

ГАНЗЕЙСКИЙ СОЮЗ

ПОЛНОЕ ИЗДАНИЕ

Стратегическая игра Андреаса Штединга для 3-5 бойких купцов.

Об игре

Ганзейский союз (лат. *Hansa Teutonica*) – название средневековой ассоциации купцов в северной Германии. Некоторые города присоединялись к союзу, раскинувшись на севере Европы и носили гордое звание ганзейских городов.

Вступление в Ганзейский союз не требовало подписания особых документов, поэтому сейчас сложно установить принадлежность города к союзу в конкретный период времени. Но точно известно, что в любой момент существования Ганзейского союза в него входило не менее 200 городов.

Игроки будут пытаться повысить влияние и престиж своих купцов в Ганзейскую эпоху. Создавайте как можно больше контор и объединяйте их в сети. Улучшайте спо-

собности ваших планшетов, чтобы превзойти противников. И вовремя занимайте ключевые позиции на поле.

Во время своего хода игрок может выполнить от 2 до 5 действий. Вы можете тратить действия для перемещения своих торговцев и купцов по игровому полю или для перемещения торговцев ваших оппонентов. Если удастся занять все клетки, соединяющие 2 соседних города, то можно проложить торговый путь и разместить в городе торговую контору. В некоторых городах можно улучшить одну из способностей вашего торговца. Это позволит выполнять более сложные действия по ходу игры.

В конце победит игрок, набравший наибольшее количество очков престижа.

Состав игры

3 игровых поля



Поле «Ганзейский союз»
(лицевая сторона для 4-5 игроков,
оборот для 3 игроков)



Поле
«Восточные земли»
(для 3-5 игроков)



Поле «Британия»
(лицевая сторона для 4-5 игроков,
оборот для 3 игроков)



5 письменных столов
(планшеты игроков
разных цветов)



1 блокнот для
подсчета очков



20 Купцов
(деревянные диски,
по 4 каждого цвета)



135 Торговцев
(деревянные кубики,
по 27 каждого цвета)



1 черный деревянный кубик
(для шкалы подсчета
заполненных городов)

15 бонусных жетонов



4
Дополнительная
Контора



3
Обменять Конторы



2
Передвинуть
3 помощников



2
Улучшить
1 способность



2
+3 Действия



2
+4 Действия



6 жетонов «Благосклонности
императора»



9 карточек секретных целей

Для опытных купцов:

дополнительные
компоненты для поля
«Ганзейский союз».

Игровое поле

Ниже приведена информация по базовому игровому полю «Ганзейский союз». Рекомендуем начинать знакомство с игрой именно с него.

На игровом поле располагаются города, являющиеся частью Ганзейского союза. В каждом городе есть 1-4 Конторы (квадратные или круглые 4 разных цветов), которые в ходе игры заполняют игроки (А). Города соединены торговыми путями (Б), каждый из которых состоит из 2-4 клеток в виде домов; (В) – они временно заполняются игроками в ходе игры.

Некоторые ваши способности можно улучшить, создавая торговые пути рядом с одним из 5 городов (Гронинген, Штаде, Любек, Гёттинген и Галле). Улучшаемые способности изображены на желтых свитках (Г), каждый соответствует фрагменту вашего игрового планшета (далее «письменный стол»).

Город Кёльн дает возможность выиграть специальную награду (Д) Очков Престижа (далее ОП; это победные очки). Два города с красными знаменами (на них написаны названия городов) – Штандаль и Арнем – важны для создания «маршрута Восток-Запад» (Е), приносящего в конце игры дополнительные ОП.

Рядом с 3 торговыми путями на поле находятся 3 таверны (Ж), где располагаются 3 стартовых бонусных жетона (золотые).

На игровом поле также присутствуют шкала подсчета Очков Престижа (З) и шкала подсчета заполненных городов (чтобы отмечать, сколько городов имеют полностью заполненные торговцами Конторы (И).



Письменные столы – планшеты игроков

Ваш письменный стол разделен на несколько зон:

- Серебряная тарелка посередине стола используется для хранения бонусных жетонов, которые вы должны разместить на игровом поле в конце своего хода.

- В нижней части письменного стола значками изображены 5 доступных вам действий.

Клетки способностей занимают большую часть вашего письменного стола. Эти способности дают вам различные варианты действий и могут быть улучшены в ходе игры.

В начале игры все ваши способности находятся на минимальном значении – на планшете открыты лишь самые левые пустые клетки. Для развития способностей вам необходимо построить торговый путь к городу с соответствующим значком на свитке.

Вам доступны следующие 5 способностей (с соответствующими значениями в скобках):

● Ключи от города

(ОП за сеть: 1, 2, 2, 3, 4): В конце игры каждая Контора в вашей **самой большой** сети приносит количество ОП равное самому большому открытому значению (подробнее смотрите в разделе Е – «Очки Престижа за сеть» на стр. 8).

● Действия

(2, 3, 3, 4, 4, 5): Эта способность показывает, сколько действий вы можете выполнить в свой ход.

● Привилегии

(простейшие – белый, малые – оранжевый, большие – розовый, особые – черный): Развитие этой способности дает вам возможность открывать Конторы на более ценных клетках

(на клетках других цветов). Значимость Конторы увеличивается от белого до черного (важно в случае ничьей). Подробнее см. действие Д – «Создать 1 торговый путь» на стр. 5.

● Книга знаний

(2, 3, 4, 5): Это значение показывает, сколько помощников вы можете передвинуть с помощью действия Г – «Передвинуть ваших помощников на игровом поле» (подробнее на стр. 5).

● Банк

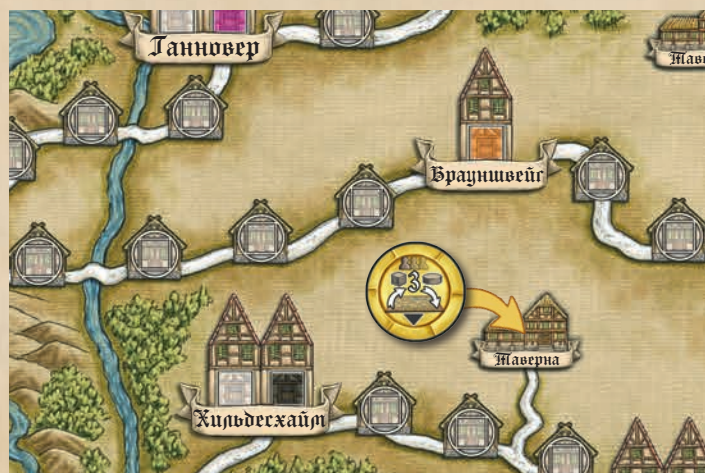
(3, 5, 7, С): Эти значения показывают, сколько помощников вы можете нанять из общего запаса и переместить их в свой личный запас с помощью действия А – «Найм» (подробнее смотрите стр. 4). Если у вас открыто значение «С» (сумма), вы можете нанять **всех** своих помощников и переместить их из общего запаса в свой личный запас.



Подготовка к игре

1) Возьмите игровое поле по вашему выбору и положите его в центре стола стороной, соответствующей количеству игроков. Число игроков указано на свитке в верхней части поля, рядом со значком . Для первой игры мы рекомендуем использовать поле «Ганзейский союз».

2) Возьмите 3 стартовых бонусных жетона (золотые) и случайным образом положите по одному жетону лицом вверх в каждую из 3 таверн таким образом, чтобы маленькие стрелочки на лицах жетонов четко указывали на торговый путь.



3) Перемешайте оставшиеся бонусные жетоны (серебряные) и положите их лицом вниз рядом с игровым полем в общий запас.

