

Règles françaises

Argument

Deutsche Hanse ou, en latin, Hansa Teutonica, sont des noms alternatifs pour la Ligue Hanséatique, une alliance entre les guildes marchandes et (plus tard) entre les villes d'origine de l'Allemagne inférieure. Les villes qui ont rejoint la ligue se sont appelées les villes

Hanséatiques. La ligue a émergé au milieu du 12ème siècle sans être explicitement fondée et aucune forme d'admission ne s'est appliquée jusqu'à la deuxième moitié du XIVème siècle, il est ainsi presque impossible de dire exactement quelles villes ont appartenu à la ligue au cours de cette période, mais presque 200 villes ont été impliquées directement ou indirectement.

Les joueurs essaient d'améliorer leur position comme négociants dans la ligue Hanséatique en gagnant des points de prestige. Ceci peut être fait de différentes manières : Etablir un réseau de comptoirs dans les nouvelles villes Hanséatiques peut être aussi prometteur qu'améliorer les compétences des marchands.

Les joueurs accomplissent diverses actions pendant leurs tours. Des commerçants peuvent être insérés sur le plateau de jeu ou déplacés, on peut même déplacer des commerçants des autres joueurs. S'ils occupent ensuite une route commerciale entière entre deux villes, un nouveau comptoir peut être établi. Mais les joueurs peuvent également développer leurs compétences marchandes à la place dans des villes particulières, améliorant leurs capacités pendant la partie.

Le gagnant de la partie est le joueur qui aura gagné le plus de points de prestige.

Composants :

1 Plateau de jeu double face (recto pour 4-5 joueurs, verso pour 2-3 joueurs)

135 Commerçants (cubes en bois
- 27 dans les couleurs de chaque joueur)

20 Négociants (disques en bois
- quatre dans les couleurs de chaque joueur)

16 Jetons bonus :
5x Comptoir supplémentaire
2x Echange de comptoirs
2x Trois actions additionnelles
2x Quatre actions additionnelles
3x Amélioration de compétence
2x Enlèvement de trois commerçants

5 Plateaux en forme d'écritoire

1 Jeton "villes terminées" (cube noir)

1 Pion pour les parties à deux joueurs

4 Jetons en carton représentant des soldats pour diviser le plateau de jeu en provinces dans une partie à deux joueurs

1 Plateau de jeu double face



5 Plateaux en forme d'écritoire



4 Soldats



16 Jetons bonus



et les pièces en bois suivantes :

135 Commerçants (cubes en bois, 27 dans les couleurs de chaque joueur)

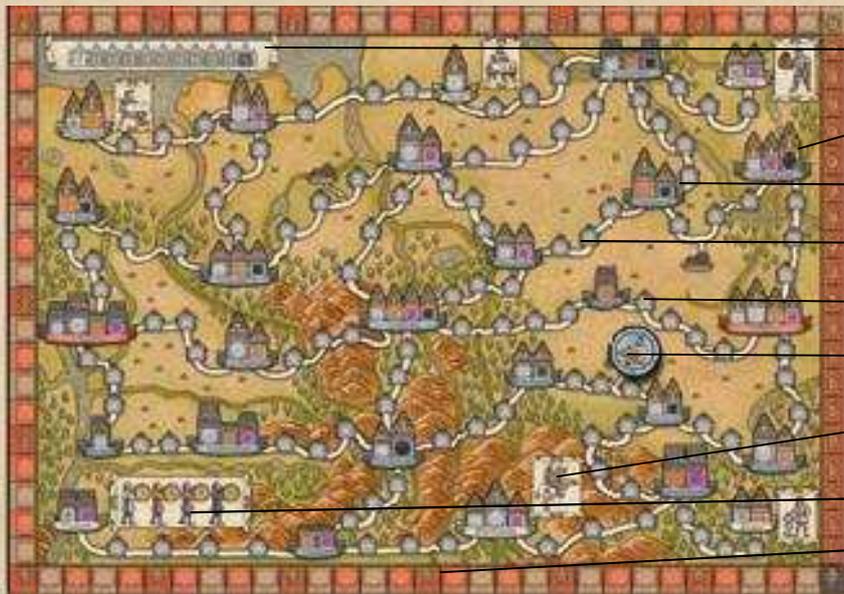
20 Négociants (disques en bois, quatre dans les couleurs de chaque joueur)

1 Jeton "villes terminées" (cube en bois noir), 1 Pion pour les parties à deux joueurs

Le plateau de jeu :

Le plateau de jeu montre un choix arbitraire de villes Hanséatiques avec jusqu'à quatre comptoirs (succursales, maisons avec des cases carrées ou rondes en blanc, orange, rose et noir). Les routes commerciales de deux à quatre étapes (villages, symboles de maison) relient ces villes. Cinq villes (Groningen, Stade, Lübeck, Göttingen and Halle) montrent des pictogrammes des compétences marchandes qui peuvent être améliorées si une route commerciale y est établie. Dans une ville (Coellen) des points de prestige peuvent être gagnés. Des Tabernae (mot latin pour "taverne") bordent les routes commerciales d'Osnabrück à Bremen, de Lüneburg à Perleberg et de Hildesheim à Goslar.

