

ГАНЗЕЙСЬКИЙ СОЮЗ

ПОВНЕ ВИДАННЯ

Стратегічна гра від Андреаса Штедінга для 3–5 кмітливих купців віком від 12 років.

Опис гри

Об'єднання середньовічних торговців північної Німеччини зване в історії як Ганзейський союз (назва латиною Hansa Teutonica). Міста, що будь-коли приєднувалися до цього союзу, називають ганзейськими. Організація не мала чітко визначених вимог до вступу й не уклала формальних угод, тому складно точно визначити, скільки саме міст вона налічувала в різні часові проміжки. Є свідчення, що за час існування Ганзейського союзу безпосередньо й опосередковано до нього належало близько 200 міст.

Ви живете в цю епоху, й ваша мета як ганзейського торговця — досягти якомога кращої репутації. Це можна зробити в декілька способів. Вдалою тактикою може стати заснування торговельних представництв у якомога більшій кількості міст. Або ж зосередьте зусилля на розбудові мережі з'єднаних міст за допомогою власних купців чи розвивайте свої крамарські вміння, які також неодмінно стануть у пригоді.

Під час свого ходу гравець виконує від 2 до 5 дій. У межах дії він може переміщати своїх купців і постачальників на мапі або використовувати їх для витіснення працівників суперників. Якщо гравцеві вдається зайняти всі зупинки між двома містами, він може прокласти там торговельний шлях (далі — шлях) і заснувати торговий пост — факторію*. У деяких містах натомість можна розвинути одну свою здібність. Це дає змогу виконувати дедалі потужніші дії з розвитком гри.

Переможцем стає гравець, який протягом гри здобув найбільше очок престижу.

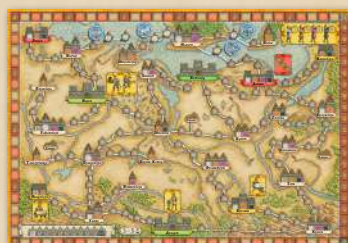
*Факторія — торгове поселення, утворене іноземними купцями на території іної держави або у віддалених районах своєї країни.

Компоненти гри

3 ігрові поля



Ігрове поле «Ганзейський союз»
(лицьовий бік для 4–5 гравців,
зворотний бік для 3 гравців)



Ігрове поле
«Східний Ганзейський союз»
(для 3–5 гравців)



Ігрове поле «Британія»
(лицьовий бік для 4–5 гравців,
зворотний бік для 3 гравців)



5 «письмових столів» —
планшети гравців (по одному
для кожного гравця)



1 нотатник для
підрахунку очок



20 постачальників
(дерев'яні диски,
по 4 кожного кольору) 135 купців
(дерев'яні кубики,
по 27 кожного кольору)



1 чорний дерев'яний кубик
(для треку заповнених міст)

15 жетонів винагороди — 3 золотих, 12 срібних



4x додаткова
факторія



3x обмін
факторій



2x переміщення
3 працівників



2x розвинути
здібність



2x +3 дії



2x +4 дії

Додаткові матеріали промодоповнення «Жетони винагороди»:



2x обмін жетонів
винагороди



2x податок на
заснування
факторії



2x блокування
шляху

Додаткові матеріали для ігрового поля «Ганзейський союз»:



