

Hansa Teutonica



Hansa Teutonica

Wprowadzenie

Niemiecka Hanza (po łacinie – *Hansa Teutonica*) to związek pomiędzy handlowymi gildiami, a później miastami średniowiecznej Europy. Hanza uformowała się w połowie XII wieku w Niemczech, ale szybko rozprzestrzeniła się na miasta północnego Morza Bałtyckiego i Północnego. Miasta hanzeatyckie współpracowały ze sobą handlowo, utrudniając jednocześnie handel miastom nienależącym do ligi. W szczytowym momencie do Hanzy należało prawie 200 miast. Była to realna siła ekonomiczna, polityczna, a nawet militarna.

Gracze są kupcami, którzy będą starali się zwiększyć swoje wpływy w Hanzie. Mogą tego dokonać na różne sposoby, na przykład rozbudowując sieć handlową lub rozwijając kupieckie umiejętności. W trakcie gry gracze będą umieszczać swoich Kupców na planszy i przemieszczać ich oraz usuwać Kupców przeciwników. Gdy gracz zajmie całą drogę między 2 miastami, może ustanowić szlak handlowy i zbudować w jednym z miast swój Kantor albo rozwinąć jedną ze swoich umiejętności kupieckich. Gra może zakończyć się na różne sposoby, a zwycięzcą zostanie gracz, który zdobędzie najwięcej punktów.

Uwaga! W niniejszej instrukcji posługujemy się ówczesnymi nazwami miast (z czasów Hanzy), aby zachować spójność z nazwami na planszy. Na przykład, Coellen to dzisiejsza Kolonia (niem. Köln), taberna z kolei to po łacinie tawerna.

Elementy gry

- 1 dwustronna plansza
(4–5 graczy, 2–3 graczy)
- 135 małych Kupców (drewniane kostki, po 27 dla każdego gracza)
- 20 dużych Kupców (drewniane dyski, po 4 dla każdego gracza)
- 15 żetonów bonusu:
 - 4 x **dodatkowe miejsce na Kantor**
 - 3 x **zamiana Kantorów**
 - 2 x 3 **dodatkowe akcje**
 - 2 x 4 **dodatkowe akcje**
 - 2 x **rozwój umiejętności**
 - 2 x **usuń 3 Kupców**
- 5 plansz graczy w formie sekretarzyka
- 1 znacznik ukończonych miast (czarna kostka)

dwustronna plansza



15 bonusowych żetonów



5 plansz graczy



Drewniane elementy:

- 135 małych Kupców (drewniane kostki, po 27 dla każdego gracza)
- 20 dużych Kupców (drewniane dyski, po 4 dla każdego gracza)
- 1 znacznik ukończonych miast (czarna kostka)

Plansza główna

Plansza pokazuje liczne miasta należące niegdyś do ligi hanzeatyckiej.

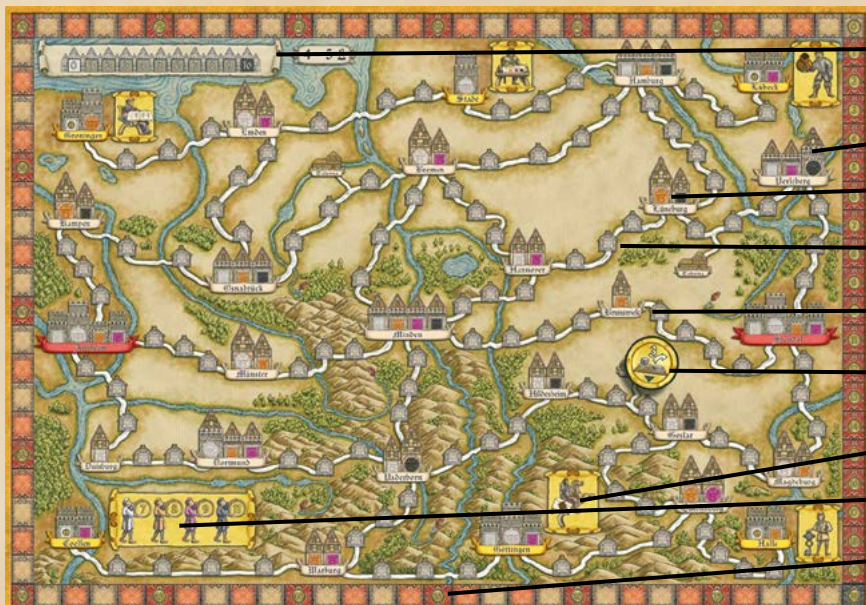
Miasta są ze sobą połączone drogami. Każda droga zawiera od 2 do 4 pól. Gdy gracz zajmie swoimi Kupcami wszystkie pola na danej drodze, to może ustanowić szlak handlowy i zbudować Kantor (czyli umieścić swojego Kupca) w 1 z sąsiadujących miast.

Niektóre miasta są oznaczone żółtym kolorem. W takim mieście, zamiast budowy Kantoru, można rozwinąć swoją kupiecką umiejętność (miasta: Groningen, Stade, Lübeck, Göttingen, Halle) lub zdobyć dodatkowe punkty na koniec gry (Coellen). Obok miast z umiejętnościami znajdują się obrazki z ikonami, takimi samymi jak na planszach graczy. Każde takie miasto przypisane jest do innej umiejętności.

2 miasta (Standal i Arnheim) są oznaczone czerwonym kolorem. Oznacza to, że gdy gracz połączy te miasta, zdobędzie punkty zwycięstwa (patrz „Budowa Kantoru” na str. 7).

W lewym górnym rogu znajduje się tor ukończonych miast. Gdy w jakimś mieście zostaną wybudowane wszystkie Kantory, to zaznacza się to na tym torze (ma to znaczenie dla końca gry).

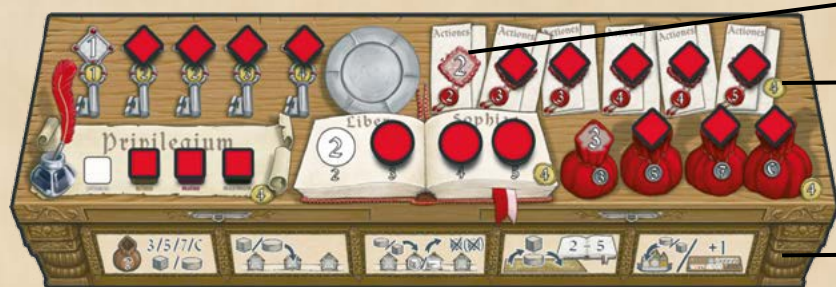
Wokół planszy przebiega tor punktów zwycięstwa, na którym gracze będą zaznaczać zdobyte punkty zwycięstwa w trakcie i na koniec gry.