De plus, le plateau de jeu montre une piste de points de prestige et une liste des villes remplies de comptoirs (c'est-à-dire dont toutes les maisons sont occupées par un commerçant ou un négociant).



Liste des villes remplies de comptoirs
● (villes terminées)

● Ville Hanséatique

● Comptoir

● Route commerciale

● Case libre

● Taberna (avec un jeton bonus)

● Ville avec une compétence marchande

● Ville avec des points de prestige

● Piste des points de prestige

Placez sur les 3 Tabernae :



Préparation de la partie :

Les trois jetons bonus suivants sont mélangés et placés face visible sur les trois Tabernae : 1 x Enlèvement de trois commerçants / 1 x Echange de comptoirs / 1 x Comptoir supplémentaire

La petite flèche doit pointer vers la route commerciale, rendant l'attribution de cette route particulière plus évidente. Les jetons bonus restants sont mélangés et placés face cachée à côté du plateau de jeu. Chaque joueur choisit une couleur et place l'écritoire correspondant devant lui. De plus, il prend les 27 commerçants (cubes en bois) et les quatre négociants (disques en bois) de cette couleur. En général, un négociant peut être utilisé à la place d'un commerçant pendant la partie si ce n'est pas clairement interdit mais le contraire n'est pas vrai (un commerçant ne peut pas remplacer un négociant). Parfois le terme "ressource" sera utilisé si l'un ou l'autre peut être choisi.

Les cases des pistes des compétences marchandes sur les écritoires sont recouvertes de commerçants et de négociants, les carrés avec des cubes en bois et les cercles (la piste de Liber Sophiae) avec des disques en bois. Seule la première (la plus pâle à l'extrême gauche) case de chaque piste est laissée libre. Si une compétence s'améliore pendant la partie, un cube ou un disque est enlevé de la piste appropriée (ce qui signifie fondamentalement que les joueurs auront plus de commerçants et de négociants disponibles s'ils développent leurs compétences marchandes). La valeur de la case découverte la plus à droite de la piste de compétence indique la capacité actuelle du joueur. C'est-à-dire que les valeurs initiales sont un point de victoire par comptoir, deux actions par tour, privilegium basique, deux déplacements pendant une action et trois nouvelles ressources.



Chaque joueur met un cube en bois sur la case "zéro" de la piste des points de prestige et le jeton "villes terminées" est placé sur la case "zéro" de la piste des "villes terminées". Le premier joueur est déterminé au hasard. Il prend cinq commerçants et le négociant restant (les trois autres sont sur la piste Liber Sophiae sur l'écritoire) dans son stock et les place dans sa réserve personnelle. Dans le sens des aiguilles d'une montre chaque autre joueur met un commerçant de plus dans sa réserve personnelle (c'est-à-dire que le deuxième joueur en prend six, le troisième joueur sept, etc.). Pendant la partie, les commerçants (et les négociants) doivent être déplacé du stock vers la réserve personnelle avant d'être utilisés. Ainsi, le stock et la réserve personnelle doivent être gardés séparément tout le temps (les joueurs peuvent placer le stock au dessus de leurs écritoires et leur réserve personnelle au-dessous de leurs écritoires).

	Réserve	Stock
Premier Joueur	○ / 5 □	6 □
Joueur 2	○ / 6 □	5 □
Joueur 3	○ / 7 □	4 □
Joueur 4	○ / 8 □	3 □
Joueur 5	○ / 9 □	2 □

Les Écritoires :

Les écritoires montrent les pictogrammes des cinq actions que les joueurs peuvent choisir pendant leur tour (voir ci-dessous "Séquence de jeu" pour les détails), une assiette en fer-blanc (où les joueurs peuvent stocker les jetons bonus) et cinq pistes de compétences marchandes montrant le niveau actuel de développement de l'attribut correspondant (moins il y a de symboles recouverts, plus l'attribut est développé). En détail, les cinq attributs sont :



Clavis Urbis (clés de la ville)

(1, 2, 2, 3, 4) : La position globale du joueur dans la ligue Hanséatique. A la fin de la partie, le plus grand réseau de comptoirs connectés du joueur lui rapporte par comptoir la quantité indiquée de points de prestige (voir "Evaluation des points de prestige", paragraphe F pour de plus amples détails).



Actiones (actions)

(2, 3, 3, 4, 4, 5) : Le joueur peut effectuer pendant son tour autant d'actions qu'indiqué par le pictogramme découvert le plus à droite. Au début de la partie, ce sera deux actions par tour, mais ça peut monter jusqu'à cinq au fur et à mesure que la partie avance. Notez que les actions nouvellement acquises peuvent être utilisées immédiatement.



Privilegium (privilèges)

Privilegium primum (locution latine pour les privilèges de base, requis pour établir des comptoirs dans les maisons blanches), minus (privilèges modérés, oranges), maius (privilèges plus élevés, rose) et maximus (privilèges les plus hauts, noir) indiquent quelles maisons le joueur peut remplir dans une ville pour établir un comptoir. Voir "Établir une route commerciale" pour de plus amples détails.