9 карток місій



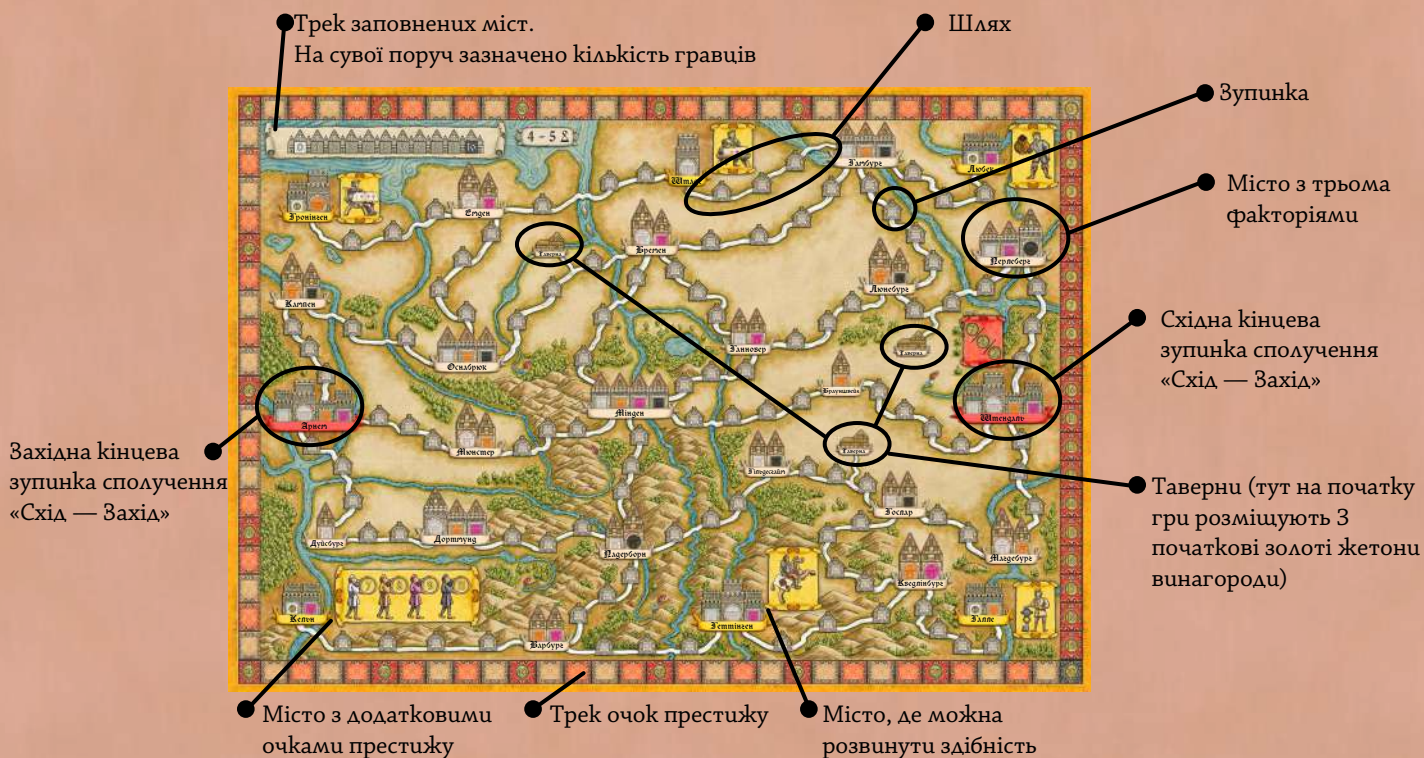
6 плиток
прихильності
імператора

Ігрове поле

Ігрове поле зображує міста, що входять до Ганзейського союзу. В кожному є від 1 до 4 ділянок для факторій (квадратних або круглих), чотирьох можливих кольорів). Між містами пролягають шляхи, що мають від 2 до 4 зупинок. Гравець, що прокладе шлях до міста, біля якого є зображення сувою — Гронінгена, Штаде, Любека, Геттінгена або Галле, — може розвинути певні здібності, позначені символами на відповідному сувої. Крім того, одне місто (Кельн) дає змогу здобувати додаткові

очки престижу, а два міста з червоними прапорами (Штендаль і Арнем) є необхідними для завершення сполучення «Схід — Захід». Поруч із трьома шляхами на мапі також розміщено три таверни. На початку гри на них викладають перші три (золоті) жетони винагороду.

Ігрове поле також містить трек очок престижу для підрахунку результатів і трек заповнених міст (для позначення міст, у яких усі факторії заповнені працівниками).



Письмовий стіл гравця — планшети гравців

Письмовий стіл гравця поділено на кілька зон (дивіться ілюстрацію на наступній сторінці).

Срібну пластину зверху посередині стола використовують для зберігання жетонів винагороду, які ви розміщуватимете на полі наприкінці свого ходу.

П'ять доступних вам дій зображено в нижній частині в окремих рамках.

Найбільшу площу письмового стола займають зони здібностей. Ці здібності надають різні варіанти дій, та їх можна з часом розвинути.

На початку гри вам доступне лише найменше значення кожної здібності — перша зліва порожня комірка. Щоб розвинути здібності, треба прокласти шляхи до міст із відповідним символом.

Ось п'ять здібностей, що вам доступні — їхні значення наведено в дужках:

Ключі від міст (очки престижу мережі: 1, 2, 2, 3, 4).

Наприкінці гри кожна факторія у вашій найбільшій мережі факторій приносить вам очки престижу відповідно до найвищого розкритого значення цієї здібності. Докладніше дивіться розділ Е «Очки престижу за мережу факторій» на сторінці 7.

Дії (2, 3, 3, 4, 4, 5).

Ця здібність визначає, скільки дій ви можете виконати під час кожного свого ходу.

Привілеї (найменший — білий, малий — помаранчевий, великий — рожевий, найбільший — чорний).

З розвитком цієї здібності ви розкриватимете додаткові кольори, що визначають, які факторії можете заповнювати своїми працівниками. Цінність факторій збільшується залежно від кольору їхньої ділянки від білого до чорного (це важливо у разі нічиєї — докладніше читайте про дію Д «Прокласти 1 шлях» на сторінці 4).

Книга знань (2, 3, 4, 5).

Значення цієї здібності показує, скільки працівників ви можете перемістити, виконуючи дію Г «Перемістити своїх працівників на ігровому полі» (докладніше дивіться на сторінці 4).

Банк (3, 4, 7, С).

Здібність визначає, скільки ваших працівників ви можете найняти із загального запасу та перемістити у свій особистий запас за допомогою дії А «Прибуток» (докладніше дивіться на сторінці 4). Якщо ви розвинули здібність до значення С (походить від латинського *sumptus* — «усі»), можете завдяки дії А найняти всіх своїх працівників із загального запасу й перемістити їх у свій особистий запас.

Приготування до гри

Візьміть ігрове поле на свій вибір і розмістіть його посеред ігрової зони. Звертайте увагу на позначки щодо кількості гравців. Для першої партії рекомендуємо «Ганзейський союз».

Візьміть три початкові жетони винагороди (золоті) та випадково розташуйте по одному на кожній із трьох таверн так, щоб маленька стрілка на лицьовому боці жетона чітко вказувала на шлях.



Перемішайте решту жетонів винагороди й розмістіть їх горілиць біля ігрового поля. Це запас жетонів.

Розмістіть чорний дерев'яний кубок на поділіці 0 треку очок престижу. Визначте першого гравця, після чого кожен гравець розподіляє решту своїх працівників у такий спосіб.

Після цього кожен гравець вибирає колір і бере відповідний письмовий стіл та своїх працівників:

- 1 письмовий стіл;
- 27 купців (дерев'яні кубики);
- 4 постачальники (дерев'яні диски).

Важливо: в цих правилах купців та постачальників разом названо працівниками. Усі згадки про працівників варто розуміти як такі, що охоплюють і купців, і постачальників. Якщо в правилах чітко вжито термін «купець» або «постачальник», у такому разі ви мусите використовувати саме зазначену категорію працівників.

Розмістіть 3 постачальників на круглих комірках здібності «Книга знань». Розподіліть 15 купців по квадратних комірках решти чотирьох здібностей на вашому письмовому столі, залишивши крайні ліві зафарбовані білим комірками кожної здібності порожніми. Значення, наведені в цих позоставших комірках, є відповідними початковими значеннями кожної здібності. Всі письмові столи є однаковими та мають такі ж значення здібностей.



Розмістіть 1 свого купця на поділіці 0 треку очок престижу. Визначте першого гравця, після чого кожен гравець розподіляє решту своїх працівників у такий спосіб.

Спершу кожен кладе єдиного позоставшого постачальника у свій особистий запас. Тепер перший гравець бере і кладе у свій запас 5 купців, а кожен наступний за годинниковою стрілкою гравець кладе у свій запас на 1 купця більше ніж попередній (так другий гравець бере 6 купців, третій — 7 купців тощо). Залишок купців стає загальним запасом. Покладіть їх так, щоб кожен міг легко дістатися до них (дивіться також таблицю). Перш ніж використовувати працівників для виконання інших дій, ви мусите найняти їх із загального запасу та перемістити у свій особистий запас.

