

hansa

Un gioco di commercio da 2 a 4 giocatori, da 10 anni in su

Contenuto



78 pedine "merce"
(4 x 1 barile, 5 x 2 barili, 4 x 3 barili
per ognuno dei sei colori)



4 tasselli "borsa"



1 nave mercantile



60 empori
(15 per ogni colore)



22 pezzi d'oro
(Talleri)



1 mappa da gioco. La mappa rappresenta un'antica carta del mar Baltico che comprende nove città principali appartenenti all'Hansa. Queste città sono collegate tra loro da rotte commerciali disegnate in blu.

SCOPO DEL GIOCO

Diventa il mercante più potente della Lega Anseatica durante il XIV secolo. A bordo della tua nave, solca il mar Baltico di porto in porto a caccia di merci. Installa degli empori nel maggior numero di città per poter rivendere le tue rarità al migliore prezzo e aumentare così il tuo capitale ed il tuo prestigio.

Alla fine, il giocatore che avrà realizzato il maggior profitto e che possiederà il maggior numero di empori vincerà.

PREPARAZIONE

- * Piazzate la mappa da gioco al centro del tavolo.
 - * **Per 2 giocatori:** rimettete nella scatola tutte le pedine "merce" di due colori.
 - * **Per 3 giocatori:** rimettete nella scatola tutte le pedine "merce" di un colore.
 - * **Per 4 giocatori:** tutte le pedine "merce" sono utilizzate.
- Mischiate le pedine "merce", coperte, e mettetene una nei magazzini di ciascuna città (alcune città ne ricevono 1, altre ne ricevono 2). Una volta che tutte le città sono state fornite, girate le pedine "merce" che vi si trovano a faccia in su (vedi esempio 1).
- Mettete le pedine "merce" restanti, coperte, in cinque pile all'incirca uguali nei cinque spazi previsti nell'angolo in basso a destra della mappa da gioco (vedi esempio 2).
- * Piazzate la nave mercantile a Copenaghen.
 - * Piazzate tutti i Talleri al lato della mappa da gioco, questi costituiscono la "banca".
 - * Distribuite ad ogni giocatore:
 - 1 tassello "borsa": il giocatore vi metterà il suo danaro durante la partita.
 - 15 pedine "emporio" dello stesso colore del tassello.
 - 3 Talleri presi dalla "banca", questi sono piazzati nella "borsa" di ciascun giocatore.
 - * Scegliete chi gioca per primo. Attenzione; E' importante ricordarsi chi è stato il primo giocatore alla fine della partita!



Esempio 1: Iniziate con Tonsberg ed i magazzini col numero uno evidenziato in rosso. Piazzate una pedina "merce" su ogni magazzino rimasto in ordine crescente, fino al numero nove.

Esempio 2: Ci sono cinque spazi nell'angolo in basso a destra della mappa da gioco. Qui vengono impilate le pedine "merce" rimanenti a faccia coperta. L'ordine delle pile è importante durante il gioco ed è indicato da frecce. In altre parole la pila in basso a sinistra è la prima e la pila in alto a destra è l'ultima.



PIAZZAMENTO INIZIALE

Prima di cominciare a giocare, ogni giocatore piazza sei "empori" in tre città di sua scelta. Nessun "emporio" può essere messo a Copenaghen durante questa fase.

Il primo giocatore mette i suoi primi due "empori" in una città, poi tocca al giocatore che si trova alla sua sinistra e così di seguito.

Una volta che ogni giocatore ha effettuato il suo primo piazzamento, l'operazione si ripete una seconda e poi una terza volta. Ogni giocatore deve piazzare i suoi "empori" in città differenti. D'altra parte è possibile la presenza in una stessa città di "empori" di giocatori diversi. Questa fase termina una volta che tutti i giocatori hanno piazzato i loro sei "empori" in tre differenti città. Per una comprensione migliore del gioco, è preferibile impilare le pedine "emporio" di uno stesso colore

→ vedi esempio 3.

COME SI GIOCA

Iniziando dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ognuno effettua le quattro fasi che compongono il turno di gioco.

FASE 1: REDDITI

All'inizio del proprio turno di gioco, il giocatore riceve i suoi redditi. Prende 3 Talleri dalla "banca" e li mette nella sua "borsa".

FASE 2: RIEMPIRE I MAGAZZINI

Se ci sono uno o più magazzini vuoti sulla mappa da gioco, il giocatore di turno può decidere se riempirli (questa operazione è facoltativa e non è possibile durante le fasi 3 e 4).

Questa azione costa 1 Tallero che il giocatore paga alla "banca". Egli prende le pedine "merce" dalla prima pila disponibile. Le pedine "merce" sono piazzate nei depositi vuoti seguendone l'ordine numerico.