Liber sophiae (livre du savoir)

(2, 3, 4, 5) : Indique combien de commerçants et de négociants le joueur peut déplacer (pas insérer) sur le plateau de jeu au cours d'une action.



Bursa (sac d'argent)

(3, 5, 7, C) : Quantité de commerçants (cubes en bois) et de négociants (disques en bois) que le joueur peut déplacer du stock vers sa réserve personnelle au cours d'une action. "C" vient du mot latin "cuncti" qui signifie "tout" ou "en intégralité". Ainsi, le joueur peut déplacer tous les commerçants et négociants disponibles du stock vers sa réserve personnelle. Notez que les commerçants et les négociants du stock doivent être déplacés vers la réserve personnelle du joueur avant qu'ils puissent être utilisés par ce joueur !

Séquence de jeu :

Les joueurs exécutent leurs tours dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur effectue autant d'actions que sa compétence marchande le permet (valeur actuelle sur "Actiones") avant la fin de son tour. Il peut choisir :

Actions

1. Attribution commerçants et négociants
2. Insertion commerçant ou négociant
3. Remplacement commerçant ou négociant
4. Déplacement commerçants ou négociants
5. Etablissement route commerciale

Toute action peut être effectuée plus d'une fois par tour.

Deux actions par tour au début de la partie (Actiones).

Augmentation possible jusqu'à cinq actions par tour.

1. Attribution de commerçants et de négociants
2. Insertion d'un commerçant ou d'un négociant
3. Remplacement d'un commerçant ou d'un négociant
4. Déplacement des commerçants ou des négociants
5. Etablissement d'une route commerciale

Les actions peuvent être exécutées dans n'importe quel ordre et peuvent être répétées aussi souvent que le joueur le souhaite. Mais toute action doit être terminée avant que le joueur en démarre une nouvelle (vous ne pouvez pas "sauvegarder" des éléments d'une action pour plus tard pendant votre tour). Les joueurs peuvent effectuer deux actions par tour au début de la partie et peuvent augmenter cette capacité jusqu'à cinq en développant Actiones (rappelez-vous qu'un joueur peut utiliser les actions additionnelles qu'il vient de gagner). Les joueurs ne sont pas obligés d'exécuter toutes les actions possibles.

1. Attribution de commerçants et de négociants

Déplacez autant de commerçants et/ou négociants de votre stock vers votre réserve personnelle qu'indiqué dans la piste "Bursa" de votre écritoire (trois, cinq, sept ou tous). Rappelez-vous que les joueurs ne peuvent utiliser que les ressources de leur réserve personnelle. Prenez moins de ressources qu'indiqué s'il n'y en pas assez dans votre stock.

2. Insertion d'un commerçant ou d'un négociant

Placez un commerçant ou un négociant de votre réserve personnelle sur le plateau de jeu. Il peut être placé sur toute case libre (non occupée par un autre commerçant ou un autre négociant) entre deux villes (d'autres cases sur cette route commerciale peuvent être occupées par des ressources des joueurs, les siennes ou celles des autres). Ne le placez pas à l'intérieur d'une ville (ces cases sont seulement pour les comptoirs).

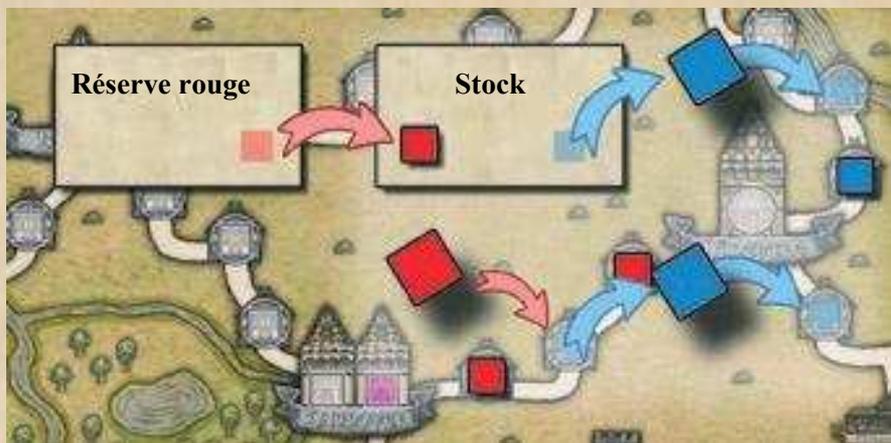
3. Remplacement d'un commerçant ou d'un négociant

Remplacez le commerçant ou le négociant d'un joueur adverse sur n'importe quelle case de route entre deux villes par quelqu'un de votre réserve personnelle et payez une ressource additionnelle (commerçant ou négociant) comme pénalité de votre réserve personnelle vers votre stock. Payez deux ressources quand vous remplacez un négociant (naturellement vous ne pouvez pas remplacer quelqu'un si vous ne pouvez pas payer).