- tor ukończonych miast
- miasto
- pole na Kantor
- droga
- puste pole drogi
- tawerna z bonusowym żetonem
- miasto rozwijające umiejętność
- miasto z punktami zwycięstwa
- tor punktów zwycięstwa

Plansza gracza

Plansza gracza przedstawia sekretarzyk w siedzibie kupca. Górna część planszy pokazuje 5 umiejętności, które można rozwijać w trakcie gry. 5 ikon na dole planszy przypomina, jakie akcje są dostępne w turze gracza.



- Pierwsze pole jest odkryte na początku gry
- umiejętności
- dostępne akcje

Kupcy

Gracze mają do dyspozycji małych Kupców (kostki) i dużych Kupców (dyski). Jeżeli w instrukcji jest mowa o Kupcach, to dotyczy to zarówno małych, jak i dużych Kupców. Kształt ma znaczenie podczas budowy Kantorów w miastach. Pola kwadratowe są przeznaczone dla małych Kupców, pola okrągłe – dla dużych. Na drogach można ustawiać zarówno małych, jak i dużych Kupców. Jednak usunięcie dużego Kupca z drogi jest bardziej kosztowne niż małego (patrz „Usunięcie Kupca” na str. 5). Kupiec wstawiony do miasta będzie określany dalej jako Kantor.



mały Kupiec



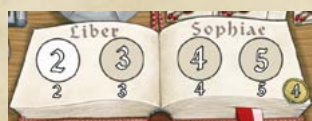
duży Kupiec





startowe bonusowe żetony

	Zasoby gracza	Zasoby ogólne
Gracz startowy	1 / 5	6
Gracz nr 2	1 / 6	5
Gracz nr 3	1 / 7	4
Gracz nr 4	1 / 8	3
Gracz nr 5	1 / 9	2



Przygotowanie gry

1. Znajdź 3 bonusowe żetony w kolorze żółtym i losowo rozmieść je na planszy, po 1 na każdej Tawernie. Ustaw je tak, by strzałka na żetonie wskazywała drogę, przy której leży żeton. Potasuj pozostałe bonusowe żetony i umieść je w zakrytym stosie obok planszy.
2. Wybierzcie kolory, jakimi będziecie grać. Każdy gracz bierze wszystkich Kupców w swoim kolorze. Dużych Kupców (dyski) umieść na swojej planszy gracza na torze „Książki”, małych Kupców – na wszystkich pozostałych torach (zgodnie z obrazkiem na str. 3). Przy każdym torze pierwsze pole z lewej powinno być wolne. Pokazuje ono startowy poziom danej umiejętności. Gdy gracz rozwija daną umiejętność, zdejmuję kolejnego Kupca z toru, odblokowując następny poziom.
3. Połóżcie po 1 małym Kupcu na torze punktacji na polu „0”.
4. Wybierzcie gracza startowego dowolną metodą. Gracz startowy bierze 1 dużego Kupca oraz 5 małych i umieszcza ich przed sobą – w swoich zasobach. Następny gracz, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, bierze 1 dużego Kupca oraz 6 małych. Każdy kolejny gracz bierze o 1 małego Kupca więcej. Pozostałych Kupców odłóżcie do zasobów ogólnych (obok planszy). Gracze nie mogą używać Kupców z zasobów ogólnych, dopóki nie wykonają akcji przenoszącej ich do swoich zasobów.

Umiejętności na planszach graczy

Klucze (1, 2, 2, 3, 4)

Na koniec gry gracz zdobywa punkty za swoją największą sieć Kantorów (patrz „Największa sieć Kantorów” na str. 9). Na początku gry każdy Kantor w największej sieci wart jest 1 punkt, ale rozwijając tę umiejętność można zwiększyć tę wartość do 4.

Akcje – Actiones (2, 3, 3, 4, 4, 5)

Najdalsze odkryte pole pokazuje, ile akcji gracz może wykonać w swojej turze. Na początku gry każdy ma 2 akcje, ale rozwijając tę umiejętność, może zwiększyć ich liczbę do 5. Gdy gracz odkryje kolejny poziom (zwiększający liczbę akcji), od razu może to wykorzystać, wykonując 1 akcję więcej w bieżącej turze.

Przywileje – Privilegium

Pokazują kolory pól, na jakich gracz może budować swoje Kantory w miastach. Na początku gry każdy może budować Kantory tylko na białych polach. Gdy gracz rozwinie tę umiejętność, będzie mógł budować Kantory także na polach w innych kolorach.

Książka – Liber Sophie (2, 3, 4, 5)

Pokazuje, ilu Kupców gracz może przemieścić na planszy, wykonując akcję „Przemieszczenie Kupców”. Na początku gry gracz może przemieścić maksymalnie 2 Kupców, ale rozwijając tę umiejętność, może zwiększyć ich liczbę do 5.

Sakiewki (3, 5, 7, C)

Pokazują, ilu Kupców gracz może zdobyć, wykonując akcję „Dochód”. Na początku gry gracz może zdobyć w ten sposób tylko 3 Kupców, ale rozwijając tę umiejętność, może zwiększyć ich liczbę. Gdy gracz odsłoni ostatnie pole oznaczone literą „C”, przenosi wszystkich Kupców z zasobów ogólnych do swoich zasobów (wykonując akcję „Dochód”).

Przebieg gry

Gracze wykonują swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze gracz może wykonać tyle akcji, ile wskazuje jego poziom umiejętności na torze „Akcji” na planszy gracza (na początku 2 akcje). Gracz może wykonać dowolne z 5 poniżej opisanych akcji. Jedną akcję można powtarzać kilka razy (oczywiście w ramach limitu akcji). Gracz musi całkowicie ukończyć jedną akcję, zanim przejdzie do następnej. Gracz nie musi wykorzystywać wszystkich swoich akcji (ale niewykorzystane przepadają).