	Особистий запас	Загальний запас
Перший гравець	5 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/>	6 <input type="checkbox"/>
Другий гравець	6 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>
Третій гравець	7 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
Четвертий гравець	8 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>
П'ятий гравець	9 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>



Перебіг гри

Гравці ходять по черзі за годинниковою стрілкою, доки не буде виконано одну з трьох умов завершення гри (дивіться розділ «Завершення гри» на сторінці 7). Під час свого ходу ви маєте 5 дій на вибір:

- А) Прибуток;
- Б) Розмістити 1 працівника;
- В) Витіснити 1 працівника суперника та замінити його 1 власним;
- Г) Перемістити своїх працівників на ігровому полі;
- Д) Прокласти 1 шлях.

На початку гри ви можете виконати лише 2 дії на хід. Якщо ж розвинете здібність «Дії», зможете збільшити цю кількість до 5 дій на хід.

Можна виконувати дії в будь-якому порядку впродовж свого ходу та повторювати ту саму дію скільки завгодно разів. Водночас ви мусите повністю завершити розпочату дію, перш ніж виконати іншу (або перш ніж знову вибрати ту саму).

Далі наведено детальний опис кожної дії.

А) Прибуток

Завдяки цій дії ви одержуєте прибуток, який витрачаєте на працевлаштування нових працівників. Залежно від рівня розвитку вашої здібності «Банк» можете найняти до 3, 5 чи 7 своїх працівників із загального запасу та перемістити їх до свого особистого запасу (можете найняти всіх, якщо маєте розкрите значення С).

Важливо: якщо в загальному запасі недостатньо працівників, ви переміщуєте лише тих, що доступні. Коли виконуєте дію Б «Розмістити 1 працівника», можете використовувати лише працівників зі свого особистого запасу.

Б) Розмістити 1 працівника

Коли виконуєте цю дію, ви можете розмістити 1 працівника зі свого особистого запасу на вільній зупинці на шляху (тобто на зупинці, не зайнятій ані вашими працівниками, ані працівниками суперника).

Важливо: не має значення, чи зайняв уже хтось (ви або суперник) інші зупинки на цьому шляху.

Якщо протягом свого ходу ви повторюєте цю дію, можете вибрати будь-яку доступну зупинку шляху для кожного розміщення.

В) Витіснити 1 працівника суперника та замінити його 1 власним

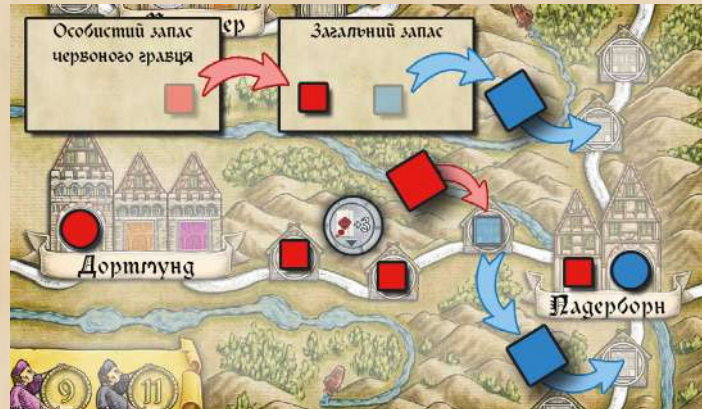
Коли виконуєте цю дію, можете прибрати 1 працівника суперника із зупинки на шляху та замінити його 1 своїм працівником зі свого особистого запасу. Якщо ви витіснили купця, мусите також додатково повернути в загальний запас 1 працівника зі свого особистого запасу. Якщо ж ви витіснили постачальника, мусите повернути 2 працівників.

Якщо у вашому особистому запасі недостатньо працівників, ви не можете виконати цю дію.

Ваш суперник мусить негайно розмістити цього свого витісненого купця й 1 додаткового працівника із загального запасу, або витісненого постачальника та 2 додаткових працівників із загального запасу на будь-яких вільних зупинках на його вибір на сусідніх шляхах.

Важливо: суперник може розмістити цих працівників на одному або на кількох сусідніх шляхах. Якщо всі зупинки на безпосередньо сусідніх шляхах зайняті, він може вибрати шляхи, що сусідять із ними, і так далі.

Якщо суперник не має більше працівників у загальному запасі, він може використати працівників зі свого особистого запасу. Якщо ж особистий запас суперника також порожній, він натомість може використати будь-якого свого працівника серед тих, що вже розміщені на шляхах. Однак у такому разі суперник не переміщує жодних таких працівників до свого особистого запасу. **Він мусить негайно розмістити їх на шляху — до початку наступної дії активного гравця** або до завершення ходу активного гравця, якщо той більше не має дій. Суперник може відмовитися від розміщення на шляху будь-яких додаткових працівників із загального запасу чи зі свого особистого запасу.



Червоний гравець витісняє 1 купця синього гравця зі шляху між Дортмундом і Падерборном. Для цього червоний гравець переміщує 1 свого працівника з особистого запасу в загальний запас. Крім того, синій гравець отримує 1 працівника із загального запасу та розміщує його разом із витісненим працівником на сусідньому шляху — у цьому прикладі він вирішує розмістити своїх купців на двох різних сусідніх шляхах.

Г) Перемістити своїх працівників на ігровому полі

Коли виконуєте цю дію, залежно від рівня розвитку здібності «Книга знань» можете перемістити від 2 до 5 своїх працівників із зупинок на одному або кількох шляхах і розмістити їх на вільних зупинках на одному або кількох шляхах.

Важливо: ця дія також дає змогу поміняти місцями одного свого купця з одним своїм постачальником. До прикладу, використавши 2 переміщення, ви можете поміняти місцями купця на одній зупинці із постачальником на іншій зупинці. Коли переміщуєтеся, не можна витіснити працівників суперників.

Д) Прокласти 1 шлях

Ви можете виконати цю дію лише тоді, коли на всіх зупинках на шляху між двома містами перебувають виключно ваші працівники. Саме по собі зайняття всіх зупинок на шляху не утворює шляху — щоб його прокласти, ви мусите окремо виконати цю дію.

