt árukorongja. Egy akcióval több színt is eladhat, de szükséges, hogy mindegyikből rendelkezzen **legalább két** árukoronggal.

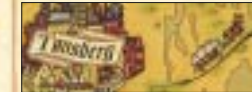
Bolt levétele: Ha az aktív játékos elad egy városban, onnét le kell vennie **egy boltját**, visszarakva azt készletébe. Bárhány árukorongot is ad el az aktív játékos, csak egy boltját kell levennie.

Árukorongok átforgatása: Az aktív játékos képpel lefelé forgatja maga előtt eladott árukorongjait; **azok így és itt maradnak a játék végéig!**

Az eladásért **nem** kell tallérokat fizetni, de **nem** is járnak érte tallérok. A képpel lefelé forgatott árukorongokért a játék végén győzelmi pontok járnak. → Lásd a 7a példát.

Veszteségek: Miután az aktív játékos eladott, a többiek elvesztik egy-egy árukorongjukat az adott színből: **minden ellenfél elveszít egy árukorongot minden olyan színből, amiből éppen most eladott az aktív játékos**. Az elvesztett árukorongok kikerülnek a játékból. Ha valakinek több árukorongja is van az adott színből, ő dönti el, melyiket veszii el. →Lásd a 7b példát.

5. példa: A kogge Koppenhágánál van. Innét csak Danzigba, Lübeckbe vagy Tönsbergbe mehet, Aalborgba vagy Kalmarba nem, mert a nyilak nem arra mutatnak. Más városokba nem mehet, mivel azok nincsenek közvetlen összeköttetésben Koppenhágával.



Megjegyzendő: Trönsberg és Stockholm között szárazföldön szállítják az árukat, de a koggét is rakjuk át Stockholmba.

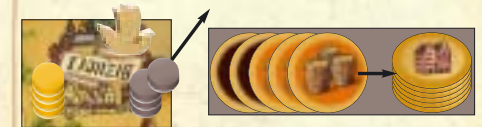
Megjegyzendő: Az könnyen megeshet, hogy ugyanazon játékos körében többször is jár egy városban a kogge, és így végeredményben egy városban több akció is végrehajtható!

Megjegyzendő: A kogge mozgatása nem számít akciónak!

6. példa: Sárga köre van éppen. Két árukorong van előtte, egy egy- és egy kéthordós. A kogge Danzignál van, ahol sárgának két, szürkének négy boltja van. Sárga visszaadja a kéthordós árukorongot, hogy lerakjon két újabb boltot Danzigra. Most már ugyanannyi boltja van ott, mint szürkének.



Sárga szívesen nyitna még egy boltot, visszaadva egyhordós árukorongját, hogy neki legyen a legtöbb boltja Danzigban, de nem teheti ezt meg, mert csak egy akciót hajthat végre a városban.



7a példa: Szürke köre van éppen. Danzigban eladja két barna és három narancsszínű árukorongját. Az árukorongokat képpel lefelé forgatja, és visszaveszi Danzigról egy boltját.



7b példa: Sárgának két narancsszínű és egy barna árukorongja van. Szürke fenti akciója miatt elveszít egy-egy narancsszínű és barna árukorongot. Lilának csak egy barna árukorongja van, amit természetesen elveszít.