

Fiche de démarrage rapide pour « HANSA TEUTONICA »



MISE EN PLACE :

Chaque joueur prend le plateau individuel (écritoire), les cubes (commerçants) et disques (négociants) à sa couleur. Le plateau de jeu est posé sur la face correspondant au nombre de joueurs. On mélange les disques de bonus, face cachée, puis on en pose 3 sur les emplacements « Taberna ». La flèche des bonus doit pointer vers la route commerciale. Chacun pose des cubes et disques sur les emplacements de son plateau individuel (carrés ou ronds, avec des chiffres ou couleurs) en laissant uniquement les parties les plus à gauche (plus claires) libres. Lorsque le joueur enlèvera ces cubes, durant le jeu, cela augmentera son niveau d'actions/capacités. Chacun pose également un cube de sa cou-

leur sur le 0 de la piste des PV autour plus plateau de jeu et on pose 1 cube noir sur le 0 de la piste des villes terminées (0-10). Les cubes et disques restant à chaque joueur sont placés bien à part et constituent leur « stock », qui ne peut pas être utilisé, contrairement à leur réserve personnelle.

Chacun prend 1 disque de son stock. De plus le 1er joueur prend 5 cubes, le 2ème joueur 6 cubes, le 3ème 7 cubes, le 4ème 8 cubes et le 5ème 9 cubes. Chacun place ses « ressources » dans sa « réserve personnelle » sous son écritoire.

DÉROULEMENT DU JEU :

A leur tour, les joueurs vont effectuer autant

d'action que sa compétence le lui permet. Au début du jeu, chacun possède exactement les mêmes capacités, aux mêmes niveaux selon ce qui est repris sur son écritoire, aux endroits non couverts d'un cube. Si les joueurs désirent d'optimiser leurs actions, ils devront enlever des cubes de leur écritoire.

Ainsi, au début du jeu, chacun dispose de 2 Actions maximum (ou moins s'il le désire). Les joueurs pourront enlever des cubes de la ligne « Actiones » afin de bénéficier de 3, 4 ou 5 actions par tour et ce dès le tour où le cube a été enlevé.

Les actions peuvent être exécutées dans n'importe quel ordre, et répétées aussi souvent que souhaité, mais il faut toujours les terminer avant d'en commencer une nouvelle.

LES ACTIONS POSSIBLES :

• **Prendre** (Attribuer) des commerçants ou négociants de son stock et les mettre dans sa réserve afin de pouvoir les utiliser. Selon votre capacité (bourses sur l'écritoire), vous pourrez en prendre 3, 5, 7 ou tout le stock (C).

• **Jouer** (Insérer) 1 commerçant ou 1 négociant pris de votre réserve (pas stock) et placé sur toute case route libre du plateau (entre 2 villes).

• **Remplacer** un commerçant ou un négociant adverse sur une route, par l'un des vôtres (commerçant ou négociant, au choix), pris de votre réserve. Cela vous coûtera 1 cube (pris de votre réserve et remplacé dans le stock) pour « virer » un commerçant, 2 cubes pour un négociant.

Le joueur ainsi expulsé a droit à une compensation : Pour un commerçant viré, il doit remplacer son cube, + 1 autre (optionnel) pris du stock, sur une route adjacente libre (adjacente = pas plus d'une ville entre), ou au plus proche s'il n'y a pas de place adjacente. S'il n'a plus de stock, il peut prendre de sa réserve. Si elle est vide aussi, il peut prendre d'une de ses routes.

• **Déplacer** 2, 3, 4 ou 5 commerçants et/ou négociants selon votre capacité « Liber Sophiae », ou permuter (un commerçant et un négociant). Il est interdit de déplacer des comptoirs d'une ville à une autre ou des commerçants/négociants à l'intérieur d'une ville.

• **Etablir une route commerciale.** Un joueur peut décider d'effectuer cette action lorsque toutes les cases d'une route entre deux villes sont occupées par ses cubes. Ceci peut avoir 3 conséquences :

1) Des points de prestige (ou points de victoire PV) sont attribués. On vérifie si l'une ou les 2 villes aux extrémités de la route terminée possèdent un ou plusieurs comptoirs. S'il n'y a qu'un comptoir sur la ville, le joueur à qui il appartient gagne 1 PV. S'il y en a plusieurs sur la même ville, c'est le joueur qui la contrôle qui remporte le PV (donc celui ayant le plus de cubes ou celui le plus à droite). Si un même joueur contrôle les 2 villes autour de la route, il gagne donc 2 PV.