Коли виконуєте цю дію, послідовно здійсніть нижчезазначені кроки. Кроки 1 і 2 виконують завжди, якщо є така можливість, після чого можна виконати один із трьох варіантів кроку 3:

1. Здобути очки престижу.
2. Узяти жетон винагороди.
3. а) заснувати факторію;
б) розвинути здібність;
в) здобути додаткові очки престижу.

1. Здобути очки престижу

Спочатку визначте, хто — якщо взагалі хтось — контролює кожне з двох міст на кінцях шляху, який прокладаєте. **Гравець із найбільшою кількістю факторій у тому чи іншому місті контролює це місто й негайно здобуває 1 очко престижу.** У разі нічийї контролює місто й здобуває очко престижу гравець, який має найбільш цінну факторію (що далі праворуч розташовано факторію, то вона є ціннішою).

Якщо один гравець контролює обидва міста, він негайно здобуває 2 очки престижу (по 1 за кожне місто). Щоб відстежувати цей процес, пересувайте купця того гравця, що здобув очки, на відповідну кількість поділок на треку очок престижу. Якщо після цього хтось має 20 або більше очок, гра негайно добігає кінця після виконання цієї дії.

Важливо: отримання очок престижу не залежить від того, чи заснуєте ви факторію в одному або в обох містах, як описано в кроці 3а. Можете також прокладати шляхи, щоб здобути додаткові очки престижу (і, можливо, зненацька для суперників прискорити завершення гри), або щоб узяти жетон винагороди (дивіться крок 2 «Узяти жетон винагороди»).



Червоний гравець проклав шлях між Дортмундом і Падерборном. Спочатку він перевіряє, чи є хтось, хто контролює кожне з цих двох міст на кінцях шляху. На цей момент у Дортмунді червоний гравець заснував 1 факторію, тож він негайно здобуває 1 очко престижу.

У Падерборні червоний гравець також заснував 1 факторію, проте синій гравець теж має там 1 факторію. Оскільки синій гравець заснував ціннішу факторію, розташовану далі праворуч, саме він контролює це місто, а отже, й здобуває 1 очко престижу.

2. Узяти жетон винагороди

Якщо поруч зі щойно прокладеним шляхом є жетон винагороди, візьміть його та покладіть горілиць ліворуч від свого письмового стола. Далі ви можете використати цей жетон винагороди у будь-який момент будь-якого свого ходу один раз за гру — тобто як під час цього самого ходу, так і впродовж одного з наступних, **але лише після того як завершите цю дію.** Щоб використати жетон винагороди, витратити дію не потрібно.

Після того як ви один раз використали жетон винагороди, перегорніть його долілиць і покладіть праворуч від свого письмового стола. Наприкінці гри за всі жетони винагороди, які ви зібрали горілиць і долілиць, буде нараховано очки престижу.

Потім візьміть 1 новий жетон винагороди із запасу та покладіть його долілиць на срібну пластину на своєму письмовому столі як нагадування. **Ви мусите розмістити цей жетон винагороди на ігровому полі наприкінці свого ходу.** Якщо ж у запасі більше немає жетонів винагороди і вам нічого взяти, гра негайно завершується після виконання цієї дії.

Можете розмістити жетон винагороди поруч із будь-яким шляхом на ваш вибір, але дотримуйтеся при цьому трьох обмежень:

- поруч із цим шляхом не може лежати інший жетон винагороди;
- на цьому шляху не має бути жодних працівників;
- принаймні 1 ділянка для факторії в одному з двох міст на кінцях цього шляху має бути порожньою.

Докладніші правила щодо жетонів винагороди наведено на сторінках 8–9.



Зараз червоний гравець бере жетон винагороди «+3 дії», що лежить поруч зі шляхом. Після завершення своєї дії Д «Прокласти 1 шлях» він може використати цей жетон винагороди під час будь-якого свого ходу, зокрема й цього самого. Крім того, щоб завершити цю дію, червоний гравець тепер мусить узяти 1 жетон винагороди із запасу та покласти його долілиць на срібну пластину свого письмового стола. Потім, наприкінці цього ходу — і після можливого використання жетона винагороди «+3 дії», якщо червоний гравець вирішить використати його під час цього ходу, — він мусить розмістити цей новий жетон винагороди на ігровому полі, дотримуючись трьох обмежень.

Під час кроку 3 ви можете вибрати лише один із наведених трьох варіантів (3а, 3б або 3в) або ж взагалі пропустити крок 3. Якщо ви пропускаєте крок 3, мусите все одно прибрати всіх своїх працівників із цього шляху та повернути їх у загальний запас.

3. а) Заснувати факторію

Приберіть усіх своїх працівників із цього шляху та поверніть усіх, окрім одного, в загальний запас.

Залишеного працівника використайте, щоб заснувати крайню ліву вільну факторію в одному з двох міст на кінцях цього шляху.

Важливо: це означає, що ви не можете пропускати вільні ділянки для факторій і мусите заснувати факторію на ділянці з найменшим значенням. Ось значення ділянок від найменшого до найбільшого: біла, помаранчева, рожева, чорна. Щоб засновувати цінніші за білі факторії на відповідних ділянках, ви також мусите мати достатньо розвинену здібність «Привілеї».

Також зважайте, що купця завжди розміщують на квадратній ділянці для факторії, а постачальника — на круглій. Ви можете розмістити у факторії лише того працівника, який перебував на цьому шляху — не можна брати працівника ні із загального запасу, ані з вашого особистого запасу.



Тепер червоний гравець хоче заснувати ще одну факторію в Дортмунді. Спочатку він повертає 2 зі своїх 3 працівників зі шляху в загальний запас, а потім розміщує залишеного працівника, у цьому випадку купця, на помаранчевій ділянці.

Червоний гравець може це зробити, оскільки вже розвинув здібність «Привілеї» до рівня рожевий — великий. Хоча теоретично завдяки цьому рівню привілеїв червоний гравець міг би заснувати факторію на крайній правій ділянці, він не може цього зробити, адже заборонено пропускати вільні ділянки для факторій. Тому червоний гравець мусить заснувати свою факторію саме на помаранчевій ділянці.