4) Поставьте черный кубик на клетку 0 шкалы подсчета заполненных городов.

5) Затем каждый игрок выбирает себе цвет и берет соответствующий письменный стол и фишки:

- 1 Письменный стол;
- 27 Торговцев (деревянные кубики);
- 4 Купца (деревянные диски).

Примечание: В правилах **торговцы** и **купцы** называются **помощниками**. Когда в тексте правил встречается термин **помощник**, он относится как к торговцам, так и к купцам. Если будет необходим конкретно торговец или купец, будет использован соответствующий термин.

б) Каждый игрок кладет деревянные компоненты на свой письменный стол, оставляя открытыми крайние левые клетки:

- 3 купца на круглые клетки способности «Книга знаний»;
- 15 торговцев на квадратные клетки остальных 4 способностей на вашем письменном столе.

Значения, оставшиеся видимыми в крайних левых клетках это стартовые значения ваших способностей. Все значения одинаковы на всех письменных столах!



7) Каждый игрок кладет 1 своего торговца на клетку 0 на шкале подсчета Очков Престижа.

8) Первым игроком становится игрок, последним читавший историческую книгу. Ход передается по часовой стрелке. Каждый игрок в порядке очереди распределяет оставшихся торговцев следующим образом:

- Сначала каждый игрок кладет 1 оставшегося купца в свой личный запас (перед своим письменным столом).
- После этого первый игрок берет 5 торговцев и кладет в свой личный запас.
- Затем каждый следующий игрок по часовой стрелке делает то же самое, но на 1 торговца больше, чем предыдущий игрок (второй игрок берет 6 торговцев, третий 7 торговцев и т.д.).
- Положите всех оставшихся торговцев в общий запас, где они будут легко доступны всем игрокам.

• Посмотрите таблицу ниже, чтобы сверить количество помощников в личном и общем запасе.

	Личный запас	Общий запас
Первый игрок	5 + 1	6
Второй игрок	6 + 1	5
Третий игрок	7 + 1	4
Четвертый игрок	8 + 1	3
Пятый игрок	9 + 1	2

Ход игры

В начале игры игрок может совершить только 2 действия за ход. Улучшая свою способность «Действия» на письменном столе, можно будет выполнять до 5 действий за ход.

Игроки совершают ходы до тех пор, пока **1 из 3** условий окончания игры не будет выполнено (смотрите **Конец игры** на стр. 8).

В свой ход игрок может выбирать из следующих 5 действий:

А) Найм

Б) Поставить 1 помощника

В) Убрать 1 помощника вашего оппонента и заменить его 1 своим

Г) Передвинуть ваших помощников на игровом поле

Д) Создать 1 торговый путь

Во время своего хода игрок может выполнять действия в любой последовательности, а также повторять одинаковые действия по своему желанию.

Однако необходимо полностью завершить одно действие, перед тем как начать выполнять следующее (или выполнить его повторно).

Подробнее о каждом действии:

А) Найм



С помощью этого действия, в зависимости от развития вашей способности «Банк», вы можете нанять до 3, 5, 7 или всех помощников из общего запаса и переместить их в свой личный запас (всех, если у вас открыта клетка «С» – сумма).

Пояснения: если в общем запасе не хватает помощников, вы перемещаете только тех, что вам доступны. **Только помощников из вашего личного запаса** вы можете использовать для действия Б – «Поставить 1 помощника».

Б) Поставить 1 помощника



С помощью этого действия вы можете поставить 1 помощника из своего личного запаса на пустую клетку любого торгового пути (клетку, не занятую другим игроком).

Пояснения: неважно, занимает ли кто-то (вы или оппонент) другие клетки этого торгового пути.

Повторяя это действие вы можете занять любую другую доступную клетку торговых путей – эта клетка **не обязана** быть соседней с клеткой, на которую вы ранее выставляли помощника.

В) Убрать 1 помощника вашего оппонента и заменить его 1 своим



С помощью этого действия вы можете заменить одного из помощников вашего оппонента на клетке торгового пути своим помощником из вашего личного запаса.

1. Если вы заменяете **торговца**, в качестве дополнительной платы вы также должны вернуть 1 дополнительного помощника из вашего личного запаса в общий запас. Если вы заменяете **купца**, вы должны вернуть 2 помощников.

Если у вас не хватает помощников в личном запасе, вы **не можете** выполнить это действие.

2. Ваш оппонент должен тут же разместить 1 своего снятого торговца и еще 1 дополнительного помощника, взятого из общего запаса (или 1 своего снятого купца и еще 2 дополнительных помощников) на любых свободных клетках соседних торговых путей.

Соседними путями считаются торговые пути, соединенные с одним из двух городов выбранного торгового пути.

Пояснения: оппонент может размещать своих помощников на 1 или более соседних торговых путях. Если все клетки на всех соседних торговых путях заняты, он может выбрать **соседние пути от этих соседних торговых путей (и т.д.)**.

Если у оппонента нет помощников в общем запасе, он может использовать помощников из своего личного запаса. Если и личный запас пуст, он может использовать любых своих помощников, которые уже находятся на торговых путях.

Важно: оппонент не может вместо размещения на поле переместить помощников в свой личный запас. Он должен **немедленно разместить помощников на торговом пути до следующего действия активного игрока**. Оппонент может отказаться брать дополнительных помощников из общего или личного запаса.



Красный игрок заменяет 1 торговца синего игрока на торговом пути между Дортмундом и Падерборном. Для того чтобы сделать это, красный игрок должен переместить 1 своего помощника из личного запаса в общий запас. Еще синий игрок получает 1 помощника из общего запаса и затем размещает обоих (этого и снятого) помощников на соседних торговых путях – в этом примере на двух разных соседних путях.

Г) Передвинуть ваших помощников на игровом поле



С помощью этого действия, в зависимости от развития вашей способности «Книга знаний», вы можете передвинуть от 2 до 5 ваших помощников с клеток одного или нескольких торговых путей и разместить их на любых свободных клетках 1 или более торговых путей.

Пояснения: также это дает вам возможность поменять местами одного вашего торговца и купца, размещенных на игровом поле (к примеру, используя 2 очка перемещения, вы можете взять своего торговца с одной любой клетки торгового пути и купца с другой любой клетки торгового пути и поменять их местами). При перемещении вы не можете заменять помощников оппонентов.

Д) Создать 1 торговый путь



Вы можете выполнить это действие только в том случае, если все клетки торгового пути между 2 городами заняты вашими помощниками. Торговый путь не создается автоматически, вам необходимо полностью выполнить это действие.

Выполняя это действие, совершайте следующие шаги по порядку:

- 1) Получить ОП
- 2) Взять бонусный жетон
- 3а) Разместить Контору
- 3б) Улучшить способность
- 3в) Получить специальную награду ОП

Шаг 1 и шаг 2 всегда должны быть выполнены (до тех пор, пока это возможно).

Затем, если это возможно, выполните **1 из 3 вариантов шага 3**.

1) Получить Очки Престижа

Сначала определите, кто контролирует города по обе стороны торгового пути. **Игрок, у которого больше Контор в городе, контролирует этот город и тут же получает 1 ОП.** В случае ничьей ОП получает игрок, у которого Контора занимает самую престижную (более правую) клетку города.

Если один игрок контролирует оба города, он тут же получает 2 ОП (по 1 за каждый город). Отметьте это передвижением фишек торговцев вперед на шкале подсчета ОП на соответствующее количество клеток. **Если после этого у одного из игроков станет 20 или больше ОП, игра тут же заканчивается после этого действия.**

При выполнении этого действия создаваемая Контора не учитывается во время подсчета очков, т.к. подсчет происходит во время **шага 1**, а сама Контора создается в **шаге 3**.