2) 1 jeton bonus peut être récolté, s'il y en a un sur la route que le joueur vient de terminer. Il peut alors le poser près de son écritoire, face visible, et l'utiliser au tour de son choix (voir « jetons bonus » en fin de règle pour plus d'infos sur ces jetons). Le joueur pioche alors un nouveau bonus, qu'il pose face cachée sur son écritoire (assiette). Ce n'est qu'une fois son tour terminé, et avant le tour du prochain joueur, qu'il pourra le regarder et le placer près d'une route au choix, totalement vide (0 cube sur les cases de cette route ni de jeton à côté. Pas forcément près d'un Taberna), au choix, mais il faut qu'au moins une ville adjacente possède une case de comptoir. Si le joueur termine plusieurs routes, il peut être amené à piocher plus d'un jeton par tour. Dans ce cas, il piochera et placera autant de nouveaux jetons, mais toujours après son tour et avant celui du joueur suivant.

Utiliser un bonus ne compte pas comme une action. Une fois utilisés, les bonus sont conservés car ils rapporteront des PV en fin de jeu, mais ils seront retournés face cachée.

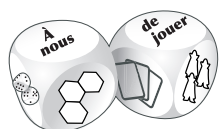
3) Le joueur peut effectuer 1 action au choix : poser 1 comptoir ou gagner 1 niveau de compétence ou placer un négociant sur la vignette spéciale près de Coellen.

LES NIVEAUX DE COMPÉTENCES :

Certaines villes permettent d'améliorer son niveau de compétence. Le joueur peut faire cela au lieu d'établir un comptoir. On les repère facilement grâce à la vignette dessinée à côté, qui reprend le même symbole que sur son écritoire. Les cubes et/ou disques de la route terminée sont remis dans le stock ainsi que le cube sur l'écritoire (toujours celui le plus à gauche de la piste correspondant à la ville). Ces compétences sont utilisables immédiatement.

Les correspondances villes/compétences : Groningen (Liber Sophiae), Stade (Privilegium), Lübeck (sacs), Göttingen (actiones) et Halle (clefs)

La vignette spéciale près de Coellen : Si le joueur remplit la route entre Coellen et Warburg, il peut, au lieu d'établir un comptoir ou d'augmenter ses compétences, décider de poser 1 négociant sur une des cases libres au choix. A la fin de la partie, selon l'emplacement de son négociant, le joueur marquera 7, 8, 9 ou 11 PV. Cependant, s'il est autorisé de se placer n'importe où sans s'inquiéter ici de l'ordre d'arrivée, il faut faire attention de bien posséder le privilège de la couleur correspondante. Un même joueur peut placer plusieurs négociants.



Fiche de démarrage rapide « HANSA TEUTONICA » par Amy Debliqy,
« A Nous De Jouer », Association de joueurs sur Marseille 11ème et Gémenos





LES COMPTOIRS :

Placer 1 commerçant ou 1 négociant (pris sur la route terminée) sur l'emplacement (la maison) vide le plus à gauche de la ville. Le joueur doit disposer de la ressource adéquate pour la maison (cube ou disque, selon le dessin de la ville) sur cette route, il ne peut pas la prendre dans sa réserve ! Les ressources restantes sont retournées au stock (pas dans sa réserve). Il doit également disposer du privilégium adéquat (par exemple si l'emplacement pour le comptoir est rose, il doit avoir enlevé le cube du carré jaune sur l'écritoire).

- Si aucune maison vide n'est disponible, le joueur peut utiliser le bonus « Comptoir supplémentaire ».
- Si la maison sur laquelle le joueur ouvre un comptoir montre

une pièce, le joueur gagne immédiatement 1 PV.