Додатково: на ігровому полі «Ганзейський союз» ви негайно здобуваєте 1 очко престижу, коли будете першу факторію в кожному з таких міст: на боці для 3 гравців — Гронінген, Штаде, Любек, Кельн, Варбург і Галле; на боці для 4–5 гравців — Гронінген, Любек, Кельн і Галле. Факторії у цих містах позначено символом 1 у золотому колі. Якщо внаслідок цього хтось здобуває 20 або більше очок престижу, гра негайно завершується після виконання цієї дії.

Коли засновуєте факторію на останній вільній ділянці міста, негайно пересуньте чорний дерев'яний кубик на 1 крок уперед на треку заповнених міст. Щойно хтось повністю заповнить десяте місто, гра негайно добігає кінця. Якщо всі ділянки для факторій у місті заповнені, там більше не можна розміщувати жодних нових працівників (ви можете це зробити лише якщо маєте жетон винагороди «Додаткова факторія», дивіться сторінку 8).

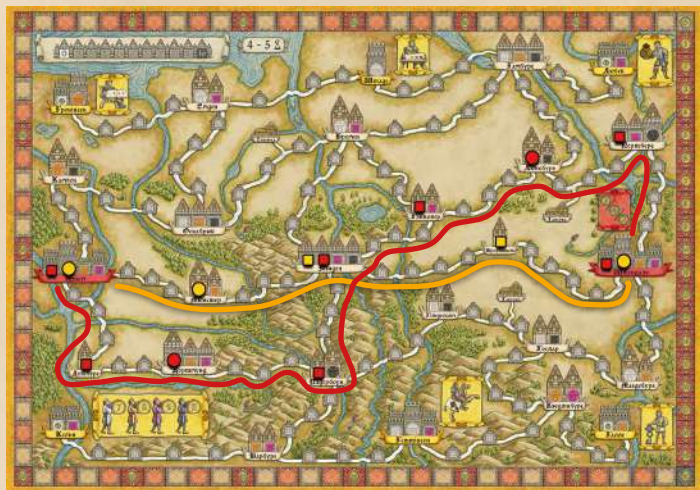
Шлях можна прокладати навіть тоді, коли обидва міста на його кінцях уже повністю заповнені. Наприклад, гравець може прагнути здобути очки престижу за ці міста.

Сполучення «Схід — Захід»

Одразу після того як ви заснували факторію, завдяки якій утворилася безперервна низка ваших факторій від Штендала до Арнема (прапори під цими містами червоні), ви прокладаєте сполучення «Схід — Захід» і негайно здобуваєте очки престижу в такий спосіб: 7 очок престижу, якщо ви перший гравець, що проклав цей шлях; 4 очки престижу, якщо ви другий; 2 очки престижу, якщо ви третій.

Якщо після цього хтось має 20 очок престижу або більше, негайно завершіть гру, як виконаєте цю дію.

Важливо: для прокладання сполучення «Схід — Захід» не має значення довжина цього маршруту, які ділянки займають ваші факторії у містах та те, чи контролюєте ви ці міста.



Два приклади можливих сполучень «Схід — Захід». Жовтим кольором позначено найкоротший можливий такий шлях.

3. б) Розвинути здібність

Якщо одне з двох суміжних міст має символ однієї з п'яти здібностей (Ключі від міст / Дії / Привілеї / Книга знань / Банк), замість того, щоб будувати в ньому факторію, ви можете розвинути відповідну здібність. Спочатку поверніть усіх працівників із цього шляху в загальний запас. Потім зі свого письмового стола **приберіть крайнього купця ліворуч** (Ключі від міст / Дії / Привілеї / Банк) або **постачальника** (Книга знань) з відповідної зони здібності та **перемістіть його до свого особистого запасу**.

Важливо: відтепер ви можете користуватися покращеним значенням цієї здібності. Наприклад, перша з двох трійок, перша з двох четвірок і п'ятірка здібності «Дії» одразу збільшують кількість ваших доступних дій на 1, тобто ви одразу отримуєте додаткову дію, щойно відкриєте ці значення. Цю дію можна використати вже під час цього самого ходу (навіть якщо це сталося через використання жетона винагороди «+3 дії» або «+4 дії»).

3. в) Здобути додаткові очки престижу

Якщо ви прокладаєте шлях між містами Кельн і Варбург, замість заснування факторії можете розмістити постачальника на одній із чотирьох комірок додаткових очок престижу (7, 8, 9, 11).

Важливо: вибрана комірка має бути вільною, а постачальник мусить походити з цього шляху; всіх інших працівників із цього шляху поверніть до загального запасу. Ви можете вибирати будь-яку вільну комірку, тобто пропускати порожні. Водночас ви мусите мати відкритий відповідний колір привілеїв на своєму письмовому столі (колір особи, що несе бочку з числом). Цей постачальник залишається на цій комірці до кінця гри, тоді під час фінального підрахунку очок за нього буде нараховано додаткові очки престижу.



Червоний гравець проклав шлях між Кельном і Варбургом і уже має розвинути до помаранчевого (малого) рівня здібність «Привілеї». Він вирішує перемістити свого постачальника з цього шляху на помаранчеву комірку додаткових очок престижу, яка дає 8 очок. Червоний гравець міг би прийняти альтернативне рішення та використати купця з цього шляху, щоб заснувати факторію на помаранчевій ділянці для факторій у Варбурзі або на білій ділянці для факторій у Кельні (за яку додатково здобув би 1 очко престижу). Решту 3 працівників із цього шляху він або вона повертає в загальний запас.



Жетони винагороду

На початку кожного вашого ходу на ігровому полі завжди є 3 жетони винагороду. Коли ви прокладаєте шлях, поруч із яким лежить такий жетон, візьміть його та покладіть горілиць ліворуч від свого письмового стола (читайте також про дію Д «Прокласти 1 шлях», крок 2 «Узяти жетон винагороду» на сторінці 5).

Потім негайно візьміть новий жетон винагороду та покладіть його долілиць (боком із зображенням хліба та м'яса догори) на срібну пластину на своєму письмовому столі. Це є нагадуванням, щоб ви не забули розмістити новий жетон винагороду наприкінці свого ходу. Якщо не можете взяти новий жетон винагороду, оскільки запас вичерпано, гра негайно завершується після виконання цієї дії. У такому разі **ви не зможете використати жетон винагороду**, який щойно взяли з ігрового поля!