Dochód

Gracz przenosi z zasobów ogólnych do swoich zasobów tylu kupców, ilu wskazuje najdalsze odkryte pole „Sakiewki” na jego planszy gracza. Gdy nie ma wystarczającej liczby Kupców w zasobach ogólnych, bierze tylu, ilu ma.

Dołożenie Kupca

Gracz umieszcza 1 Kupca (małego lub dużego) ze swoich zasobów na dowolnym pustym polu drogi. Droga ta może być częściowo zajęta przez przeciwników. Nie trzeba zająć wszystkich pól danej drogi w jednej turze. Należy pamiętać, że jedną akcję można powtarzać kilka razy, dlatego w swojej turze można dołożyć kilku Kupców, na 1 albo kilka dróg.

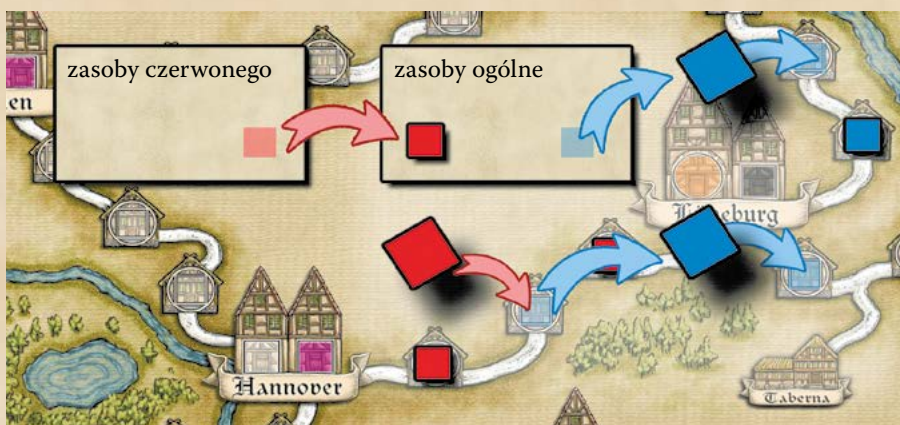
Usunięcie Kupca

Gracz usuwa dowolnego Kupca przeciwnika z drogi i zastępuje go Kupcem ze swoich zasobów. Kosztuje go to dodatkowo 1 Kupca (gdy gracz usuwa małego Kupca – kostkę) albo 2 Kupców (gdy usuwa dużego Kupca – dysk). Tych dodatkowych kupców gracz przemieszcza ze swoich zasobów do ogólnych. Gdy gracz nie ma wystarczającej liczby Kupców, nie może przeprowadzić tej akcji. Kupców można usuwać tylko z drogi (z miast nie wolno).

Poszkodowany gracz przemieszcza usuniętego Kupca na sąsiadującą drogę. Dodatkowo bierze 1 Kupca (gdy usunięty mu został mały Kupiec) lub 2 Kupców (gdy usunięty mu został duży Kupiec) z zasobów ogólnych i umieszcza ich wraz z tym usuniętym na sąsiadującą drogę/drogach. Gdy wszystkie sąsiadujące drogi są zajęte, gracz może przemieścić usuniętego kupca na kolejną najbliższą drogę.

Gdy poszkodowany gracz nie ma wystarczającej liczby Kupców w zasobach ogólnych, to może wziąć Kupców ze swoich zasobów. Jeżeli nie ma ich w swoich zasobach, to może wziąć Kupców z planszy. Gracz nie musi tego robić, jeżeli nie chce.

Przykład: Czerwony gracz usuwa niebieskiego Kupca i na jego miejsce wstawia swojego Kupca. Kosztuje go to dodatkowego Kupca, którego przemieszcza ze swoich zasobów do ogólnych. Niebieski gracz przemieszcza usuniętego Kupca wraz z 1 z zasobów ogólnych na 2 różne sąsiadujące drogi (mógłby też obu Kupców ustawić na 1 sąsiadującej drodze).



Akcje do wyboru:

1. Dochód
2. Dołożenie Kupca
3. Usunięcie Kupca
4. Przemieszczenie Kupców
5. Ustanowienie szlaku handlowego

Weź 3, 4, 7 Kupców z zasobów ogólnych.



Umieść 1 Kupca na drodze.



Zastąp 1 Kupca przeciwnika 1 swoim Kupcem (mały Kupiec może zastąpić dużego i na odwrót). Kosztuje cię to dodatkowo:

- 1 Kupca za usunięcie małego Kupca
- 2 Kupców za usunięcie dużego Kupca

Poszkodowany gracz przestawia usuniętego Kupca wraz z 1 albo 2 Kupcami z zasobów ogólnych.



Przenieść 2–5 swoich Kupców na drogach.



Ustanowienie szlaku handlowego:



1) Punkty zwycięstwa

Przemieszczenie Kupców

Gracz przemieszcza tylu swoich Kupców na drogach, ilu wskazuje najdalsze odkryte pole „Książki” na jego planszy gracza. Kupca można przemieścić tylko na wolne pole innej drogi (z Kantorów i do Kantorów nie). Nie wolno przemieszczać tą akcją Kupców przeciwników.

Ustanowienie szlaku handlowego

Gdy gracz zajmie swoimi Kupcami wszystkie pola na drodze pomiędzy 2 miastami, może ustanowić szlak handlowy (jest to akcja, nie dzieje się to automatycznie). Po ustanowieniu szlaku handlowego należy wykonać działania w poniższej kolejności:

1. Przyznanie punktów zwycięstwa

Gracze, którzy kontrolują miasta połączone szlakiem handlowym, zdobywają po 1 punkcie zwycięstwa (może to być gracz, który ustanowił szlak albo inni gracze, albo żaden). Gdy 1 gracz kontroluje oba połączone miasta, zdobywa 2 punkty.

Gracz kontroluje miasto, gdy jako jedyny ma w nim swój Kantor lub ma więcej Kantorów w mieście niż przeciwnicy. Gdy gracze mają taką samą liczbę Kantorów, miasto jest kontrolowane przez gracza, którego Kantor znajduje się bardziej na prawo (zazwyczaj jest to gracz, który zbudował swój Kantor jako ostatni).

Przykład: Czerwony gracz ustanawia szlak handlowy między miastami Hannover i Lüneburg. Niebieski gracz kontroluje Hannover, a czerwony Lüneburg, więc obaj dostają po 1 punkcie zwycięstwa.