Se durante la fase di riempimento dei magazzini la pila da cui si sta pescando termina, il giocatore prenderà le pedine dalla pila immediatamente a destra.

Importante: quando un giocatore decide di riempire i depositi vuoti, è obbligato a riempirli tutti.

Un giocatore può decidere d'ignorare questa fase finché c'è almeno un magazzino pieno sulla mappa da gioco. Se, invece, tutti i magazzini sono vuoti all'inizio del suo turno, il giocatore è obbligato ad eseguire questa fase.

FASE 3: LE AZIONI

Ci sono tre azioni possibili:

- * Comprare merci
- * Piazzare un emporio
- * Vendere merci

Il giocatore può muovere la Nave prima, dopo oppure tra un'azione e l'altra.

Il giocatore può effettuare un'azione solo nella città in cui si trova la nave.

Il giocatore è autorizzato ad effettuare **una sola azione** in questa città! Se desidera realizzare altre azioni durante il suo turno di gioco, deve prima spostare la nave in un'altra città.

Il giocatore può effettuare tutte le azioni che vuole durante il suo turno finché è in grado di pagarle.

Il giocatore è libero di scegliere l'ordine in cui effettua le sue azioni. Può anche effettuare più volte la stessa azione (ma non nella stessa città a meno che non ci ritorni).

→ vedi esempio 4.

In ogni caso il giocatore può scegliere di non effettuare nessuna azione nel suo turno.



Esempio 3: Un possibile piazzamento iniziale per tre giocatori.

Consiglio: i giocatori inesperti dovrebbero stare attenti a non concentrarsi tutti in una sola area della mappa.



Esempio 4: E' il turno di Roberto. La nave è a Lübeck e lui effettua un'azione in questa città, poi lui muove la nave fino ad Aalborg e compie un'altra azione. A questo punto salpa per Copenaghen ma decide di non effettuare azioni in questa città invece muove a Danzic ed effettua un'azione. Come richiesto dalle regole non ha effettuato più di un'azione in ogni città.

Spostare la nave: la nave mercantile può spostarsi solo seguendo le rotte marittime nel verso indicato dalla freccia. Spostare la nave da una città nella successiva costa 1 Tallero che il giocatore paga alla "banca". → *vedi esempio 5.*



Il giocatore può spostare la nave tutte le volte che desidera durante la fase 3 finché è in grado di pagare i suoi spostamenti. Può farli prima, dopo o tra un'azione e l'altra.

Descrizione delle azioni

COMPRIARE MERCI

Il giocatore prende una pedina "merce" da un magazzino della città in cui si trova la nave. Mette questa pedina davanti a se in modo che gli altri giocatori possano vederla.

Il giocatore deve pagare 1 Tallero per la pedina "merce". Questa somma è pagata al giocatore che possiede il maggior numero di empori nella città.

* Se nessun giocatore ha degli empori in questa città, o se più giocatori posseggono lo stesso numero di empori, la somma è versata direttamente alla "banca".

* Se il giocatore che deve pagare è quello che ha il maggior numero di empori in questa città, prende la pedina "merce" gratuitamente.

I giocatori non sono autorizzati a comprare contemporaneamente le due pedine "merce" di una città, perché, ogni acquisto corrisponde ad un'azione e si può effettuare una sola azione nella città in cui si trova la nave.

PIAZZARE GLI EMPORI

Il giocatore può decidere d'installare uno, due o tre empori nella città in cui si trova la nave.

Gli empori non costano Talleri. Installare un emporio costa al giocatore una pedina "merce" (tra quelle visibili davanti a se, se non ne possiede egli non può installare empori). Questa pedina "merce" è ritirata dal gioco.

Il giocatore può piazzare nella città tanti empori quanti sono i barili rappresentati sulla pedina "merce" che è stata utilizzata per l'acquisto.

Se il giocatore non possiede sufficienti empori nella sua riserva installa solo quelli che gli restano.

I giocatori possono installare quanti empori desiderano in ogni città.

Nota: Per consentire una migliore visuale, durante la partita, si consiglia di impilare uno sopra l'altro gli empori di un giocatore. → *vedi esempio 6.*

VENDERE MERCI

Il giocatore può vendere merce solo nella città in cui possiede almeno un emporio. Per vendere, egli deve avere almeno 2 pedine "merce" dello stesso colore.

Il giocatore può vendere merce di più colori in una città, ma deve possedere almeno 2 pedine "merce" di ciascun colore che vuole vendere.