Le joueur adverse met la ressource remplacée plus une ressource additionnelle (deux si la ressource remplacée est un négociant) de son stock sur n'importe quelle case vide d'une route adjacente. "Adjacent" signifie qu'il n'y a qu'une ville entre la case d'où la ressource a été remplacée et la case où elle est replacée. Notez que ceci fonctionne "par ressource", c'est-à-dire qu'une ressource peut être placée sur une route au delà de la ville qui termine un côté de la route et l'autre sur une route au delà de la ville de l'autre côté. Ce n'est que si toutes les cases adjacentes sont occupées qu'une case sur une distance de deux villes peut être choisie, etc. Si le joueur n'a pas assez de ressources en stock, il peut prendre des ressources de sa réserve personnelle (si c'est encore insuffisant, il peut prendre des ressources qui ont été placées précédemment sur des cases de routes).

Le "joueur remplacé" n'est pas obligé d'insérer des ressources de son stock et/ou sa réserve personnelle s'il ne le souhaite pas. Mais il ne peut pas déplacer les ressources "économisées" de son stock vers sa réserve personnelle à la place, même la ressource remplacée (elle doit être replacée sur le plateau de jeu).

Notez qu'il est possible de remplacer un négociant par un commerçant.



4. Déplacement des commerçants ou des négociants

Déplacez vos propres commerçants et/ou négociants sur le plateau de jeu. Déplacez-en autant qu'indiqué par la piste "Liber Sophiae" de votre écritoire (deux ressources au début de la partie mais vous pouvez développer cette compétence jusqu'à cinq). Vous ne pouvez pas insérer des commerçants ou des négociants de votre réserve personnelle et vous ne pouvez pas remplacer des ressources des autres joueurs (mais vous pouvez permuter les positions d'un de vos commerçants et d'un de vos négociants si vous le souhaitez).

Notez que vous ne pouvez pas déplacer des comptoirs entre villes ou des ressources dans les villes.

Mettez 3, 5, 7 ou toutes les ressources de votre stock dans votre réserve personnelle

Mettez une ressource sur une route commerciale

Remplacez une ressource d'un autre joueur par une des vôtres

Remplacez un commerçant coûte une ressource

Remplacez un négociant coûte deux ressources

La ressource remplacée plus une (deux) ressources de votre stock vont vers une route adjacente

Réarrangez deux à cinq de vos propres ressources sur le plateau de jeu (Liber Sophiae)

Etablir une nouvelle route commerciale

Contrainte : Toutes les cases de la route commerciale sont occupées par vos propres ressources.

- on accorde des points de prestige,
- vous obtenez un jeton bonus (si disponible), et
- un comptoir, un niveau de compétence ou des points de prestige supplémentaires

Points de prestige (PP) pour les villes adjacentes

Prendre un jeton bonus si disponible

5. Etablissement d'une route commerciale

Si toutes les cases d'une route commerciale entre deux villes sont toutes occupées par vos commerçants et/ou négociants, vous pouvez établir une nouvelle route commerciale (c'est une action, cela ne se produit pas automatiquement). Si vous décidez de le faire,

- des points de prestige sont accordés,
- vous obtenez un jeton bonus (si disponible), et
- un comptoir, un niveau de compétence ou des points de prestige supplémentaires.

a) Points de prestige : Si un comptoir a été déjà établi dans une des villes adjacentes, le joueur contrôlant la ville obtient un point de prestige ("adjacent" identifie les villes aux extrémités de cette nouvelle route commerciale). Avancez les cubes des joueurs appropriés sur la piste des points de prestige. Avancez un cube de deux cases si le même joueur contrôle les deux villes. Aucun point de prestige n'est payé pour les villes sans comptoir. Le joueur "contrôlant" une ville est celui ayant le plus de comptoirs dans cette ville. En cas d'égalité, celui qui occupe la maison de plus haute valeur (celle la plus à droite) contrôle la ville.

Si un joueur atteint ou dépasse 20 points de prestige, la partie se termine immédiatement. Voir "Evaluation des Points de prestige" pour apprendre comment procéder.

Notez que les points de prestige sont accordés indépendamment de toute autre action ultérieure dans cette phase (vous pouvez juste établir une nouvelle route commerciale, des points de prestige sont distribués et c'est tout).



b) Jeton bonus : Rappelez-vous que trois jetons bonus ont été placés dans les trois routes commerciales montrant des Tabernae pendant la préparation de la partie. Sauter cette étape s'il n'y a aucun jeton bonus placé dans la route commerciale que vous venez juste d'établir.