2) Bonusowy żeton

2. Zdobycie bonusowego żetonu

Jeżeli droga jest połączona z bonusowym żetonem, to gracz, który ustanowił szlak handlowy, zdobywa go automatycznie i kładzie przed sobą.

Na koniec swojej tury gracz bierze nowy bonusowy żeton z wierzchu stosu i kładzie go na planszy obok dowolnie wybranej drogi, ale z pewnymi ograniczeniami wyszczególnionymi poniżej. Dla przejrzystości żeton należy ustawić tak, by strzałka na nim wskazywała drogę, z którą ma być połączony. Bonusowe żetony opisane zostały na końcu instrukcji.

Można ustawić bonusowy żeton przy drodze, która spełnia wszystkie poniższe warunki:

- jest pusta (bez Kupców);
- prowadzi do miasta z przynajmniej 1 wolnym polem na Kantor;
- nie jest połączona z innym bonusowym żetonem.

3. A) Zbudowanie Kantoru / B) Rozwinięcie umiejętności / C) Zajęcie pola w tabeli Coellen

Po ewentualnym przyznaniu punktów i bonusowego żetonu gracz może (ale nie musi) wykonać jedno z 3 poniższych działań. Uwaga! „Rozwijanie umiejętności” dostępne jest tylko w 5 miastach, a „Zajęcie pola w tabeli Coellen” – tylko w 1 mieście. Te miasta oznaczone są na mapie żółtym kolorem. Zbudowanie Kantoru możliwe jest w każdym mieście na planszy, o ile spełnione zostały odpowiednie warunki.

3) A) Zbuduj Kantor

albo

B) Rozwiń umiejętność

albo

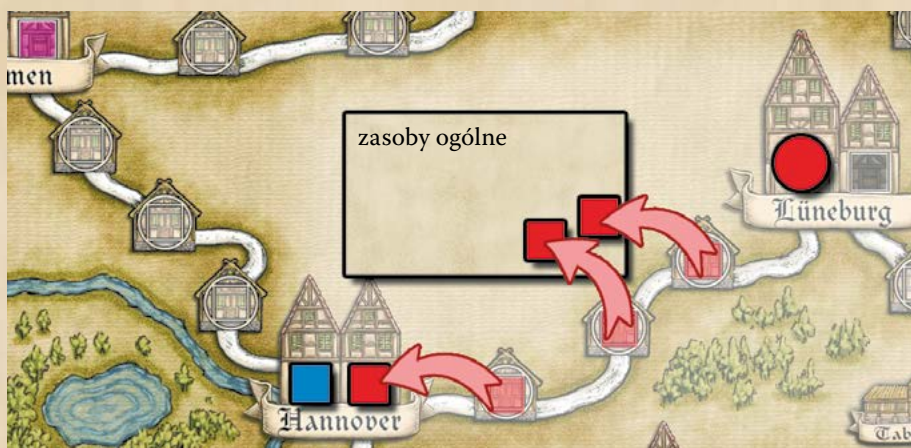
C) Wstaw się do tabeli Coellen

A) Zbudowanie Kantoru

Gracz bierze 1 Kupca z właśnie ustanowionego szlaku handlowego i umieszcza go w jednym z 2 połączonych miast, na pierwszym wolnym polu od lewej. Pozostałych Kupców ze szlaku odkłada do zasobów ogólnych. Przy budowaniu Kantoru obowiązują poniższe zasady:

- Gracz musi mieć odblokowany odpowiedni kolor „Przywilejów” na swojej planszy gracza. Na przykład, aby zbudować Kantor na pomarańczowym polu, gracz musi mieć odblokowany pomarańczowy poziom „Przywileju” na swojej planszy gracza.
- Pola w mieście muszą być zajmowane po kolei – od lewej do prawej (nie można pominąć żadnego pola).
- Duży kupiec (dysk) może zająć w mieście tylko okrągłe pole, mały Kupiec (kostka) – tylko kwadratowe. Jeśli gracz ustanowił szlak za pomocą samych małych Kupców, nie może zbudować Kantoru na okrągłym polu.
- Gdy wszystkie pola w mieście są zajęte, gracz nie może zbudować w nim Kantoru, chyba że użyje bonusowego żetonu „Dodatkowe miejsce na Kantor”.
- Gdy gracz zbuduje Kantor na ostatnim wolnym polu w mieście, to miasto zostaje ukończone i należy przemieścić znacznik na torze ukończonych miast o 1 pole w prawo.
- Gdy gracz zbudował Kantor na polu z symbolem monety, zdobywa 1 punkt zwycięstwa (co zaznacza na torze punktów).

Przykład (kontynuacja przykładu z punktu nr 1): Czerwony gracz buduje Kantor. Bierze małego Kupca ze szlaku i ustawia go na wolnym polu w Hannoverze. Pozostałych 2 Kupców odkłada do zasobów ogólnych. Teraz czerwony gracz kontroluje Hannover. Wszystkie Kantory w Hannoverze zostały zbudowane, więc należy przesunąć znacznik na torze ukończonych miast o 1 pole.



UWAGA! Czerwone miasta!

Gdy w wyniku zbudowania Kantoru gracz połączy ze sobą miasta: Standal i Arnheim (nieprzerwanym łańcuchem miast, w których ma swoje Kantory), to zdobywa punkty zwycięstwa. Pierwszy gracz, który to robi, otrzymuje 7 punktów, drugi – 4 pkt, trzeci – 2 pkt. Czwarty i piąty gracz nie dostają punktów. Miast w łańcuchu gracz nie musi kontrolować, wystarczy, że ma w nich swój Kantor.

B) Rozwinięcie umiejętności

Jeżeli właśnie ustanowiony szlak handlowy prowadzi do miasta związanego z umiejętnością (żółte miasto z symbolem danej umiejętności), to gracz może rozwinąć tę umiejętność zamiast budowania Kantoru. Wszystkich Kupców z właśnie ustanowionego szlaku umieszcza w zasobach ogólnych. Następnie usuwa kolejnego Kupca z odpowiedniego toru umiejętności, znajdującego się na jego planszy gracza i umieszcza go w swoich zasobach. Gracz może od razu skorzystać z rozwiniętej umiejętności, na przykład wykonując 1 akcję więcej w tej turze (gdy rozwinął umiejętność zwiększającą liczbę akcji).