Наприкінці свого ходу розмістіть на полі по 1 новому жетону винагороду замість кожного жетона, який ви взяли цього ходу (робіть це після використання будь-яких жетонів винагороду «+3 дії» або «+4 дії»). Спочатку подивіться лицьовий бік кожного жетона винагороду, після чого можете розмістити їх на будь-

якому шляху, зважаючи на такі три обмеження:

- поруч із цим шляхом не може лежати інший жетон винагороду;
- на цьому шляху не має бути жодних працівників;
- принаймні 1 ділянка для факторії в одному з двох міст на кінцях цього шляху має бути порожньою.



Маленька темно-сіра стрілка на кожному жетоні винагороду — це ваша підказка, щоб можна було чітко пов'язати винагороду з відповідним шляхом.

Жетони винагороду можна використовувати в будь-який момент свого ходу, але не впродовж тієї самої дії, коли ви взяли відповідний жетон. Щоб використати жетон винагороду, не потрібно витрачати дію. Коли використовуєте, перегорніть жетон винагороду та покладіть його праворуч від свого письмового стола й лишіть його там до кінця гри. Наприкінці гри всі жетони винагороду, що ви встигнете зібрати, принесуть вам очки престижу незалежно від того, як вони лежать: горілиць чи долілиць.

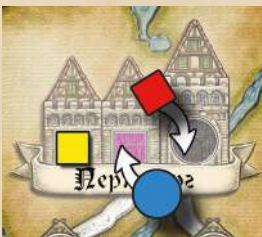
ПОЯСНЕННЯ ЩОДО ВСІХ ЖЕТОНИВ ВИНАГОРОДИ:

Обмін факторій



Цей жетон винагороду дає змогу обміняти місцями 2 працівників у суміжних факторіях в одному місті. Принаймні один працівник серед тих, яких обмінюєте, мусить належати вам. Не має значення,

якого кольору чи форми ці дві ділянки, де відбувається обмін. Так ви можете поміняти купця й постачальника та зайняти в цей спосіб ділянку для факторії, для якої ще не розвинули відповідної здібності «Привілеї».



Червоний гравець використовує жетон винагороду «Обмін факторій», щоб обмінятися факторіями із синім гравцем у місті Перлеберг. Він може це зробити, навіть попри те, що його здібність «Привілеї» ще не розвинена до чорного рівня, і він розміщує купця на ділянці, яка зазвичай потребує постачальника.

Розвинення здібності



Цей жетон винагороду дає змогу розвинути 1 здібність на ваш вибір. Приберіть крайнього з ліва працівника з відповідної комірки цієї здібності та перемістіть його у свій особистий запас — так само, як ви б робили це під час кроку 3б «Розвинути здібність» дії Д «Прокласти 1 шлях».



Червоний гравець вирішує використати жетон винагороду «Розвинення здібності», щоб розвинути здібність «Книга знань». Він або вона бере крайнього ліворуч постачальника з цієї зони та переміщує його у свій особистий запас. Якщо тепер червоний гравець вибере дію Г «Перемістити своїх працівників на ігровому полі», то зможе перемістити 3 працівників замість 2.

Додаткова факторія



Під час виконання кроку За «Заснувати факторію» дії Д «Прокласти 1 шлях», можете використати цей жетон винагороду, щоб змінити правила заснування факторії у такий спосіб.

Розмістіть 1 свого працівника з цього шляху ліворуч від ділянок для факторій, щоб заснувати додаткову факторію в одному з двох міст на кінцях цього шляху. Єдина вимога — крайня ліва (найменш цінна) ділянка для факторії в цьому місті вже має містити будь-що факторію (вашу або іншого гравця).

Відтепер решту гри вважайте кожну додаткову факторію такою ж, як і інші факторії, для всіх можливих перевірок і підрахунків. Вона є менш цінною, ніж будь-яка факторія, розташована праворуч від неї. Всі подальші додаткові факторії, які може бути засновано в цьому місті, кладуть ліворуч від раніше заснованих додаткових факторій.

Ви не можете застосовувати жетон винагороду «Обмін факторій» до жодної з цих додаткових факторій.



Червоний гравець проклад шлях між Бременом і Ганновером. Під час кроку За цієї дії він вирішує заснувати факторію в Ганновері. Оскільки всі ділянки для факторій у цьому місті вже зайняті, він використовує жетон

винагороду «Додаткова факторія», бере одного свого працівника з цього шляху й розміщує ліворуч від усіх уже наявних у місті факторій. Отже, червоний гравець таки засновує факторію в місті Ганновер.

+3 / +4 дії



Ці жетони винагороду надають вам 3 або 4 додаткові дії незалежно від того, скільки дій ви можете виконати відповідно до рівня розвитку своєї здібності «Дії».

Переміщення 3 працівників



Використавши цей жетон винагороди, можете прибрати загалом до 3 працівників суперників на ваш вибір із зайнятих зупинок на одному або кількох шляхах, а потім знову розмістити їх на вільних зупинках на одному або кількох шляхах. Ці 3 працівники можуть належати 1, 2 або 3 різним гравцям.

Можете використати цей жетон, щоб змінити розташування працівників. Наприклад, одного постачальника можна перемістити на нову зупинку, а купця з іншої зупинки розмістити на місці, яке цей постачальник щойно залишив. Під час переміщення працівника не можна витіснити інших працівників.

Примітка: гра містить 2 пустих жетони винагороди, які ви можете використати, щоб реалізувати власні творчі ідеї.



Правила гри для 2 гравців

Для гри вдвох залучають нейтрального гравця та використовують ті ігрові поля, які розраховані на трьох гравців. У нейтрального гравця немає власного запасу, він бере всі елементи із загального запасу. Під час приготування до гри, крім своїх кольорів, виберіть ще один незадіяний колір і візьміть відповідних купців. Це купці нейтрального гравця. Розмістіть купця нейтрального гравця на кожному шляху до міста із жовтим сувоєм, у якому можна розвинути здібність. Також розмістіть по 1 такому купцю на всіх шляхах, де лежить жетон винагороди.