Si un jeton bonus est placé dans cette route commerciale, prenez-le. Mettez-le face visible devant vous et utilisez-le dans n'importe lequel de vos tours. Si vous avez besoin d'une explication détaillée de la signification du jeton, voyez "Jetons bonus" à la fin des règles. Utiliser un jeton bonus ne compte pas comme une action. Un jeton bonus ne peut être utilisé qu'une fois et doit être retourné après avoir été utilisé. Mais conservez les jetons bonus utilisés, ils rapportent des points de prestige à la fin de la partie (voir "Evaluation des points de prestige", paragraphe C). Piochez un nouveau jeton bonus et placez-le face cachée sur l'assiette en fer-blanc de votre écritoire sans le regarder. Si aucun nouveau jeton bonus ne peut être pioché (parce qu'il n'en reste pas), la partie se termine immédiatement. Voir "Evaluation des Points de prestige" pour apprendre comment procéder.

Avant que le joueur suivant ne commence son tour, regardez les jetons bonus sur votre assiette en fer-blanc et placez-les à côté des routes de votre choix (il n'est pas nécessaire qu'il y ait une Taberna à côté de lui). Placez un nouveau jeton bonus pour chacun jeton bonus que vous avez obtenu pendant votre tour (il doit y avoir trois jetons bonus sur le plateau de jeu avant que le joueur suivant ne commence son tour). Ne placez pas un nouveau jeton bonus juste après l'avoir pioché (ceci vous empêche de dépenser un jeton bonus que vous venez de recevoir pour obtenir un jeton bonus nouvellement placé). Consacrez-le à la route commerciale que vous souhaitez tant que les trois contraintes suivantes sont remplies :

- Aucun jeton bonus n'est encore consacré à cette route commerciale.
- Aucun commerçant ou négociant n'est situé sur cette route commerciale (c'est-à-dire que toutes ses cases sont vides).
- Au moins une ville adjacente possède une case pour un comptoir.

C) Gagnez un comptoir, un niveau de compétence ou des points de prestige supplémentaires : Habituellement, vous pouvez construire un nouveau comptoir dans une des deux villes qui sont reliées par la route commerciale que vous êtes en train d'établir. Mais, en fonction de la ville, vous pouvez améliorer une compétence marchande ou gagner des points de prestige à la place.

I) Comptoir

Placez un de vos commerçants et/ou négociants de la route commerciale nouvellement créée dans la plus basse maison disponible d'une ville adjacente de votre choix et remettez toutes les autres ressources de cette route commerciale dans votre stock (pas votre réserve personnelle). "Adjacent" indique une des deux villes à l'extrémité de la route commerciale. "Plus basse" signifie la maison la plus à gauche dans cette ville qui n'est pas encore occupée par un commerçant ou un négociant.

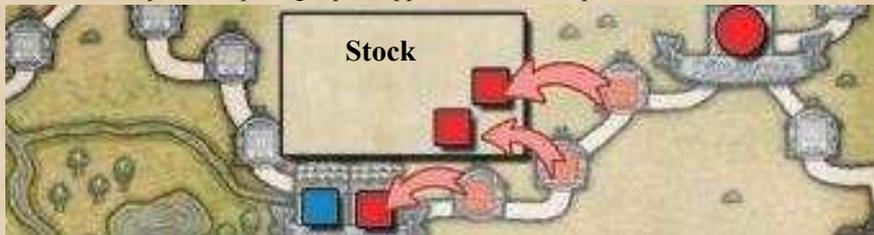
Ne sautez pas les maisons. Et vous devez remplir ces conditions :

- Les maisons avec des cases carrées exigent des commerçants et celles avec des cases rondes exigent des négociants. C'est-à-dire que si vous avez besoin d'un négociant mais n'avez que des commerçants sur la route commerciale, vous ne pouvez pas fonder ce nouveau comptoir.
- Vous devez posséder le Privilegium adéquat. C'est-à-dire que pour occuper une maison orange, vous avez au moins besoin du "Privilegium minus".
- Vous avez besoin du jeton bonus "Comptoir supplémentaire" si aucune maison vide n'est disponible (voir "Jetons bonus" pour de plus amples détails).

Si la maison sur laquelle votre commerçant se déplace montre une pièce d'or, vous gagnez immédiatement un point de victoire (avancez votre cube sur la piste des points de prestige en conséquence). Si votre commerçant ou négociant est entré dans la dernière maison vide de cette ville (toutes les maisons sont maintenant occupées), avancez le jeton "villes terminées". Si ce jeton atteint dix, la partie se termine immédiatement. Voir "Evaluation des Points de prestige" pour apprendre comment procéder.

Notez que même si vous ne remplissez pas les conditions ou si toutes les maisons des deux villes terminant la route sont occupées, vous pouvez quand même établir une nouvelle route commerciale, quelqu'un obtiendra des points de prestige (voir la section a) et vous pouvez gagner un jeton bonus (voir la section b). Etablir un réseau de comptoirs entre Arnhelm et Stendal est récompensé par des points de prestige. "Réseau de comptoirs" signifie une chaîne ininterrompue de villes reliées contenant chacune au moins un de vos commerçants ou négociants. Le premier joueur qui atteint cet objectif gagne sept points de prestige, le deuxième joueur quatre et le troisième joueur deux (avancez votre cube de points de prestige en conséquence). Notez que vous n'avez pas besoin de contrôler une ville (voir la section a), vous devez seulement y avoir un comptoir.