C) Zajęcie pola w tabeli Coellen

Gdy gracz ustanowił szlak pomiędzy miastami Coellen i Warburg, może – zamiast budowania Kantoru – umieścić dużego Kupca (z ustanowionego szlaku) w żółtej tabeli obok

Umieścić 1 Kupca ze szlaku handlowego w 1 z 2 połączonych miast.

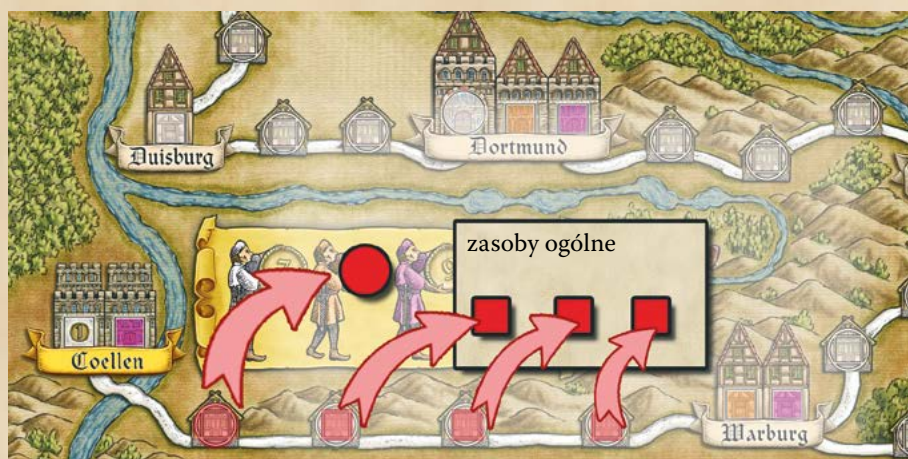
Czerwone miasta

Zamiast budowy Kantoru rozwiń umiejętność.

Zamiast budowy Kantoru umieść dużego Kupca w tabeli Coellen.

miasta Coellen. Pozostałych Kupców ze szlaku odkłada do zasobów ogólnych. Pola w ramce nie muszą być zajmowane po kolei, od lewej do prawej, ale aby zająć dalsze pola, trzeba mieć odblokowany odpowiedni „Przywilej” (na planszy gracza). Jeden gracz może zająć kilka pól w tej tabeli. Na koniec gry gracze zdobywają tyle punktów, ile wskazują zajęte przez nich pola.

Przykład: Czerwony gracz ustanowił szlak handlowy między Coellen i Warburg. Zamiast budować Kantor ustawia dużego Kupca (z drogi) na pomarańczowym polu o wartości 8 (ma odblokowane pomarańczowe pole na torze umiejętności „Przywilej”). Mógłby się ustawić na białym polu, ale pomarańczowe jest więcej warte. Pozostałych 3 Kupców odkłada do zasobów ogólnych. Gdyby gracz na tej drodze miał samych małych Kupców, to nie mógłby się wstawić do tabeli (można tylko dużym Kupcem).



Koniec gry

- Gracz uzbierał 20 lub więcej punktów.
- Bonusowy żeton nie może być dobrany.
- 10. miasto zostało ukończone.

Punkty zdobywane w trakcie gry:

- każde kontrolowane miasto połączone szlakiem handlowym (1 pkt)
- kantor na polu z monetą (1 pkt)
- połączenie czerwonych miast Stendal i Arnheim (7/4/2 pkt)

Punkty zdobywane na koniec:

- całkowicie rozwinięta umiejętność (4 pkt)
- bonusowe żetony:

1 żeton	1 pkt
2–3 żetony	3 pkt
4–5 żetonów	6 pkt
6–7 żetonów	10 pkt
8–9 żetonów	15 pkt
11 żetonów	21 pkt
- tabela Coellen (7/8/9/11 pkt)
- każde kontrolowane miasto (2 pkt)
- każdy Kantor w największej sieci (2 pkt)

Koniec gry

Gra kończy się, gdy spełniony zostanie jeden z 3 poniższych warunków:

1. Gracz zdobędzie 20 albo więcej punktów (to może zdarzyć się podczas tury innego gracza);
2. Gracz musi dobrać bonusowy żeton, ale żadnego już nie ma;
3. Gdy znacznik na torze ukończonych miast osiągnie pole „10”.

Gra kończy się natychmiast po akcji, która uruchomiła koniec gry (jeżeli graczowi zostały jeszcze jakieś akcje, to przepadają).

Końcowa punktacja

Gracze zdobywają punkty za różne dokonania na koniec gry:

A) Umiejętności

Każdy gracz otrzymuje 4 punkty zwycięstwa za każdą całkowicie rozwiniętą umiejętność na swojej planszy gracza (oprócz „Klucza”).

B) Żetony bonusów

Każdy gracz otrzymuje punkty za swoje zdobyte bonusowe żetony (wykorzystane i niewykorzystane):

1 żeton	1 punkt
2–3 żetony	3 punkty
4–5 żetonów	6 punktów
6–7 żetonów	10 punktów
8–9 żetonów	15 punktów
10 żetonów	21 punktów

C) Tabela Coellen

Gracze, którzy wstawili swoich dużych Kupców do tabelki obok miasta Coellen, zdobywają tyle punktów, ile wskazują zajęte przez nich pola.

D) Kontrolowane miasta

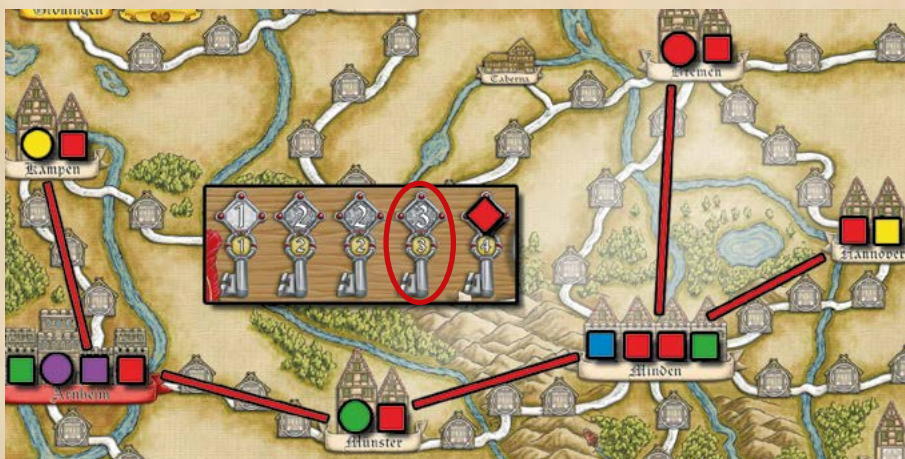
Każdy gracz zdobywa 2 punkty za każde miasto, które kontroluje (kontrolowanie miasta jest wyjaśnione na str. 6 – „Przyznanie punktów zwycięstwa”).