Rimuovere un emporio: se il giocatore sceglie di vendere merce deve rimuovere da questa città un emporio del suo colore, che ritorna nella sua riserva. Il giocatore rimuove un solo emporio, qualunque sia la quantità di merce venduta in questa città.

Girare le pedine "merce": le pedine "merce" vendute sono girate, coperte, davanti al giocatore che ha effettuato l'azione. Esse non possono essere più utilizzate fino alla fine del gioco.

Vendere merce non costa Talleri, ma non fa guadagnare! Comunque ogni pedina "merce" venduta conta nel calcolo dei punti vittoria alla fine della partita! → *vedi esempio 7a.*

Perdite: quando un giocatore vende merce di un colore, tutti i suoi avversari subiscono una perdita dello stesso colore. Ciascun avversario perde una pedina "merce" del (o dei) colore(i) venduto(i). Queste pedine perse sono definitivamente ritirate dal gioco. Se un giocatore possiede diverse pedine "merce" di un colore interessato, può scegliere quella da perdere. → *vedi esempio 7b.*

Esempio 5: La nave è a Copenaghen da qui si può andare solo a Danzig, Lübeck e Tønsberg. Non è possibile andare ad Aalborg o a Kalmar perché le frecce di queste rotte puntano nella direzione opposta. Non si può navigare verso le altre città poiché Copenaghen non è direttamente connessa con loro.

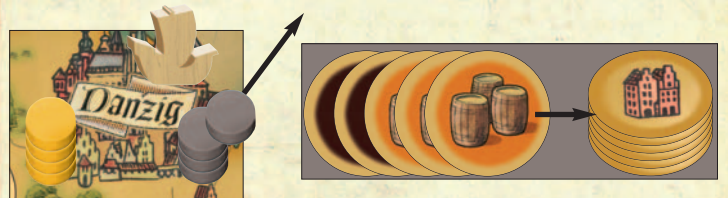


Nota: le merci sono trasportate via terra tra le città di Tønsberg e Stockholm. Nonostante ciò la nave può essere spostata lungo questa rotta.

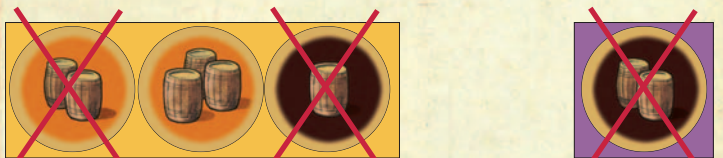
Nota: E' possibile che la nave visiti più volte la stessa città durante il turno dello stesso giocatore. In questo caso egli può effettuare più azioni nella stessa città.

Esempio 6: E' il turno del "giallo". egli possiede due pedine "merce": una con un barile e l'altra con due barili. La nave è a Danzig dove il "grigio" possiede quattro empori ed il "giallo" solo due. Egli cede la pedina "merce" con i due barili e piazza due empori. In questo modo ha lo stesso numero di empori del "grigio".

Al "giallo" potrebbe interessare piazzare un altro emporio (pagandolo con l'altra pedina), in questa maniera otterrebbe la maggioranza degli empori ma non può compiere due azioni nella stessa città.



Esempio 7a: E' il turno del "grigio". Egli vende tre pedine "merce" arancioni e due pedine "merce" marroni a Danzig. Egli gira queste pedine e rimuove un emporio dalla città.



Esempio 7b: Il "giallo" possiede due pedine "merce" arancioni ed una marrone. In seguito alla vendita del "grigio" descritta sopra (es. 7a) egli perde una pedina "merce" arancione ed una marrone. Il "viola" possiede solo una pedina "merce" arancione, egli perde questa pedina.

FASE 4: TASSE ED IMPOSTE

Una volta che il giocatore ha effettuato tutte le azioni desiderate, egli è soggetto alle tasse ed alle imposte.

Alla fine del proprio turno, il giocatore può conservare al massimo 3 Talleri e 3 pedine "merce" a sua scelta.

Tutti i Talleri e le pedine "merce" di troppo sono perse.

Le pedine "merce" perdute sono definitivamente ritirate dal gioco. I Talleri perduti ritornano alla "banca".

Nota: I giocatori sono soggetti alle tasse ed alle imposte solo alla fine della fase 4. In tutti gli altri momenti, essi possono possedere più di 3 Talleri e più di 3 pedine "merce".

FINE DEL TURNO

Il turno del giocatore termina e il gioco passa al giocatore che si trova alla sua sinistra.

→ vedi le possibili azioni nell'esempio 8.

FINE DELLA PARTITA

Il gioco finisce quando un giocatore decide di riempire i magazzini vuoti (fase 2) e deve per questo iniziare a pescare nell'ultima pila di pedine "merce". A questo punto si termina il giro in corso in modo che ogni giocatore abbia giocato lo stesso numero di volte.