Пояснение: получение ОП не зависит от того, будете ли вы размещать Контору в одном из двух городов или нет – очки все равно подсчитываются. Вы можете создать торговый путь без выставления Конторы – просто чтобы получить дополнительные ОП (приблизив конец игры) или чтобы взять бонусный жетон (смотрите **шаг 2** «Взять бонусный жетон»).



Красный игрок создает торговый путь между Дортмундом и Падерборном. Сперва он проверяет, кто контролирует города по обе стороны пути. На данный момент в Дортмунде стоит 1 Контора красного игрока, за это он получает 1 ОП.

У красного игрока есть 1 Контора в Падерборне, но также там есть и 1 Контора синего игрока, которая занимает более престижную клетку в городе (более правую). Поэтому 1 ОП за этот город получает синий игрок.

2) Взять бонусный жетон

Если рядом с только что созданным торговым путем лежит бонусный жетон, возьмите его, положите лицом вверх с левой стороны от вашего письменного стола. Вы можете использовать его в любое время вашего хода после того, как завершите текущее действие – в этот или последующие ваши ходы. **Использование бонусного жетона не требует траты действий.** Как только вы используете бонусный жетон, положите его лицом вниз справа от вашего письменного стола. В конце игры все собранные вами бонусные жетоны (лицом вверх и вниз) будут учитываться при подсчете ОП.

Затем тут же возьмите 1 новый бонусный жетон из общего запаса и положите его лицом вниз (сторона с едой) на серебряную тарелку на вашем письменном столе. **Если же в общем запасе больше нет бонусных жетонов, игра заканчивается сразу после этого действия.** Если есть, то в конце своего хода вы должны будете разместить этот жетон рядом с **любым** торговым путем, но учитывая 3 следующих ограничения:

- Торговый путь не должен содержать другого бонусного жетона.
- На этом торговом пути не должно быть ни одного помощника.
- Как минимум 1 клетка Конторы в одном из двух городов этого торгового пути должна быть свободна.

Дальнейшие пояснения по бонусным жетонам вы можете найти на стр. 9 и 10.

Если рядом с только что созданным путем нет бонусного жетона – пропустите этот шаг и перейдите к шагу 3.



Красный игрок забирает бонусный жетон «+3 действия», который лежал рядом с торговым путем. После завершения этого действия (Д – «Создать 1 торговый путь»), игрок может использовать данный бонусный жетон во время любого своего хода, включая этот. Также, для завершения действия, игрок должен взять 1 бонусный жетон из общего запаса и положить его лицом вниз на серебряную тарелку на своем столе. Затем, в конце своего хода – и после использования бонусного жетона «+3 действия» (если игрок захочет его использовать в этот ход; не важно, будет он его использовать или нет) – игрок должен положить бонусный жетон с тарелки рядом с торговым путем, соблюдая 3 ограничения, описанных ранее.

Во время **шага 3**, вы можете выбрать только 1 из 3 вариантов (3а, 3б, 3в) или пропустить весь **шаг 3**. Если вы пропускаете **шаг 3**, вы должны убрать всех ваших помощников с этого торгового пути в общий запас.

3а) Разместить Контору

Уберите всех своих помощников с этого торгового пути и верните их, кроме 1, в общий запас.

Поставьте 1 оставшегося помощника на самую левую свободную клетку Конторы в одном из 2 городов торгового пути.

Пояснения: это означает, что вы не можете пропустить свободную клетку Конторы, а должны занять свободную клетку Конторы с наименьшей ценностью в этом городе. Ценность возрастает в следующем порядке (от меньшей к большей): белый – оранжевый – розовый – черный. С самого начала игры вам доступны белые клетки Контор. Для того чтобы занять более ценные клетки, чем белые, вам необходимо улучшать вашу способность «Привилегии».

Также не забывайте, что торговцев можно ставить только на квадратные клетки Контор, а купцов – на круглые. На клетке Конторы можно разместить только помощника, снятого с торгового пути – взять помощника из общего или личного запаса нельзя. Это особенно важно, когда вам нужно разместить Контору с купцом. На клетке Конторы может быть только один помощник.



Красный игрок хочет установить еще одну Контору в Дортмунде. Сперва он возвращает 2 из 3 помощников с торгового

пути в общий запас, а затем размещает оставшегося помощника (в данном случае торговца) на оранжевой клетке.

Игрок может это сделать, поскольку он уже развил свою способность «Привилегии» до розового уровня «больших» привилегий. Также красный игрок в будущем сможет занять крайнюю правую клетку, благодаря развитой способности «Привилегии», но сейчас он не может сделать этого, потому что нельзя пропускать свободные левые клетки при размещении Конторы. Поэтому красному игроку необходимо сначала занять оранжевую клетку.

Особые Конторы

На стороне для 3 игроков игрового поля «Ганзейский союз» вы **дополнительно** получаете по 1 ОП, когда первым размещаете Контору в одном из 6 городов (Гронинген, Штаде, Любек, Кёльн, Варбург и Галле), а на стороне для 4-5 игроков – в одном из 4 городов (Гронинген, Любек, Кёльн и Галле). Напоминанием об этом служит первая клетка этих городов, на которой изображен значок 1 в золотом круге. **Если получение этого ОП приведет к тому, что у кого-то станет 20 или более ОП, игра закончится сразу после этого действия.**

Если вы размещаете Контору на последней свободной клетке в городе, немедленно передвиньте черный деревянный кубик на шкале подсчета заполненных городов на 1 вперед. **Если 10-й город полностью заполнен, игра закончится сразу после этого действия.**

Если все клетки в городе были заняты, то никакие другие Конторы не могут быть размещены в этом городе (исключение: бонусный жетон «Дополнительная Контора»; см. стр. 9 и 10).

Игроки могут создавать торговый путь между полностью заполненными городами. Например, игрок может захотеть получить ОП за свои Конторы в городах на обоих концах торгового пути.

Маршрут Восток-Запад

Как только вы разместите Контору, которая завершит непрерывную цепочку ваших Контор от Штендаля до Арнема (обозначенную красным свитком и красными знаменами), вы создадите «маршрут Восток-Запад» и сразу же получите ОП следующим образом:

Если вы первый игрок, создавший маршрут, – получите 7 ОП, если второй – 4 ОП и если третий – 2 ОП. **Если это приведет к тому, что у кого-то станет 20 или более ОП, игра закончится сразу же после завершения этого действия.**

Длина этого маршрута, расположение ваших Контор в городах, а также то, контролируете ли вы города – все это **не имеет значения** для создания «маршрута Восток-Запад».



Два примера «маршрута Восток-Запад»; оранжевым отмечен самый короткий возможный маршрут.

3б) Улучшить способность

Если один из двух соседних городов имеет значок одной из 5 способностей (Ключи от города / Действия / Привилегии / Книга знаний / Банк), то вместо размещения Конторы, вы можете улучшить соответствующую способность.

Сначала верните **всех** помощников с торгового пути в общий запас. Затем со своего письменного стола **удалите самого левого торговца** (Ключи от города / Действия / Привилегии / Банк) или **купца** (Книга знаний) с соответствующей способности и переместите его в свой **личный** запас.

Пояснения: с этого момента вы можете использовать улучшенное значение этой способности. Например, если вы только что открыли первое значение 3, 4 или 5 для способности «Действие», вы получаете одно дополнительное действие, которое сразу же можете потратить в этом ходу (даже если это произошло при использовании бонусного жетона «+3 или +4 действия»).