Щоразу, коли нейтрального купця витісняє активний гравець, інший гравець переміщує його та ще одного нейтрального купця із загального запасу на суміжний шлях, дотримуючись звичайних правил витіснення (дивіться дію В «Витіснити 1 працівника суперника та замінити його 1 власним» на сторінці 4).

Щойно всі зупинки одного шляху стають зайнятими нейтральними купцями, цей шлях треба негайно прокласти (це робить активний гравець під час свого ходу), після чого на крайній лівій вільній ділянці одного із суміжних міст засновують факторію — це місто також вибирає активний гравець. Нейтральний гравець від початку гри може засновувати факторії на ділянках будь-якого кольору.

Нейтральний гравець ніколи не використовує постачальників, але може розміщувати купців на круглих ділянках для факторій. Отримані жетони винагороди негайно скидають: їх не використовують і вони не приносять очок престижу. Активний гравець розміщує новий жетон винагороди наприкінці свого ходу.

Коли активний гравець розміщує жетон винагороди (незалежно від того, хто саме мусив би це зробити: він чи нейтральний гравець), розмістіть на відповідному шляху 1 нейтрального купця.

Якщо у нейтрального гравця закінчуються купці, використовуйте далі кубики іншого кольору, які не беруть участі в грі.

Нейтральний гравець може контролювати міста — це важливо для підрахунку очок престижу наприкінці гри. У такому разі справжній гравець, який також має в цьому місті факторію, не здобуває 2 очок престижу. Проте вам не треба рахувати очки престижу за нейтрального гравця — він не може перемогти.



Ускладнення для гри на ігровому полі «Ганзейський союз» (для досвідчених крамарів)

Після того як наберете певного досвіду у грі «Ганзейський союз: Повне видання», можете додати у свою гру ще дві речі — картки місії та плитку прихильності імператора. Вводити їх можна окремо або разом.

Картки місії

Деякі міста Ганзейського союзу мали вищу репутацію серед торговців, які прагнули влади та політичного впливу, ніж інші. Саме тому ви змагаєтеся за те, щоб заснувати якомога більше факторій в обмеженій кількості міст і здобути для себе найбільше очок престижу.

Під час приготування до гри перетасуйте 9 карток місії і роздайте кожному гравцеві по 1 картці долілиць. Нехай кожен тримає цю картку в таємниці від суперників до завершення гри. Усі решту карток поверніть до коробки — в цій партії вони не знадобляться.

Наприкінці гри ви здобуваєте **1 очко престижу за кожне місто, зазначене на вашій картці місії**, у якому ви заснували принаймні 1 факторію (тобто можете отримати за це максимум 3 очки престижу). Якщо ж вам також вдалося **заснувати найбільшу кількість факторій у всіх 3 містах, зазначених на вашій картці місії, ви отримуєте додатково 5 очок престижу**. Якщо ж щодо найбільшої кількості факторій виникає нічия, ці 5 очок престижу здобуває той, хто має найціннішу факторію — розташовану далі праворуч. Отже, одна картка місії може наприкінці гри загалом принести до 8 очок престижу.



На кожній картці місії зазначено назви трьох міст. Перші два міста є також іще на двох інших картках **1**, тож можуть трапитися вашим суперникам у їхніх місіях. Третє місто наявне лише на цій картці **2**. Символи монет на невеликій ілюстрації в нижній частині картки показують розташування цих трьох міст на ігровій мапі **3**.

Плитки прихильності імператора

Торговці Ганзейського союзу поступово здобували владу й політичний вплив завдяки активній торгівлі та експансії. За значні суми грошей вони купували спеціальні дозволи й привілеї безпосередньо в імператора та юридично підпорядковувалися лише йому. Це означало, що члени Ганзи були звільнені від сплати податків місцевим князям і герцогам.

Під час приготування до гри перемішайте всі плитку прихильності імператора долілиць. Випадково виберіть кількість плиток, що дорівнює кількості гравців, і розташуйте їх горілиць поруч з ігровим полем. Вони утворюють вітрину плиток, які можна придбати в цій партії. Усі решту плиток поверніть до коробки — в цій грі вони не стануть у пригоді.

На початку свого ходу ви можете відмовитися від усіх своїх дій на цей хід, щоб придбати 1 плитку прихильності імператора. Для цього перегорніть долілиць 2 своїх невикористаних жетони винагороди та покладіть їх обидва праворуч від свого письмового стола (наприкінці гри під час підрахунку очок престижу за жетони винагороди, вони ще знадобляться). Можете придбати лише 1 плитку прихильності імператора за хід.

Отриману плитку прихильності імператора покладіть горілиць перед собою. Чотири такі плитку надають гравцю постійні переваги під час гри, а дві приносять додаткові очки престижу наприкінці гри.

Під час гри



Щоразу, коли ваших працівників витісняють, ви можете розмістити витіснених працівників на будь-яких вільних зупинках шляхів за вашим вибором, замість того щоб розміщувати їх на суміжних шляхах.



Відтепер під час кожного свого ходу ви маєте 1 додаткову дію. Це дає змогу виконувати понад 5 дій за хід.



Щоразу, коли інший гравець виконує дію «Прибуток», ви можете взяти 1 працівника із загального запасу та перемістити його до свого особистого запасу.



Щоразу, коли одного з ваших купців витісняють, ви отримуєте 2 працівників із загального запасу замість 1.

Наприкінці гри



Наприкінці гри ви здобуваєте 2 додаткові очки престижу за кожне місто, в якому ви заснували найбільшу кількість факторій (тобто загалом 4 очки престижу замість 2).



Наприкінці гри ви здобуваєте 7 очок престижу замість 4 за кожну повністю розвинену здібність.

Промодоповнення: жетони винагороди

6 нових жетонів винагороди



2 x
обмін жетонів
винагороди



2 x
податок на заснування
факторії



2 x
блокування шляху

Приготування до гри

Оскільки жетони винагороди є однією з умов завершення гри, у кожній партії завжди має бути рівно 15 жетонів винагороди. Тому на початку кожної партії ви мусите вирішити, які саме жетони винагороди використаєте, а які жетони з базової гри залишите в коробці.