Si un joueur atteint ou dépasse 20 points de prestige, la partie se termine immédiatement. Voir "Evaluation des points de prestige" pour apprendre comment procéder.



II) Niveau de compétence : Si une des villes adjacentes est Groningen, Stade, Lübeck, Göttingen ou Halle, vous pouvez améliorer la compétence correspondante au lieu d'établir un comptoir. Remettez tous les commerçants et négociants de la route commerciale dans votre stock et le commerçant (Clavis Urbis, Actiones, Privilegium, Bursa) ou le négociant (Liber Sophiae) le plus à gauche de votre écritoire dans votre réserve personnelle. La compétence que vous améliorez dépend de la ville (Bursa à Lübeck, etc.). La valeur sur la case évacuée indique le nouveau niveau de compétence (qui peut être la même valeur qu'avant). La nouvelle valeur peut être utilisée immédiatement, en particulier si l'amélioration d'Actiones vous fait immédiatement gagner une action supplémentaire pour le tour en cours.

III) Points de prestige : En établissant une route commerciale entre Coellen et Warburg, vous pouvez remplir n'importe quelle case vide sur le tableau de points de prestige à côté de Coellen avec un négociant de la route commerciale au lieu d'établir un nouveau comptoir (les autres ressources de la route commerciale retournent dans votre stock). Mais vous devez avoir le Privilegium adéquat pour occuper une case : Par exemple, vous avez besoin au moins du Privilegium maius pour occuper la case rose et gagner neuf points de prestige à la fin de la partie.

Notez que vous gagnerez les points de prestige indiqués à la fin de la partie, pas maintenant. Ainsi, ils n'ont aucune influence sur les conditions de fin de partie mentionnés dans le paragraphe "Fin de la partie". Notez également que contrairement à l'établissement de comptoirs, vous pouvez sauter des cases dans ce cas, elles n'ont pas à être occupées dans l'ordre.

Mettez une ressource de la route commerciale dans une ville adjacente

Améliorez une compétence marchande à la place

Allouez des points de prestige à la place



Fin de la partie :

Fin de la partie

20 points de prestige ou plus

Le jeton bonus ne peut pas être placé

Dix villes sont occupées

Les points de prestige ne sont pris en compte pendant la partie que pour les villes contrôlées quand une nouvelle route commerciale est établie, les maisons avec des pièces d'or et le réseau Est-Ouest

Points de prestige :

Gagnés pendant la partie
(0-27 PP)

Compétences totalement développées
(4 PP chacune)

Jetons bonus
1 jeton : 1 PP
2 ou 3 jetons : 3 PP
4 ou 5 jetons : 6 PP
6 ou 7 jetons : 10 PP
8 ou 9 jetons : 15 PP
10 jetons ou + : 21 PP

Table d'attribution à Coellen
(7/8/9/11 PP)

Chaque ville contrôlée
(2PP)

Réseau



La partie peut se terminer de trois manières différentes :

•Un joueur atteint 20 points de prestige ou plus. L'action qui a permis d'achever cette condition est menée à son terme puis la partie se termine. Notez que l'action n'a pas besoin d'être exécutée par le joueur remplissant la condition, il peut s'agir de deux joueurs différents. Notez également que l'action du joueur est menée son terme, pas le tour du joueur.

•Aucun jeton bonus de remplacement n'est disponible (rappelez-vous que vous gardez les jetons bonus même après les avoir utilisés, vous gagnerez des points de prestige pour eux, voir ci-dessous). Notez que ceci se produit quand vous piochez un nouveau jeton bonus à la fin d'une action "Etablissement d'une route commerciale", pas à la fin de votre tour quand vous placez les nouveaux jetons bonus sur le plateau de jeu. Notez également que l'action du joueur est menée son terme, pas le tour du joueur.

•Le jeton "villes terminées" est avancé à la case "dix". L'action qui a déclenché cette condition est menée à son terme puis la partie se termine.

•Rappelez-vous que pendant la partie des points de prestige ne sont accordés que quand une route commerciale est établie (gagnés par les joueurs contrôlant les villes voisines), quand un comptoir est établi sur une maison montrant une pièce d'or et quand Arnhelm et Stendal sont reliés par un réseau. Tous les points de prestige additionnels sont pris en compte plus tard et ne comptent pas dans les conditions de fin de partie (en particulier les points de prestige gagnés à Coellen).

Evaluation des Points de prestige:

Les points de prestige peuvent être évalués de deux différentes manières, soit en les additionnant sur la piste des points de prestige soit en utilisant un tableau qui peut être téléchargé sur la page d'accueil de notre site www.argentum-verlag.de.

A)

Naturellement vous conservez les points de prestige que vous avez acquis pendant la partie.

B)

Ajoutez quatre points de prestige pour chaque compétence que vous avez développée au maximum (c'est-à-dire qu'il ne reste aucun commerçant ou marchand sur la piste de compétence marchande correspondante de votre écritoire) sauf "Clavis urbis".