3в) Получить специальную награду Очков Престижа

Если вы создадите торговый путь между городами Кёльн и Варбург, вместо размещения Конторы, вы можете разместить купца на 1 из 4 клеток специальной награды ОП (7, 8, 9, 11).

Пояснения: эта клетка должна быть пустой и купец должен быть с этого торгового пути; верните всех оставшихся помощников в общий запас.

Вы вольны выбрать **любую** свободную клетку на одной из четырех клеток шкалы специальной награды ОП. Т.е., в отличие

от размещения Контор в городах, вы можете пропустить пустые клетки. При этом вы все еще должны учитывать доступный вам цвет клеток в способности «Привилегии» (цвет фигур, несущих бочонок с числом). Этот купец останется на данной клетке до **конца игры** – **лишь тогда будет получена эта специальная награда ОП.**



Красный игрок создал торговый путь между Кёльном и Варбургом. Его способность «Привилегии» улучшена до оранжевого уровня «малых» привилегий. Красный игрок решает переместить своего купца с торгового пути на оранжевую клетку для получения в конце игры специальной награды – 8 Очков Престижа.

В качестве альтернативы игрок мог бы использовать торговца с этого торгового пути для размещения Конторы на оранжевой клетке в Варбурге или на белой клетке в Кёльне (за что он получил бы сразу 1 дополнительное ОП). Оставшиеся 3 помощника с торгового пути возвращаются в общий запас.



Конец игры

Конец игры наступает в 3 случаях, но всегда после действия Д – «Создать 1 торговый путь».

Если выполняется одно из условий окончания игры, активный игрок завершает это действие, все оставшиеся действия он теряет, а игра тут же заканчивается.

3 условия окончания игры:

- Когда кто-то набрал 20 или более ОП на шкале подсчета ОП – и это не обязательно должен быть ход этого игрока.
- Когда активный игрок, после создания торгового пути, должен взять бонусный жетон (чтобы поместить его на игровое поле в конце своего хода), но **бонусные жетоны в общем запасе уже закончились**. *Примечание:* таким образом, игрок не сможет использовать бонусный жетон, который он только что взял с игрового поля!
- Когда активный игрок размещает Контору, которая заполняет десятый город, – другими словами, **когда черный кубик на шкале подсчета заполненных городов достигает последней клетки (10)**.

Примечание: во время игры вы получаете ОП только тогда, когда выполняется действие Д – «Создать 1 торговый путь»:

- за контроль над городом на каждом конце торгового пути
- создание особых Контор (см. стр. 6)
- завершение «*маршрута Восток-Запад*»

Все остальные ОП начисляются только в конце игры.

Подсчет очков престижа

Существует два способа подсчета ОП:

1. Вы можете использовать шкалу подсчета ОП на игровом поле.
2. Вы можете использовать блокнот для подсчета очков.

Следующие 6 категорий дают ОП – сложите все очки вместе, чтобы определить победителя игры:

А) Очки Престижа со шкалы подсчета ОП

Эти ОП получаются за определенные действия во время игры.

Б) Очки Престижа за полностью развитые способности

За каждую способность, которую вы полностью развили (не осталось помощников на способности – все клетки пусты), вы получаете 4 ОП. **Исключение:** ОП не начисляются за полное развитие способности «Ключи от города».

В) Очки Престижа за количество собранных бонусных жетонов

За общее количество собранных бонусных жетонов (независимо от того, использовались они или нет во время игры) вы получаете ОП следующим образом:

Количество бонусных жетонов	Очки Престижа
1	1
2 или 3	3
4 или 5	6
6 или 7	10
8 или 9	15
10 или более	21

Г) Специальная награда Очков Престижа за Кёльн

За каждую занятую особую клетку в Кёльне вы получаете указанное количество ОП.

Д) Очки Престижа за города

Подсчитайте все города. Вы получите 2 ОП за каждый город, который контролируете – те, где у вас больше всего Контор (Конторы, которые вы разместили с помощью бонусного жетона «Дополнительная Контора» учитываются в определении контроля над городом). Среди игроков с одинаковым количеством Контор в одном городе, побеждает тот, у кого Контора стоит правее и занимает более ценную клетку (это означает, что только 1 игрок в каждом городе получает 2 ОП).

Е) Очки Престижа за сеть

Наконец, определите самую длинную сеть городов, соединенных вашими Конторами. **Сеть состоит из всех соседних городов, в которых у вас есть хотя бы 1 Контора.** Выберите город, где у вас есть хотя бы 1 Контора, чтобы начать подсчет Контор для вашей сети. Далее следуйте по соседним торговым путям, чтобы определить, есть ли в соседнем городе хотя бы одна ваша Контора. Если Контора есть в соседнем городе, прибавьте ее к общему числу городов в сети. Повторите этот шаг, чтобы продолжить путь к следующему соседнему городу, где у вас есть по крайней мере 1 Контора (фрагменты сети могут быть добавлены в сеть только единожды!).

Наконец, умножьте общее количество Контор в сети на наибольшее число, которое вы открыли в своей способности «Ключи от города». Добавьте полученные ОП к вашей общей сумме очков.



Красный игрок построил сеть из 7 городов (и 9 Контор). Контора в Кампене не учтена, потому что город не соединен ни с одним другим городом в этой сети. Поскольку игрок развил свою способность «Ключи от города» до 3, он получает 3 ОП за каждую Контору в этой сети, что в общей сложности дает ему 27 ОП.

Игрок, набравший наибольшее количество Очков Престижа, побеждает в игре. В случае ничьей выигрывает тот игрок, который **меньше** развил свою способность «Действия». Если это не разрешает ничью, выигрывает игрок, набравший наибольшее количество очков за свою сеть. Если и это не разрешает ничью, то оба игрока становятся победителями.

Бонусные жетоны

В начале вашего хода на игровом поле всегда будет 3 бонусных жетона. Когда вы создадите торговый путь, рядом с которым лежит бонусный жетон (указывающий на него), – возьмите жетон и поместите его лицом вверх слева от вашего письменного стола (см. стр. 5 действие Д – «шаг 2»).

Сразу же возьмите новый бонусный жетон из общего запаса и положите его лицевой стороной вниз (так, чтобы были видны хлеб и мясо) на серебряную тарелку на вашем письменном столе (это напоминание – не забудьте разместить новый бонусный жетон (или жетоны) в конце своего хода). Если после создания торгового пути вы не можете взять новый бонусный жетон, потому что они закончились, **игра заканчивается** сразу после этого действия (это также означает, что вы не сможете использовать бонусный жетон, который вы только что взяли с игрового поля).

В конце вашего хода возьмите все бонусные жетоны с вашей серебряной тарелки и разместите их на игровом поле (жетоны размещаются только после того как вы выполните все действия в своем ходу, включая действия от бонусных жетонов «+3 или +4 действия»). Эти жетоны вы можете разместить **на любом торговом пути** (не только в тавернах), но с **тремя ограничениями**:

- Торговый путь не должен содержать другого бонусного жетона.
- На этом торговом пути не должно быть ни одного помощника.
- Как минимум 1 клетка Конторы в одном из двух городов этого торгового пути должна быть свободна.

Маленькая темно-серая стрелка на каждом бонусном жетоне служит указателем для торгового пути, к которому относится этот бонусный жетон.



Вы можете использовать бонусный жетон в любой момент вашего хода, но **не в том же действии**, в котором вы его взяли. Использование бонусного жетона не расходует действия. В свой ход вы можете использовать больше одного жетона.