E) Największa sieć Kantorów

Każdy gracz otrzymuje punkty za największą sieć swoich połączonych Kantorów (rozgałęzienia też się liczą). Za każdy Kantor w sieci gracz otrzymuje tyle punktów zwycięstwa, ile wskazuje najdalsze odkryte pole „Klucza” na jego planszy gracza.

Uwaga! W jednym mieście gracz może mieć kilka Kantorów, każdy z nich punktuje.

W poniższym przykładzie czerwony gracz zdobywa 24 punkty – 8 Kantorów w sieci razy 3 (wartość „Klucza”).



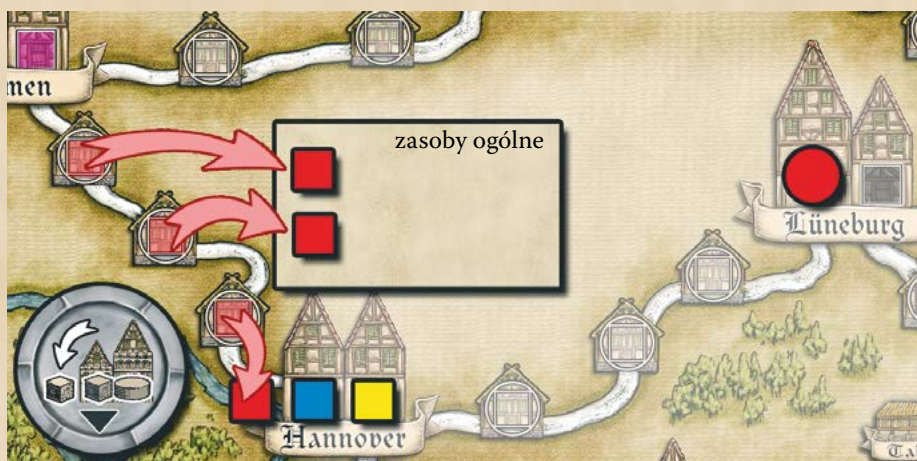
Bonusowe żetony

Gracz może wykorzystać bonusowy żeton w dowolnym momencie swojej tury (nie kosztuje to akcji), ale dopiero po akcji, w której go zdobył. Po użyciu gracz odwraca żeton na drugą stronę. Nie może go ponownie wykorzystać, ale zatrzymuje go, bo będzie się liczyć do końcowej punktacji.

W grze są następujące bonusowe żetony:

Dodatkowe miejsce na Kantor

Gdy gracz buduje Kantor, może użyć tego żetonu, aby umieścić Kantor obok miasta (z lewej strony) zamiast w mieście. Pozwala to zbudować Kantor pomimo braku miejsca w mieście albo braku odpowiedniego poziomu „Przywilejów”. Kantor może być wybudowany obok miasta, tylko jeżeli w danym mieście jest już jakiś Kantor (dowolnego gracza). Kantor obok miasta jest rozpatrywany tak, jak pozostałe w mieście. W razie remisu (przy określaniu kontroli) Kantor poza miastem jest najmniej wartościowy (bo stoi maksymalnie z lewej). Kantor poza miastem nie może być zamieniony miejscami (patrz „Zamiana Kantorów” niżej).



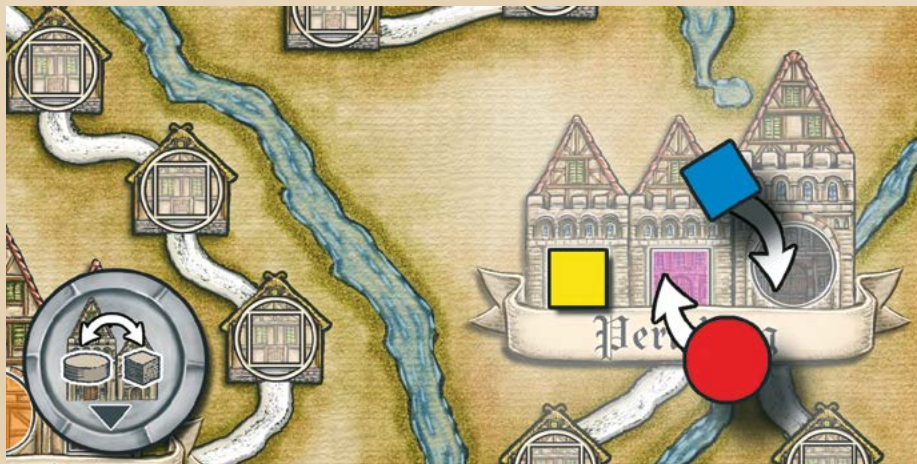
Użycie bonusowego żetonu nie jest akcją.

Użyj podczas budowy kantoru.

Zamień miejscami 2 sąsiadujące Kantory.

Zamiana Kantorów

Gracz może użyć tego żetonu, aby zamienić miejscami 2 sąsiadujące Kantory w danym mieście. Ignoruje przy tym kształt pól (może zamienić kostkę z dyskiem tak, że kostka będzie na okrągłym polu, a dysk na kwadratowym).



Wykonaj 3/4 dodatkowe akcje.

+ 3 / 4 akcje

Gracz może wykonać 3 albo 4 dodatkowe akcje (dodaje je do swojego limitu akcji). Wszystkie akcje trzeba wykorzystać w jednej turze.



Rozwiń umiejętność.

+ 1 umiejętność

Gracz może rozwinąć 1 dowolną umiejętność na swojej planszy gracza. Usuwa Kupca znajdującego się najbardziej z lewej na torze wybranej umiejętności i umieszcza go w swoich zasobach.



Usuń do 3 Kupców.