C)

Ajoutez des points de prestige pour les jetons bonus en fonction de la table suivante :

1 jeton - 1 point, 2 ou 3 jetons - 3 points, 4 ou 5 jetons - 6 points,

6 ou 7 jetons - 10 points, 8 ou 9 jetons - 15 points; 10 jetons ou plus - 21 points.

D)

Ajoutez les points de prestige indiqués sur la table de point de prestige à côté de la ville de Coellen. Vos négociants y sont allés pendant la partie mais vous n'avez pas encore reçu de points de prestige pour ça.

E)

Chaque ville est décomptée : Le joueur qui la contrôle (voir 5(a) pour apprendre ce que "contrôle" signifie) gagne deux points de prestige.

F)

Comptez le nombre de comptoirs du plus grand réseau que vous possédez sur le plateau de jeu. Ces comptoirs appartiennent aux villes qui sont directement reliées les unes aux autres (c'est-à-dire qu'il y a une route commerciale entre elles). Multipliez ce nombre par la compétence "Clavis urbis" de votre écritoire et ajoutez le résultat à vos points de prestige.

Gagner la partie

Le joueur avec le plus de points de prestige gagne la partie. En cas d'égalité, plus d'un joueur gagne la partie.

Jetons bonus :

Il y aura toujours trois jetons bonus sur le plateau de jeu au début du tour de chaque joueur. Si des jetons bonus sont récupérés, ils seront remplacés à la fin du tour du joueur. Voir 5(b) pour de plus amples détails. Les jetons bonus suivants sont disponibles :

Comptoir supplémentaire :

Vous pouvez ignorer les restrictions pour établir un nouveau comptoir dans une ville. Placez juste un de vos commerçants (ou négociants) à gauche des maisons d'une ville quand vous établissez une nouvelle route commerciale (plutôt qu'occuper la maison vide la plus à gauche). La seule condition préalable est qu'au moins une maison de la ville est déjà occupée (quel qu'en soit le joueur).

Dans la suite de la partie, c'est un comptoir normal. Il compte seulement moins que le comptoir "normal" le plus à gauche quand on calcule le contrôle du comptoir (voir 5(a) pour de plus amples détails). Un "Comptoir supplémentaire" additionnel peut être établi à gauche du premier "Comptoir supplémentaire". Un comptoir supplémentaire ne peut pas être choisi quand vous utilisez un jeton bonus "Echange de comptoirs" (voir ci-dessous).

Echange de comptoirs :

Permutez deux jetons de maisons adjacentes à l'intérieur d'une ville. Ne vous préoccupez pas de la forme des jetons, c'est-à-dire que vous pouvez déplacer un commerçant d'une "maison sur une case carrée" vers une "maison sur une case ronde". De plus, ne tenez pas compte de votre Privilegium, vous pouvez déplacer un de vos jetons sur une "maison rose" même si vous n'avez que le Privilegium minus.

Actions supplémentaires (+3/+4) :

Selon le type de jeton bonus que vous jouez, vous avez trois ou quatre actions supplémentaires pendant votre tour.

Amélioration de compétence :

Améliorez n'importe quelle compétence marchande en enlevant le commerçant le plus à gauche (le négociant dans le cas de Liber Sophiae) sur une des cinq pistes de compétence marchande de votre écritoire. Mettez-le dans votre réserve personnelle.

Enlèvement de trois commerçants :

En fait, vous pouvez enlever également des négociants. Prenez juste trois ressources quelconques de toutes les routes commerciales de votre choix et remettez chacune d'elles dans la réserve personnelle de son propriétaire. Ne retirez pas de ressources de l'intérieur des villes, seulement des routes commerciales.

Remplacez les jetons bonus à la fin de votre tour.

Choisissez une route sans jetons bonus ni ressources et avec un comptoir laissé libre dans une des villes adjacentes.

Utiliser un jeton bonus n'est pas une action.

A utiliser quand vous établissez une nouvelle route commerciale



Permutez deux ressources dans des maisons adjacentes



Activités supplémentaires (+3/+4) :



Améliorez une compétence



Enlevez trois ressources du plateau de jeu



Règles pour une partie à deux joueurs :

Partie à deux joueurs :

Les mêmes règles, mais

Le plateau de jeu est divisé en provinces, les routes commerciales et quatre soldats sont des frontières.

Déplacez le pion supplémentaire d'une ou deux frontières gratuitement avant ou après votre tour.

Déplacer le pion supplémentaire où vous le souhaitez pendant votre tour coûte une action.

L'insertion d'une ressource, le déplacement d'une ressource et l'établissement d'une route commerciale exigent que le pion soit présent.

Le plateau de jeu est divisé en provinces. Les frontières sont les routes commerciales et quatre soldats qui sont placés entre Osnabrück et Münster, Münster et Dortmund, Lüneburg et Bruinswiek et Bruinswiek et Goslar.

Un pion additionnel est utilisé pendant la partie, il se déplace sur le plateau de jeu de province en province. Chaque joueur peut déplacer ce pion au-dessus de deux frontières (les routes commerciales ou les soldats) avant ou après son tour (c'est-à-dire avant sa première action ou après sa dernière action) sans coût. Chaque joueur peut également déplacer le pion vers n'importe quelle province n'importe quand pendant son tour mais au prix d'une action.