После использования бонусного жетона, переверните его лицом вниз и положите его справа от вашего письменного стола. Он остается там до конца игры, после чего все собранные вами бонусные жетоны учитываются при подсчете ОП в конце игры вне зависимости от того, лежат ли они лицевой стороной вверх или вниз.

Описание бонусных жетонов

Обмен Конторами



Этот бонусный жетон позволяет вам **менять местами 2 помощников на соседних клетках Контор в одном городе**. Вы должны быть владельцем одной из двух обмениваемых Контор.

Форма и цвет клеток Контор при обмене не имеют значения. Это означает, что торговца и купца можно менять местами – тем самым занять клетку, не предназначенную по форме, а также не учитывая развитие вашей способности «Привилегии».



Красный игрок использует бонусный жетон «Обмен Конторами» чтобы поменяться Конторами с синим игроком в городе Перлеберг. Он может сделать это, даже если его способность «Привилегии» не была развита до черного цвета. А также он игнорирует

форму клеток, помещая торговца на клетку, которая в обычных условиях требует купца.



Красный игрок решает использовать Бонусный жетон «Улучшить 1 способность» для своей способности «Книга знаний». Он берет самого левого купца и помещает его в свой личный запас. Теперь, если он выберет действие Г – «Передвинуть ваших помощников на игровом поле», то он сможет передвинуть 3 помощников вместо 2.

Дополнительная Контора



При выполнении действия Д – «шаг 3а», вы можете использовать этот бонусный жетон, чтобы изменить правила размещения Конторы следующим образом:

Разместите одного из ваших помощников (с торгового пути) слева от клеток Контор, чтобы создать **дополнительную Контору** в одном из двух городов на любом конце торгового пути. Единственное требование состоит в том, что **самая левая клетка уже должна быть занята Конторой любого игрока** (включая вас).

Улучшить 1 способность



Этот бонусный жетон позволяет вам **улучшить 1 способность по вашему выбору**, удалив самого левого торговца или купца с этой способности и поместив его в свой личный запас – точно так же, как в действии Д – «шаг 3б».

До конца игры любая **дополнительная** Контора считается аналогичной любой другой Конторе, однако с 2 отличиями:

1) Ее престиж ниже, чем у любой Конторы справа от нее.

Примечание: Если в этом городе будут еще размещаться **дополнительные** Конторы, они всегда будут располагаться **слева** от любых ранее установленных **дополнительных** Контор.

2) Вы не можете применять бонусный жетон «Обмен Конторами» ни к одной из дополнительных Контор.



Красный игрок создал торговый путь между Бременом и Ганновером. На **шаге 3а** этого действия он решает создать Контору в городе Ганновер. Поскольку все клетки Контор там уже заняты, красный игрок использует бонусный жетон «Дополнительная Контора»,

что позволяет красному игроку разместить одного из своих помощников (с торгового пути) слева от тех Контор, которые уже присутствуют в городе.

+3/+4 Действия



Эти бонусные жетоны дают вам 3 или 4 дополнительных действия, вне зависимости от того, сколько «**Действий**» вы можете выполнить в свой ход.

Передвинуть 3 помощников



Используя этот бонусный жетон, вы можете взять до **3 помощников ваших оппонентов по вашему выбору с занятых клеток на 1 или более торговых путях и разместить их на других торговых путях**. 3 помощника могут принадлежать 1, 2 или 3 разным игрокам.

Вы можете использовать этот жетон, чтобы изменить позиции помощников.

Пример: Купец может быть перемещен на новую клетку, а затем торговец, взятый с другой клетки, может быть помещен на прежнюю клетку купца.

В процессе перемещения помощников вы не можете убрать чужого помощника, заменив его своим.

Примечание: в игре есть 2 пустых бонусных жетона. Вы можете сами придумать для них свойства.



Важные правила

- Создание торгового пути – это отдельное действие.
- Для действия *Д* – «Создать 1 торговый путь», помощники с торгового пути должны быть возвращены в общий запас; если вы размещаете Контору в одном из городов торгового пути, то используемый для создания Конторы помощник должен быть взят с этого торгового пути.
- При создании торгового пути игроки могут получить ОП за контроль над городом на каждом конце торгового пути.
- В конце вашего хода все новые бонусные жетоны (на вашей серебряной тарелке) должны быть помещены на игровое поле.
- После создания торгового пути и размещения Конторы вы должны проверить, стал ли город полностью заполненным и соответствующим образом обновить шкалу подсчета заполненных городов.
- При выполнении действия *Д* – «шаг 1 – Получить Очки Престижа», создаваемая игроком Контора **не учитывается**, т.к. подсчет очков происходит во время **шага 1**, а сама Контора создается в **шаге 3**.
- Вы получаете ОП за контроль над городом, а не за каждую вашу Контору в нем.
- При улучшении способности крайний левый помощник с улучшаемой способности отправляется в ваш личный запас.
- Для действия *В* – «Убрать 1 помощника вашего оппонента и заменить его 1 своим» игрок, который убирает помощника оппонента, должен переместить 1 своего помощника (для торговца оппонента) или 2 своих помощников (для купца оппонента) из личного запаса в общий запас. Оппонент, у которого убрали помощника, получает убранный торговца и еще 1 помощника из общего запаса (или убранный купца и 2 помощников из общего запаса) и помещает их на игровое поле на любые свободные клетки соседних торговых путей.
- Купцы почти всегда рассматриваются как помощники, за исключением следующих 3 ситуаций:
 - когда их заменяют: это стоит/дает больше помощников,
 - Конторы требуют разных помощников: квадратные клетки Контор требуют торговцев, а круглые – купцов,
 - для получения специальной награды в Кёльне вы должны использовать купцов.

Советы для начинающих купцов

- Считайте свои действия вслух, чтобы избежать путаницы.
- Первые несколько партий мы рекомендуем играть вдвоем или вчетвером, чтобы не слишком сильно затягивать время игры. Опытные игроки могут закончить игру примерно за 90 минут даже с 5 участниками.
- Внимательно следите за действиями оппонентов.
- Игра предлагает множество различных способов набрать ОП. После того как вы сыграете свою первую партию, вам станет все намного понятнее.



Дополнительные компоненты для игрового поля «Ганзейский союз» для опытных купцов

Как только вы приобретете некоторый опыт игры в базовую версию «Ганзейского союза», вы можете добавить следующие два дополнительных элемента – «Карточки секретных целей» и «Благосклонность императора».

Эти элементы добавляются либо по отдельности, либо одновременно на игровом поле «Ганзейский союз».

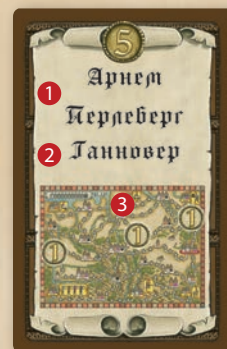
Карточки секретных целей

Для купцов, стремившихся к власти и политическому влиянию, некоторые города Ганзейского союза имели куда больший вес, чем другие. Купцы соревновались за эти лакомые кусочки, ведь они приносили влияние и престиж.

Во время подготовки к игре перемешайте 9 карточек секретных целей и раздайте каждому игроку по 1 карточке лицом вниз. Держите эти карточки в тайне от ваших оппонентов до конца игры. Все остальные карточки верните обратно в коробку, они вам не понадобятся в этой партии. В ходе игры вы можете подсматривать в свою карточку.

В конце игры вы получаете **1 ОП за каждый город, указанный на вашей карточке секретной цели**, в котором вы разместили, по крайней мере, 1 Контору (т. е. максимум 3 ОП).