Usuń 3 Kupców

Gracz może usunąć do 3 Kupców znajdujących się na drodze (nie w mieście). Mogą to być Kupcy z tej samej drogi lub różnych, jednego gracza lub kilku. Usunięci Kupcy trafiają do zasobów swoich właścicieli.



Na koniec tury dołóż nowy bonusowy żeton, tak by znowu były 3 na planszy. Ustaw nowy żeton na dowolnej drodze, która:

- jest pusta (bez Kupców);
- prowadzi do miasta z przynajmniej 1 wolnym polem na Kantor;
- nie jest połączona z innym bonusowym żetonem.

Zasady gry 2-osobowej

W grze 2-osobowej używa się małych Kupców w neutralnym kolorze (niewybrany przez żadnego z graczy). Dzięki temu na planszy będzie ciałniej, a rozgrywka zrobi się bardziej emocjonująca.

Umieśćcie po 1 neutralnym Kupcu na każdej drodze prowadzącej do miasta z umiejętnością albo związanej z bonusowym żetonem.

Gdy gracz usuwa neutralnego Kupca z drogi, przeciwnik przemieszcza go wraz z dodatkowym neutralnym Kupcem na sąsiadującą drogę (zgodnie z normalnymi zasadami).

Gdy droga będzie całkowicie zajęta przez neutralnych Kupców, szlak handlowy jest ustanawiany automatycznie (w trakcie ruchu aktywnego gracza) i Kantor w neutralnym kolorze jest budowany w 1 z 2 połączonych miast (gracz aktywny wybiera, w którym), na pierwszym wolnym polu od lewej. Gracz neutralny ignoruje kolory i kształty pól w miastach.

Gdy neutralny gracz zdobędzie bonusowy żeton, to należy odłożyć go do pudełka. Aktywny gracz na koniec swojej tury dobiera nowy bonusowy żeton i umieszcza go na planszy zgodnie z normalnymi zasadami.

Gdy gracz umieszcza bonusowy żeton na planszy (niezależnie od tego, czy on go zdobył, czy neutralny gracz), to umieszcza 1 neutralnego Kupca na drodze połączonej z tym żetonem.

Gdy neutralnemu graczowi wyczerpią się Kupcy, użycie drugiego neutralnego koloru.

Gracz neutralny może kontrolować miasta, ale nie dostaje z tego tytułu punktów zwycięstwa. Gracz neutralny nie może wygrać gry.

Najczęściej zapomniane zasady

- Gdy gracz ustanowi szlak handlowy, zabiera wszystkich Kupców z drogi i umieszcza ich w zasobach ogólnych (oprócz 1, jeżeli zbudował za jego pomocą Kantor).
- Po ustanowieniu szlaku handlowego gracz, który kontrolują miasta połączone tym szlakiem, zdobywają po 1 pkt.
- Po zdobyciu bonusowego żetonu nowy dostawiany jest na koniec tury aktywnego gracza (do dowolnej pustej drogi, bez bonusu, z miejscem na Kantor).
- Gdy w mieście zostaną zbudowane wszystkie Kantory, należy przemieścić znacznik na torze ukończonych miast.
- Gdy gracz rozwinie umiejętność, umieszcza Kupca z odblokowanego pola w swoich zasobach.
- Gdy gracz usuwa Kupca przeciwnika, kosztuje go to dodatkowego 1 lub 2 Kupców, których odkłada do zasobów ogólnych. Poszkodowany gracz ustawia usuniętego Kupca wraz z 1 lub 2 Kupcami z zasobów ogólnych na sąsiadującej drodze.
- Ustanowienie szlaku handlowego kosztuje 1 akcję (nie jest automatyczne).

Wskazówki doświadczonych graczy

Gra oferuje wiele możliwości, które w pełni można poznać dopiero po kilku rozgrywkach. Jeżeli chcesz odkrywać grę samodzielnie, nie czytaj poniższego tekstu. W przeciwnym wypadku te wskazówki mogą być pomocne.

Większa liczba akcji jest bardzo przydatną umiejętnością. Warto jak najszybciej zwiększyć liczbę swoich akcji do 3. Pozostałe umiejętności mogą być równie pomoce, jeżeli są dobrze wykorzystywane. Wartość danej umiejętności może się różnić w zależności od rozgrywki i strategii przyjętych przez przeciwników.

Gdy masz dobrze rozwinięty tor „Książki” (umiejętność pozwalającą na przemieszczanie Kupców), wykorzystaj to. Blokuj innych graczy tak, by musieli usuwać twoich Kupców. Dzięki temu będziesz mieć dużo darmowych Kupców na planszy. Zamiast ciągłego uzupełniania swoich zasobów będziesz przemieszczać tych Kupców na planszy.

Zbudowanie dużej sieci Kantorów da ci na koniec gry znaczną liczbę punktów. Pamiętaj jednak o rozwijaniu umiejętności, by nie zabrakło ci Kupców.

Rozsądnie umieszczaj dużych Kupców na drogach, tak żeby nie zabrakło ci ich do budowy Kantorów czy na tabelę Coellen.

Bonusowe żetony są bardzo przydatne. Pozwalają wykonywać dodatkowe akcje i dają punkty zwycięstwa na koniec gry.

Uważnie obserwuj poczynania rywali i nie zostawiaj im zbyt dużo okazji. Każda strategia jest tak mocna, na ile pozwolą przeciwnicy.

Autor dziękuje wielu testerom, w szczególności: Matthiasowi Beer, Uli Bruhn, Martinowi Munzel, Göttingen Spielkreis, Richardowi van Vugt i GamePack.nl i graczom z Kolonii. Wydawca dziękuje wszystkim testerom, w szczególności niestrudżonym: Thomasowi Reh, Markusowi i wszystkim, którzy czytali zasady, w szczególności ludziom z Cliquenabend i Danieli Reh. Szczególne podziękowania dla Andreasa Odenthal i Katriny Berens-Ottmaier za wspieranie na różne sposoby. Wielkie dzięki dla testerów z Herner Spielwahn Sinn i „Münster spielt Brett”. Ostatnie, ale nie mniej ważne podziękowania dla Hippodice Spielverein, gdzie gra doszła do finału w konkursie autorów gier (pod nazwą „Wettstreit der Händler”).