→ vedi esempio 9.

IL PUNTEGGIO

Ogni giocatore conta i suoi punti vittoria.

- * Ogni pedina "merce" invenduta (scoperta) da 1 punto vittoria al suo proprietario.
- * Ogni pedina "merce" venduta (coperta) da 1 punto vittoria al suo proprietario, più 1 punto vittoria per ogni barile presente sulla pedina. Per esempio, una pedina "merce" con 1 barile da 2 punti vittoria, una pedina "merce" con 3 barili da 4 punti vittoria.
- * Ogni città in cui il giocatore possiede almeno un emporio da 2 punti vittoria. Se il giocatore è il solo ad avere uno o più empori in una città guadagna 4 punti vittoria per il monopolio. → vedi esempio 10.

Il giocatore che realizza più punti vittoria è il vincitore. In caso di parità il giocatore che possiede più empori vince la partita. In caso di ulteriore parità, i giocatori ex-aequo si dividono la vittoria.

LA "BORSA"

Hansa permette di effettuare numerose azioni. Se un giocatore decide di tornare indietro durante il suo turno per cambiare le azioni effettuate, può risultare difficile ricostruire i suoi movimenti e le azioni già effettuate. Perciò il giocatore dovrebbe pianificare con attenzione il proprio turno e poi passare all'azione.

La "borsa" è molto utile a questo scopo. Quando effettua un'azione il giocatore dovrebbe per prima cosa togliere i soldi dalla borsa e solo quando tutte le sue azioni sono concluse dare i soldi alla "banca" o ai giocatori che ne hanno diritto.

Autore e grafiche:
Michael Schacht

Traduzione italiana:
Giovanni Capobianco
e Pierluigi Colutta



Esempio 8: Il "grigio" riceve i suoi redditi. Egli decide di riempire i magazzini e paga un Tallero. La nave è a Copenaghen dove paga un Tallero al "viola" per comprare una pedina "merce", lui paga un Tallero per muovere la nave a Tonsberg dove acquista un'altra pedina "merce", poiché possiede la maggioranza degli empori in questa città non deve pagare nulla. Lui paga un Tallero per muovere la nave a Stockholm dove decide di non effettuare azioni. Il "grigio" paga un ultimo Tallero per muovere la nave a Reval dove cede la sua pedina "merce" con tre barili per piazzare tre empori. Egli non deve pagare nessuna tassa o imposta e termina il suo turno. E' il turno del "giallo". Egli riceve i suoi redditi e sceglie di non compiere azioni conservando i soldi per il prossimo turno.

Esempio 9: Il giocatore 1 inizia una partita da tre giocatori. Tempo dopo il giocatore 2 sancisce la fine del gioco usando alcune pedine "merce" dell'ultima pila per riempire i magazzini vuoti. Il giocatore 3 compie il suo turno dopodiché il gioco termina ed inizia il calcolo del punteggio.



Esempio 10: Il "grigio", il "giallo" ed il "viola" possiedono empori a Copenaghen (sinistra) e quindi ricevono tutti due punti vittoria. Solo il "giallo" ha un emporio a Kalmar (destra) e riceve per questo quattro punti vittoria per il monopolio.

Consigli strategici:

- * Le pedine "merce" sono utilizzate sia per ottenere punti vittoria sia per acquistare empori. I giocatori che non costruiscono mai empori avranno sempre più difficoltà durante il gioco a vendere le proprie merci. Perderanno anche l'opportunità di ottenere guadagni extra e pedine "merce" gratis.
- * Anche se riempire i magazzini costa un Tallero è comunque un'operazione vantaggiosa.
- * Conservare Talleri aiuta ad avere più flessibilità nel turno successivo.
- * I giocatori dovrebbero pensare a dove lasciare la nave perché questo influenza le possibilità del giocatore successivo.
- * I giocatori dovrebbero prestare attenzione a chi riceve i soldi quando acquistano merci.

SOMMARIO

Redditi	+3 Talleri	
Riempire i magazzini	-1 Tallero	Costo totale
Spostare la nave	-1 Tallero	Per ogni spostamento da città in città
Comprare merci (1 Pedina „merce“ per città)	-1 Tallero	Da pagare alla "banca" o ad un giocatore. Gratis se il giocatore ha la maggioranza degli empori
Piazzare gli empori (1 emporio per barile)	-1 Pedina "merce"	Non costa soldi!
Vendere merci (min. 2 per colore)	-1 Emporio	Non costa soldi! Gli altri giocatori perdono una pedina dello stesso colore
Tasse e imposte		Si possono tenere massimo 3 Talleri e 3 pedine "merce"