Если вам также удастся **разместить наибольшее количество Контор во всех 3 городах, указанных на вашей карточке секретной цели** (или при ничьей занять самую правую клетку), вы получите дополнительный бонус в размере 5 ОП. В общей сложности ваша карточка секретной цели может принести вам 8 ОП.



На каждой карточке указаны 3 города. Названия первых двух городов появляются на 2 других карточках **1** (т.е. они могут быть целью и других игроков). Третий город указан только на этой карточке **2**. Значки монет на небольшой иллюстрации ниже показывают расположение 3 городов на игровом поле **3**, для удобства ориентирования.

Благосклонность императора

Купцы Ганзейского союза неуклонно завоевывали власть и политическое влияние, благодаря оживленной торговле и экспансии. Они покупали специальные разрешения и привилегии непосредственно у императора за крупные суммы денег и юридически подчинялись только ему. Это означало, что члены Ганзы были свободны от уплаты налогов местным принцам и герцогам.

Во время подготовки к игре перемешайте все жетоны «Благосклонность императора» лицевой стороной вниз. Случайным образом возьмите количество жетонов, равное количеству игроков и поместите их лицевой стороной вверх рядом с игровым полем. Они формируют запас жетонов, которые вы можете купить в ходе игры. Все остальные жетоны «Благосклонность императора» верните обратно в коробку.

В начале вашего хода вы можете **отказаться от всех своих действий** в этом ходу, чтобы приобрести 1 жетон «Благосклонность императора». **Для этого вам нужно перевернуть 2 ваших неиспользованных бонусных жетона** и оба положить справа от вашего письменного стола (они все равно будут учитываться в конце игры при подсчете Очков Престижа). Вы можете получить только 1 жетон «Благосклонность императора» за ход.

Поместите приобретенный жетон «Благосклонность императора» лицевой стороной вверх перед собой.

Четыре из этих жетонов дают постоянные преимущества во время игры и два из них принесут дополнительные ОП в конце игры:

Во время игры



Всякий раз, когда вашего помощника убирают, вы можете разместить его на свободной клетке **любого торгового пути**, а не только на клетке соседнего торгового пути.



С этого момента у вас есть 1 дополнительное «Действие», доступное каждый ход (это позволяет выполнять более 5 действий за ход).



Всякий раз, когда **другой игрок** выполняет действие «Найм», вы можете взять 1 помощника из общего запаса и поместить его в свой личный запас.



Всякий раз, когда заменяется один из ваших торговцев, вы получаете 2 торговцев из общего запаса вместо 1.

В конце игры



В конце игры вы получаете 2 дополнительных ОП за каждый город, в котором вы сумели разместить наибольшее количество Контор (то есть в общей сложности 4 вместо 2).



В конце игры вы получаете 7 ОП вместо 4 за каждую полностью улучшенную способность (кроме способности «Ключи от города»).

Альтернативные игровые поля

В качестве альтернативы вы можете использовать любое из двух других игровых полей, включенных в состав игры:

«Восточные земли» или «Британия»

Оба этих игровых поля включают в себя новые правила и поэтому играют по-разному.

Восточные земли

Ганзейский союз расширяется на восточные области Европы. Вам предстоит налаживать новые связи; теперь важную роль играют морские пути, требующие купцов. Города, не входящие в Ганзейский союз, хотят создать собственные торговые сети. Ответьте на этот дерзкий вызов, чтобы сохранить свою репутацию опытного купца!

Подготовка к игре на поле «Восточные земли» такая же, как и для игры на поле «Ганзейский союз». Поле имеет одну сторону и подходит для 3-5 игроков. Чтобы разместить «маршрут Восток-Запад» на этом поле, вы должны создать непрерывную цепь Контор от Любека до Данцига (они отмечены красным свитком и красными знаменами). Вы можете получить специальную награду ОП в Кёнигсберге.

Все основные правила «Ганзейского союза» остаются неизменными.

Новые элементы «Восточных земель»:

Город Варен



Этот город предоставляет на выбор 2 способности для развития. Если вы создадите 1 из 3 торговых путей для Варена, вы можете либо улучшить 1 из 2 способностей («Действия» или «Банк»), либо создать 1 Контору в соответствии с правилами для зеленых (и желтых) городов (см. следующую абзац).

Зеленые (и желтые) города



Города Бялогард, Варен и Дрезден не являются Ганзейскими городами и отмечены зеленым (Бялогард) или зеленым (и желтым) (Варен, Дрезден) знаменем. В них нельзя разместить Контору обычным образом; вы можете разместить там Контору только, если вы:

ЛИБО

- используете постоянный бонусный жетон «Разместить Контору в зеленом (и желтом) городе» при создании морского торгового пути (см. объяснение дальше),

ЛИБО

- используете бонусный жетон «Дополнительная Контора» при создании торгового пути, примыкающего к зеленому (и желтому) городу. С помощью этого вы можете взять 1 помощника с торгового пути, и разместить его в Контору в зеленом (и желтом) городе. Если в этом городе уже есть 1 или более помощник, вы должны добавить своего помощника **слева** от всех других помощников, чтобы разместить свою дополнительную Контору.

В таких городах нет ячеек Контор – вместо этого просто размещайте помощника на воротах города. Как только вы разместили 1 помощника в качестве Конторы зеленого (и желтого) города, город считается полностью занятым. Переместите черный кубик на шкале подсчета заполненных городов на 1 клетку вперед.

Относитесь к зеленым (и желтым) городам, как и к любому другому Ганзейскому городу, при подсчете ОП (при создании торгового пути и в конце игры при оценке категорий «Д» и «Е»).

Морские торговые пути

Морские торговые пути имеют две особенности:

1. Вам нужно 1 или 2 купца, чтобы создать морской торговый путь (эти клетки торгового пути изображены в виде лодки (вместо дома) и имеют только круглую форму для купцов).
2. После создания морского торгового пути вы сразу же получаете постоянный бонусный жетон (см. ниже).

Вы не можете разместить бонусный жетон на морских торговых путях, если там уже есть постоянный бонусный жетон.



Примечание: морские торговые пути являются самым быстрым способом для создания «маршрута Восток-Запад» между городами Любек и Данциг.

Постоянные бонусные жетоны

Каждому из 4-х морских торговых путей присваивается один постоянный бонусный жетон. Всякий раз, когда вы создаете один из этих морских торговых путей, вы можете использовать постоянный бонусный жетон для соответствующего пути сразу же в конце этого действия и только в этот момент.

Примечание: поскольку вы не можете взять постоянные бонусные жетоны, вы не получите за них никаких ОП в конце игры.

Пояснения к 4 постоянным бонусным жетонам:



Передвинуть любых 2 помощников на ваш выбор:

Если вы создадите этот морской торговый путь, вы можете передвинуть 2 помощников по вашему выбору на любых торговых путях (ваших собственных и/или оппонентов). Разрешено поменять местами 2 помощников.



Улучшить способности «Привилегии»:

Если вы создадите этот морской торговый путь, вы можете улучшить свою способность «Привилегии», следуя обычным правилам.



Разместить Контору в зеленом (и желтом) городе:

Если вы создадите этот морской торговый путь, вы можете создать Контору, разместив 1 помощника из вашего личного запаса в зеленом (и желтом) городе по вашему выбору. **Важно:** вы всегда должны ставить своего помощника **справа** от любого другого торговца, который уже может быть в городе (если он там есть; если нет – просто размещайте Контору в городе).



Разместить 2 помощников:

Если вы создадите этот морской торговый путь, вы можете использовать до 2 помощников с этого торгового пути для размещения на свободных клетках торговых путей на игровом поле – вместо того, чтобы возвращать их в общий запас.