EGMONT
Publishing

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60
01-029 Warszawa
www.egmont.pl
© 2016 Egmont Polska Sp. z o.o.
Wszelkie prawa zastrzeżone.

SKLEP. EGMONT.PL

Autor: Andreas Steding
Ilustracje i kompozycja: Dennis Lohausen
Realizacja i instrukcja oryginalna: Klaus Ottmaier
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak
Redakcja: Patryk Blok
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
DTP: Cezary Szulc



krainaplanszowek.pl
facebook.com/KrainaPlanszowek

Grę polecają:

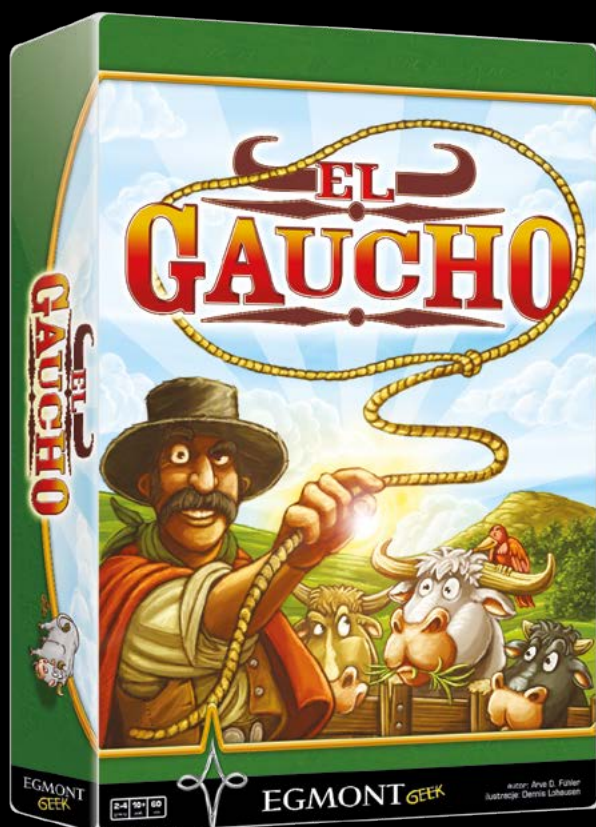


Poznaj pozostałe gry Argentum Verlag wydane w linii EGMONT GEEK

EGMONT GEEK

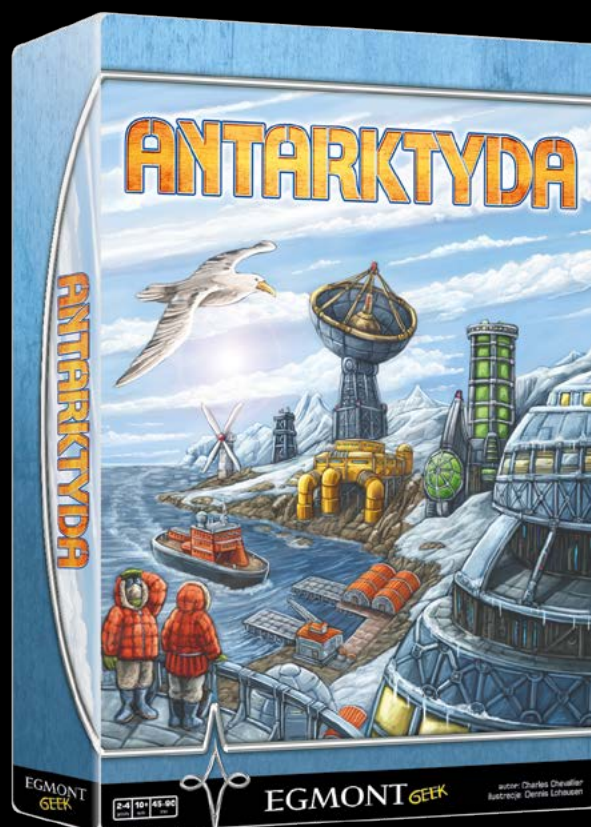
EGMONT GEEK to linia wydawnicza przeznaczona dla zaawansowanych graczy.

Gry – stworzone przez znanych autorów – oferują ciekawą, długą rozgrywkę, wymagającą strategicznego planowania i podejmowania złożonych decyzji. Wysoka jakość wykonania, dużo elementów i nowatorskie pomysły w regułach zapewnią wspaniałą rozrywkę prawdziwym miłośnikom gier planszowych.



Gracze są południowoamerykańskimi hodowcami bydła. Wysyłają swoich gauchów na Pampę albo do miejsc specjalnych, aby zdobyć jak najwięcej krów. Wszystkie akcje w grze wymagają użycia kostek, które dobierane są z kościanego rodeo. Losowość jest jednak mocno ograniczona, ponieważ każdy wynik da się wykorzystać na wiele sposobów. Zdobyte krowy muszą być układane w zestawy – według koloru i w odpowiedniej kolejności. Zebranie dużych stad nie będzie więc łatwe, tym bardziej że w okolicy kręca się złodzieje bydła.

„El Gaucho” jest eurogrą o średnim stopniu trudności. Interesująca kostkowa mechanika, intuicyjne zasady i różnorodność wyborów taktycznych sprawiają, że świetnie będą się przy niej bawić zarówno doświadczeni gracze, jak i osoby chcące dopiero poznać bardziej zaawansowane gry planszowe.



W odległej przyszłości poziom mórz się podniósł, a zużycie zasobów naturalnych zmusiło ludzkość do poszukiwania surowców i energii wszędzie, gdzie to możliwe. Zadaniem graczy jest budowa ośrodków naukowych, farm hodowlanych i baz przemysłowych na Antarktydzie. Czy to twój zespół zdobędzie największe bogactwo, a tym samym najbardziej przyczyni się do ocalenia ludzkości? Kolejność w grze wyznaczana jest przez Słońce, które wędruje wokół planszy. Gracz, którego statek znajduje się najbliżej Słońca, może wznosić budynki, zatrudniać kolejnych badaczy czy budować nowe statki. Zwycięży gracz, który najlepiej zarządza ruchem swoich statków, rozbudową baz polarnych i rozwojem technologii.

„Antarktyda” wyróżnia się nowatorskimi rozwiązaniami mechaniki gry. Spodoba się wszystkim graczom, którzy szukają ciekawej rozgrywki, ale też nowych pomysłów w grach planszowych.