- Si l'action comptoir fait que toutes les maisons sont désormais équipées d'un comptoir, on avance le marqueur « ville terminée ».
- Si vous ne pouvez pas faire un comptoir car les conditions ne sont pas remplies, vous pouvez malgré tout établir une route commerciale, par exemple pour obtenir un jeton bonus. Quelqu'un d'autre peut alors bénéficier de PV.
- Un réseau de comptoirs entre Arnhelm et Stendal rapporte des PV bonus (le joueur possède au moins 1 cube/disque sur une chaîne/ligne de villes qui relie ces 2 villes opposées). Le 1er joueur à relier ces 2 villes remporte 7 Pv. Le second 4 Pv et le 3ème 2 PV.

LES JETONS BONUS :

Comptoir supplémentaire : S'il y a au moins 1 comptoir sur la ville, le joueur peut ignorer les restrictions des comptoirs et en poser 1 le plus à gauche possible, sur un « emplacement virtuel ». Tout se passe ensuite exactement comme s'il était sur un vrai emplacement sauf qu'on ne peut pas l'échanger avec le bonus qui permet les échanges.

Echange de comptoir : A l'intérieur d'une même ville, inversez la place de 2 comptoirs adjacents, sans tenir compte des emplacements (ronds ou carrés) ni des privilégiums.

Actions supplémentaires (+3/+4) : Le joueur bénéficie de 3 ou 4 actions de plus durant un même tour.

Amélioration de compétences : Améliorez une de vos pistes de compétences en enlevant le cube ou disque le plus à gauche de l'une de vos pistes d'écritoire. Le cube/disque retourne dans la réserve, pas le stock !

Enlèvement de 3 commerçants : enlevez 3 cubes ou disques sur les routes (pas les villes) de votre choix. Ils retourneront dans la réserve de leur propriétaire (vous ou un adversaire).

DÉCOMPTE DES PV :

En plus des PV gagnés durant la partie (par l'établissement de routes commerciales ou de comptoirs), chacun décompte et totalise les PV suivants :

- 4 PV pour chaque compétence développée à son maximum (0 cube sur une ligne d'écritoire) sauf celle des Clefs.
- Des points en fonction du nombre de jetons bonus récoltés durant le jeu :

Nombre de jetons bonus possédés	1	2 ou 3	4 ou 5	6 ou 7	8 ou 9	10 et +
PV gagnés	1	3	6	10	15	21

- Des PV pour le négociant présent à Coellen, selon son emplacement.
- 2 PV par ville contrôlée (le + nombreux ou le joueur le plus à droite)
- Multiplier le nombre de ses comptoirs connectés les uns aux autres (le reste ne vaut rien) par sa capacité « Clavis Urbis » (la ligne des clefs de son écritoire). Le chiffre à prendre en compte est bien entendu le + grand chiffre sans cube dessus. Soit 1, 2, 3 ou 4 x le nombre de comptoirs connectés.

**Le gagnant est celui qui totalise le plus de points.
En cas d'égalité, tous gagnent.**

FIN DU JEU :

Une des 3 conditions suivantes suffit à mettre fin à la partie.

- Si un joueur atteint 20 PV ou plus. L'action qui a provoqué ces PV (pour le joueur actif ou pas) est terminée puis la partie prend fin.
- Si un joueur a besoin de piocher un jeton bonus mais qu'il n'en

reste plus, le jeu prend fin immédiatement. Le joueur termine son action mais pas son tour !

- Si 10 villes sont terminées : l'action qui a fait avancer le cube noir est terminée puis la partie prend fin.

PARTIE À 2 JOUEURS :

Les règles restent les mêmes mais le jeu est divisé en provinces (voir dessin sur la règle), délimitées par les routes commerciales et 4 tuiles soldats (les frontières). Au début du jeu, un joueur pose le pion supplémentaire (homme en bois) où il le souhaite. L'autre joueur sera le « 1er joueur ».

Avant ou après son tour, le joueur peut déplacer le pion supplé-

mentaire gratuitement d'1 ou 2 frontières. Durant son tour, il peut déplacer le pion supplémentaire où il le souhaite pour 1 action. Pour pouvoir jouer (insérer), remplacer un commerçant/négociant ou établir une route commerciale, le pion spécial doit être présent à côté de la route commerciale (frontière).