Английский город



Валлийский город



Шотландский город

Подготовка к игре на поле «Британия» такая же, как и для поля «Ганзейский союз». Игровое поле для 3 игроков включает только Англию и Уэльс. Поле для 4-5 игроков на другой стороне добавляет Шотландию. Торговые пути выделены белым цветом для Англии, коричневым – для Уэльса и синим – для Шотландии. Названия городов также выделены коричневым цветом в Уэльсе и синим – в Шотландии. Разделение на эти 3 страны важно для игрового процесса – ниже мы расскажем об этом подробнее.

Чтобы разместить «маршрут Восток-Запад» на этом поле, вы должны создать непрерывную цепь Контор от Оксфорда до Йорка (они отмечены красными знаменами и красным свитком подсчета очков). Вы можете получить специальную награду ОП в Плимуте.

Все правила «Ганзейского союза» остаются неизменными, за исключением следующего:

- Игра заканчивается сразу же в конце действия Д – «Создать 1 торговый путь», как только вы разместили конторы на всех клетках в 8-м городе (вместо 10-го).
- На размещение бонусных жетонов распространяются **2 дополнительных ограничения**:
 - Вы не можете размещать бонусные жетоны на морских торговых путях с постоянными бонусными жетонами.
 - Вы не можете размещать бонусные жетоны на торговых путях в Уэльсе (выделено коричневым цветом) и Шотландии (выделено синим цветом).

Игровое поле «Британия» имеет следующие новые элементы:

Страны Англия, Уэльс и Шотландия

В пределах Англии вы можете выполнить действия Б – «Поставить 1 помощника» и В – «Убрать 1 помощника вашего оппонента и заменить его 1 своим» в соответствии с обычными правилами. Однако в Уэльсе и Шотландии вам нужно разрешение на выполнение этих 2 действий:



Кардифф (Уэльс)

Если у вас есть самая ценная Контора в Кардиффе – самая дальняя справа – у вас есть разрешение на выполнение 1 из следующих 2 действий один раз за ход в Уэльсе:

ЛИБО

- Б) Поставить 1 помощника,
- ЛИБО
- В) Убрать 1 помощника вашего оппонента и заменить его 1 своим.



Карлайл

(Шотландия – только для 4-5 игроков)

Если у вас есть самая ценная Контора в Карлайле – самая дальняя справа – у вас есть разрешение на выполнение 1 из следующих 2 действий один раз за ход в Шотландии:

ЛИБО

- Б) Поставить 1 помощника,
- ЛИБО
- В) Убрать 1 помощника вашего оппонента и заменить его 1 своим.



Лондон (Англия)

Если у вас есть самая ценная Контора в Лондоне – самая дальняя справа – у вас есть разрешение на выполнение 1 из следующих

2 действий один раз за ход в Уэльсе или (при игре для 4-5 игроков) в Шотландии:

ЛИБО

- Б) Поставить 1 помощника,
- ЛИБО
- В) Убрать 1 помощника вашего оппонента и заменить его 1 своим.

Примечания: Вы можете развить свою способность «Привилегии» в Лондоне – вот почему знамя города имеет 2 цвета на стороне для 3 игроков и 3 цвета на стороне для 4-5 игроков.

Каждый из перечисленных выше 3 городов дает вам разрешение на выполнение 1 из 2 действий один раз за ход. К примеру, если у вас есть самая ценная Контора в Кардиффе и Лондоне – у вас есть разрешение на проведение этого действия за пределами Англии в свой ход **дважды** (либо дважды в Уэльсе, либо один раз в Уэльсе и один раз в Шотландии). То же касается Карлайла и Лондона (либо дважды в Шотландии, либо один раз в Шотландии и один раз в Уэльсе).

Вы всегда можете выполнить эти действия в Англии, независимо от разрешений в Уэльсе и/или Шотландии.

Помощники, убранные действием В – «Убрать 1 помощника вашего оппонента и заменить его 1 своим», могут быть размещены **только на клетках соседних торговых путей страны происхождения или Англии**.

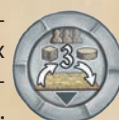
Вам не нужно никакого специального разрешения для действия Г – «Передвинуть ваших помощников на игровом поле», но вы должны соблюдать следующие правила:

- Вы можете передвигать помощников с клеток торговых путей Англии только на свободные клетки в Англии.
- Вы можете передвигать помощников с клеток торговых путей Уэльса только на свободные клетки в Уэльсе или Англии.
- Вы можете передвигать помощников с клеток торговых путей Шотландии только на свободные клетки в Шотландии или Англии.

Вам не нужно специальное разрешение для действия Д – «Создать 1 торговый путь» в Уэльсе и Шотландии. Для этого действия не имеет значения какого цвета торговый путь (то есть к какой стране он привязан) или где расположен каждый из двух городов торгового пути. Например, вы можете создать торговый путь между Конуи и Честером, или между Честером и Карлайлом, или между Честером и Херефордом. Это позволит создать Контору в Честере или улучшить способность «Действия».

Ограничения для бонусного жетона «Передвинуть 3 помощников»:

Если вы используете этот бонусный жетон, вы можете передвинуть помощников только в пределах одной страны (например, торговец из Англии должен остаться в Англии после завершения действия). Обмен местами (в пределах одной страны) все еще разрешен.



Морские торговые пути

Морские торговые пути имеют 2 особенности:

1. Вам нужны 1 или 2 купца, чтобы создать морской торговый путь (эти клетки изображены в виде лодки (вместо дома) и имеют клетки только круглой формы для купцов.)
2. После создания морского торгового пути вы сразу же (и только тогда) можете использовать постоянный бонусный жетон на 2 морских торговых путях на стороне для 4-5 игроков и на 3 морских торговых путях на стороне для 3 игроков (см. ниже).

Постоянные бонусные жетоны

Один постоянный бонусный жетон принадлежит 2 морским торговым путям в Юго-Восточной Англии (на обеих сторонах), а также морскому торговому пути между Островом Мэн и Карлайлом на стороне для 3 игроков. Всякий раз, когда вы создаете один из этих морских торговых путей, вы можете использовать постоянный бонусный жетон для соответствующего пути сразу же в конце этого действия и только в этот момент.

Примечание 1: вы не можете разместить бонусный жетон на этих путях, если там уже есть постоянный бонусный жетон.

Примечание 2: поскольку вы не можете взять постоянные бонусные жетоны, вы не получите за них никаких ОП в конце игры.

Пояснения к 2 постоянным бонусным жетонам:



Передвинуть любых 2 помощников на ваш выбор:

Если вы создадите этот морской торговый путь, вы можете передвинуть 2 помощников по вашему выбору на любых торговых путях (ваших собственных и/или оппонентов). Вы можете передвинуть торговца только в пределах одной страны (например, торговец из Англии после перемещения должен остаться в Англии). Разрешено поменять местами двух помощников.



Разместить 2 помощников

Вы можете взять 2 ваших помощников из общего запаса и разместить их на свободных клетках в Уэльсе и/или Шотландии. Если их нет в общем запасе, вы можете взять их из своего личного запаса. Если их нет в вашем личном запасе, вы можете взять их с игрового поля.

Дополнительные Очки Престижа для Уэльса и Шотландии

Тот, кто контролирует большинство городов Уэльса в конце игры, получает 7 ОП, второе место приносит 4 ОП и третье – 2 ОП (как показано на коричневом свитке подсчета очков).