Les actions "Insertion d'un commerçant ou d'un négociant", "Remplacement d'un commerçant ou d'un négociant" et "Etablissement d'une route commerciale" ne peuvent être effectués que quand le nouveau pion est présent (c'est-à-dire qu'il doit être à côté de la route commerciale qui est une frontière de cette province maintenant). Il n'y a aucune restriction pour l'action "Déplacement des commerçants ou des négociants".

Avant de commencer la partie, un joueur mettra le pion dans la province de son choix. L'autre joueur sera le premier joueur.



Choses qui sont facilement oubliées :

- Quand vous établissez une nouvelle route commerciale, tous les commerçants et négociants de cette route sont remis dans le stock (sauf celui utilisé pour un nouveau comptoir et qui est placé dans une ville).
- Chaque joueur qui contrôle une ville de chaque côté d'une route commerciale nouvellement établie gagne immédiatement un point de prestige.
- Les nouveaux jetons bonus sont placés sur le plateau de jeu à la fin du tour du joueur.
- Si un nouveau comptoir occupe la dernière maison vide dans une ville, avancez le jeton "villes terminées".
- Mettez la ressource dans votre réserve personnelle si vous améliorez une compétence marchande.
- Si vous remplacez la ressource d'un autre joueur, n'oubliez pas de payer une (deux) ressources de votre réserve personnelle vers votre stock. Et l'autre joueur obtient une (deux) ressources de son stock et les met sur le plateau de jeu.
- L'établissement d'une nouvelle route commerciale coûte une action (il ne se produit pas automatiquement quand vous occupez toutes les cases d'une route commerciale).

Sagesse des négociants expérimentés :

Le jeu offre une abondance de possibilités pour recueillir des points de prestige. Ce n'est qu'après avoir joué plusieurs fois que vous aurez une idée du nombre de stratégies possibles. Ceux qui ne veulent pas déflorer la fascination de la découverte par eux-mêmes ne devraient pas continuer la lecture mais plutôt commencer à jouer. Les autres peuvent trouver la suite utile.

Rien à dire contre le fait que la compétence actions est très puissante mais les autres compétences sont également très puissantes quand elles sont utilisées délibérément. Il dépend de la façon dont la partie se déroule pour connaître la puissance que chaque compétence va acquérir.

Si vous avez un niveau élevé de la compétence Liber Sophiae, vous pouvez essayer d'être remplacé fréquemment. Vous aurez beaucoup de ressources sur le plateau de jeu sans avoir besoin de remplir votre réserve personnelle de manière continue ni devoir insérer de nouvelles ressources à plusieurs reprises.

Vous gagnerez beaucoup de points de prestige à la fin de la partie si vous avez réussi à établir un grand réseau de comptoirs reliés (bien que vous puissiez souffrir du manque de ressources quand vous ne développez pas suffisamment vos compétences).

Utilisez habilement vos négociants sur les routes commerciales pour les avoir sous la main quand vous voulez établir des comptoirs ou les utiliser sur le tableau de points de prestige de Coellen.

Les jetons bonus offrent deux avantages. Ils permettent des actions spéciales et ils rapportent des points de prestige à la fin de la partie.

Ayez un œil sur les actions des autres joueurs. Si vous laissez trop d'occasions à vos adversaires, vous n'avez pas à vous demander à quel point leur stratégie s'est bien adaptée à la fin et combien de points de prestige ils ont gagné. Chaque stratégie ne devient puissante que si les autres joueurs lui ont permis de le devenir.

La première amélioration d'une compétence est toujours accessible et vous devriez vous organiser pour avoir rapidement trois actions.

L'auteur aime remercier les nombreux joueurs testeurs, particulièrement Matthias Beer, Uli Bruhn, Martin Munzel, le Göttingen Spielekreis, Richard van Vugt et GamePack.nl et the game circles à Cologne.

L'équipe de l'éditeur aimerait remercier tous les joueurs testeurs, particulièrement les testeurs à plein temps Thomas Reh, Markus Rosner et Sabine Detsch et toutes les personnes qui ont lu les règles, en particulier les gens de Cliquenabendl et Daniela Reh.

Remerciements supplémentaires à Andreas Odenthal et à Katrin Berens-Ottmaier pour leur support de plusieurs manières.

Remerciements également aux joueurs testeurs à Herner Spielewahn Sinn et "Münster spielt Brett".

Et enfin et surtout un chaud remerciement à Hippodice Spielverein où ce jeu a atteint les finales de cette compétition d'auteurs de jeu de l'année (sous le nom "Wettstreit der Händler").

© 2009 Argentum Verlag
Brabanter Straße 55 50672 Köln

Auteur: Andreas Steding • Illustration: Dennis Lohausen • Rédaction: Klaus Ottmaier
Traduction en anglais: Roman Mathar
Traduction de l'anglais au français: Didier Duchon