Вы управляете городом, если вы разместили там наибольшее количество Контор (в случае ничьей, как обычно, выигрывает игрок с самой ценной Конторой – расположенной правее других).

В случае ничьей для большинства контролируемых городов, игроки считают свои Конторы в Уэльсе. Игрок с наибольшим количеством Контор выигрывает ничью. Если все еще сохраняется ничья, сложите места и поделите их на количество игроков. Если результат дробный – округлите его в меньшую сторону.

Пример: 2 игрока контролируют по 2 города и имеют одинаковое количество Контор в Уэльсе. Оба игрока набирают $(7 + 4) / 2 = 5$ Очков Престижа. Следующий игрок, который контролирует большинство городов, получит только 2 Очка Престижа за третье место.

После того, как контролирующие города Уэльса игроки получили свои награды, все игроки, которые не контролировали город в Уэльсе, могут претендовать на любые оставшиеся ОП. Сравните количество Контор у каждого из этих игроков в Уэльсе. Игрок, у которого больше всего Контор, получит наибольшее количество оставшихся ОП и т. д.

Игроки без Контор в Уэльсе **не могут** претендовать на получение этих ПО.

Если вы используете блокнот для подсчета очков, добавьте эти очки в строку «Очки Престижа за города».

Выполните дополнительный подсчет очков для Шотландии таким же образом, когда играете на стороне для 4-5 игроков (как показано на синем свитке подсчета очков).



Остров Мэн принадлежит как Уэльсу, так и Шотландии (см. цвета знамени) и участвует в подсчете для обеих стран.

Краткие правила игры вы найдете на следующей странице.

Над игрой работали

Автор игры: Андреас Штединг
Иллюстрации: Деннис Лоххаузен
Графический дизайн: Йенс Визе
Продюссер: Клаус Оттмайер

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Фридберг, Германия.

© 2020 Pegasus Spiele GmbH. Все права защищены.

Перепечатка и публикация правил игры, компонентов игры или иллюстрации без разрешения Pegasus Spiele запрещены.



Краткие правила

Подготовка

1) Выберите игровое поле и разместите его нужной стороной, в соответствии с числом игроков.

2) Возьмите 3 стартовых бонусных жетона (золотых) и случайным образом поместите по одному на каждую из 3 таверн, указывая серой стрелочкой  на их торговый путь.

3) Поместите черный деревянный кубик на клетку 0 на шкале подсчета заполненных городов.

Затем каждый выбирает цвет, берет соответствующий письменный стол и размещает 15 торговцев и 3 купцов на предназначенных им клетках (на всех, кроме крайних левых).

Разместите оставшихся помощников (торговцев и купцов) в вашем личном запасе и общем запасе следующим образом:

	Личный запас	Общий запас
Первый игрок	5  + 1 	6 
Второй игрок	6  + 1 	5 
Третий игрок	7  + 1 	4 
Четвертый игрок	8  + 1 	3 
Пятый игрок	9  + 1 	2 

Ход игры

А) Найм



С помощью этого действия, в зависимости от развития вашей способности «Банк», вы можете нанять до 3, 5, 7 или **всех** помощников из общего запаса и переместить их в свой личный запас (всех, если у вас открыта клетка «С»).

Б) Поставить 1 помощника



С помощью этого действия вы можете поставить 1 помощника из своего личного запаса на пустую клетку торгового пути (клетку, не занятую другим игроком).

В) Убрать 1 помощника вашего оппонента и заменить его 1 своим



С помощью этого действия вы можете заменить одного из помощников вашего оппонента на клетке торгового пути своим помощником из личного запаса. Если вы заменяете торговца, в качестве дополнительной платы вы также должны вернуть 1 дополнительного помощника из вашего личного запаса в общий запас. Если вы заменяете купца, вы должны вернуть в общий запас 2 помощников.

Ваш оппонент должен немедленно разместить 1 своего снятого торговца и еще 1 дополнительного помощника, взятого из общего запаса, или 1 своего снятого купца и еще 2 дополнительных помощников (из общего запаса) на любых свободных клетках соседних торговых путей.

Г) Передвинуть ваших помощников на игровом поле



С помощью этого действия, в зависимости от развития вашей способности «Книга знаний», вы можете передвинуть от 2 до 5 ваших помощников с клеток одного или нескольких торговых путей и разместить их на свободных клетках на 1 или более торговых путях.

Д) Создать 1 торговый путь



Вы можете выполнить это действие только в том случае, если все клетки торгового пути между 2 городами заняты вашими помощниками.

Торговый путь не создается автоматически, вам необходимо выполнить это действие.

Когда вы выполняете это действие, выполните следующие шаги по порядку – шаг 1 и шаг 2 должны быть выполнены всегда (до тех пор, пока это возможно) и затем один из трех вариантов шага 3 также должен быть выполнен, если возможно:

1) Получить Очки Престижа

Игрок с наибольшим количеством Контор в городе контролирует этот город и тут же получает 1 Очко Престижа. В случае ничьей, ОП получает игрок, у которого Контора занимает более ценную (правую) клетку города.

2) Взять Бонусный Жетон

Если рядом с только что созданным торговым путем лежит бонусный жетон, возьмите его, положите лицом вверх с левой стороны от вашего письменного стола. Вы можете использовать его в любое время вашего хода, после того как завершите это действие – в этот или последующие ваши ходы. Использование бонусного жетона не требует траты действий. Затем немедленно возьмите 1 новый бонусный жетон из общего запаса и положите его лицом вниз на серебряную тарелку вашего письменного стола. В конце своего хода вы должны будете разместить этот жетон рядом с любым торговым путем, но учитывая 3 следующих ограничения:

- Торговый путь не должен содержать другого бонусного жетона.
- На этом торговом пути не должно быть ни одного помощника.
- Как минимум 1 клетка Конторы в 1 из 2 городов этого торгового пути должна быть свободна.

Если бонусного жетона нет – переходите к одному из трех вариантов шага 3.

3а) Разместить Контору

Используйте 1 торговца с этого пути, чтобы разместить Контору на самой левой свободной клетке в одном из двух городов на обоих концах торгового пути.

3б) Улучшить способность

Если один из двух соседних городов имеет значок одной из 5 способностей, вы можете улучшить соответствующую способность на своем письменном столе.

3в) Специальная награда Очков Престижа

Вы можете разместить купцов на 1 из 4 клетках в Кёльне на игровом поле «Ганзейский союз», в Кёнигсберге – на поле «Восточные земли» и в Плимуте – на поле «Британия», для получения специальной награды ОП в конце игры.

«Маршрут Восток-Запад»

Как только вы разместите Контору, которая создаст непрерывную цепочку ваших Контор от Штендаля до Арнема / от Любека до Данцига / от Оксфорда до Йорка (обозначенные красными знаменами), вы создадите «маршрут Восток-Запад» и сразу же получите ОП следующим образом: если вы первый игрок, создавший маршрут, вы получите 7 ОП, если второй – 4 ОП и если третий – 2 ОП.

Конец игры

Конец игры наступает в 3 случаях:

- Когда кто-то набрал 20 или более ОП на шкале подсчета ОП.
- Когда активный игрок не может взять новый бонусный жетон – так как в общем запасе не осталось бонусных жетонов.
- Когда активный игрок размещает Контору, а черный кубик на шкале подсчета заполненных городов достигает последней клетки 10 (или 8, если игра проходит на поле «Британия»).

Если выполняются условия окончания игры, активный игрок завершает начатое действие, но все оставшиеся действия он теряет, а игра тут же заканчивается.

Используйте блокнот для подсчета ОП, набранных в конце игры. Победитель – тот, кто набрал больше всего ОП.