Властивості нових жетонів винагороди



Обмін жетонів винагороди

Обміняйте цей жетон винагороди на жетон винагороди, який уже використав інший гравець. Щоб здійснити обмін, перегорніть цей жетон долілиць і покладіть його праворуч від письмового стола іншого гравця. Після цього ви можете подивитися всі жетони винагороди, які цей гравець уже використав і які лежать праворуч від його письмового стола, та вибрати один з них. Тепер покладіть вибраний жетон винагороди горілиць ліворуч від свого письмового стола. Ви можете використати цей жетон винагороди в будь-який момент свого ходу (але після закінчення поточної дії) відповідно до звичайних правил.



Податок на заснування факторії

Покладіть цей жетон винагороди поруч зі шляхом і розмістіть на ньому 1 купця зі свого особистого запасу — жодних обмежень щодо вибору шляху немає. Щоразу, коли будь-який гравець засновує факторію в одному з двох міст на кінцях цього шляху, негайно візьміть 2 працівників із загального запасу та перемістіть їх до свого особистого запасу. Це також стосується випадку, коли таку факторію засновуєте ви самі.



Блокування шляху

Покладіть цей жетон винагороди поруч зі шляхом і розмістіть на ньому 1 купця зі свого особистого запасу — жодних обмежень щодо вибору шляху немає. За кожного працівника, якого будь-який гравець розміщує на цьому шляху під час виконання дії Б «Розмістити 1 працівника», він мусить додатково повернути 1 працівника в загальний запас. Вас також стосується це правило.

Додаткові примітки щодо проможетонів винагороди «Податок на заснування факторії» та «Блокування шляху»:

- ◇ якщо ви розмістили на ігровому полі будь-який з цих двох жетонів винагороди, він буде там до кінця гри разом із купцем, що перебуває на ньому;
- ◇ якщо ви розмістили будь-який із цих жетонів винагороди на ігровому полі, наприкінці гри його зараховують до загальної кількості ваших зібраних жетонів винагороди;
- ◇ ці два жетони винагороди не зараховують до трьох жетонів винагороди, які мають перебувати на ігровому полі на початку кожного ходу. Наприкінці свого ходу можна розмістити новий жетон винагороди поруч зі шляхом, навіть якщо біля нього вже лежить один із цих двох жетонів винагороди.

Альтернативні ігрові поля

Замість того щоб грати на полі «Ганзейський союз», ви також можете вибрати для своєї партії одне з-поміж двох інших ігрових полів з цього видання: «Східний Ганзейський союз» або «Британія». Обидва ці ігрові поля містять нові об'єкти, а отже, різняться за ігроладом.

Східний Ганзейський союз

Ганзейський союз шириться на східні регіони Європи. Потрібно прокласти нові сполучення; тепер морські шляхи, які потребують постачальників, відіграють важливу роль. Міста, що не належать до Ганзейського союзу, прагнуть створити власні мережі факторій. Щоб підтвердити свою репутацію досвідченого купця, вам доведеться впоратися із цими новими викликами.

Приготування до гри на ігровому полі «Східний Ганзейський союз» відбувається так само, як до гри на полі «Ганзейський союз», але це поле має лише один бік — для 3–5 гравців. Щоб прокласти сполучення «Схід — Захід» на цій мапі, ви мусите утворити безперервний ланцюг факторій від Любека до Данцига (ці міста позначені червоними прапорами). У Кенігсберзі ви можете здобувати додаткові очки престижу.

Усі правила, що можна застосувати до поля «Ганзейський союз», застосовують і до цього поля.

Поле «Східний Ганзейський союз» має такі нові об'єкти:

Місто Варен



Це місто дає змогу розвинути 2 здібності. Якщо ви прокладаєте 1 з 3 шляхів, що ведуть до Варена, можете зробити щось із цього: розвинути одну з двох здібностей —

Дії чи Банк — або заснувати 1 факторію відповідно до правил для міст із зеленим і жовто-зеленим прапором (дивіться наступний підрозділ).

Зелені / жовто-зелені міста



Міста Бельгард, Варен і Дрезден не є ганзейськими. Кожне з них позначено зеленим (Бельгард) або жовто-зеленим прапором (Варен, Дрезден). У звичний спосіб у цих містах не вийде заснувати факторію. Мати свою факторію в такому місті можна лише якщо:

- ви використовуєте постійний жетон винагороди «Заснування факторії в зеленому / жовто-зеленому місті», коли прокладаєте морський шлях (дивіться пояснення нижче);
- використовуєте жетон винагороди «Додаткова факторія» під час прокладання шляху, суміжного із зеленим / жовто-зеленим містом. У такому разі ви можете взяти 1 працівника із цього шляху, щоб заснувати факторію в зеленому / жовто-зеленому місті. Якщо в цьому місті вже є 1 або більше працівників, мусите розташувати свого працівника ліворуч від усіх інших, коли робите це.

Щойно ви розмістили 1 працівника в зеленому / жовто-зеленому місті й у такий спосіб заснували факторію, це місто вважають повністю заповненим. Негайно пересуньте кубик на треку заповнених міст на 1 крок уперед.

Під час нарахування очок престижу — як під час прокладання шляху, так і наприкінці гри під час нарахування очок у категоріях Д і Е, — зелені й жовто-зелені міста трактують так само, як і будь-які інші ганзейські міста.

Морські шляхи

Морські шляхи мають дві особливі властивості:

1. Щоб прокласти морський шлях, вам потрібні 1 або 2 постачальники. Зупинки на таких шляхах позначено човном замість будинку й вони мають лише круглі комірки для постачальників (квадратних комірок для купців вони не мають).
2. Після прокладання морського шляху ви негайно отримуєте можливість використати постійний жетон винагороди (дивіться нижче).

Ви не можете розміщувати жетони винагороди на морських шляхах, оскільки на них уже є постійний жетон винагороди.



Примітка: крім того, морські шляхи є найкоротшим варіантом для прокладання сполучення «Схід — Захід» між містами Любек і Данциг.

Постійні жетони винагороди

Кожному з 4 морських шляхів відповідає один постійний жетон винагороди. Щоразу після прокладання морського шляху (і тільки тоді) можете негайно використати відповідний постійний жетон винагороди.

Примітка: оскільки постійні жетони винагороди не можна забрати в запас, наприкінці гри вони нікому не приносять очок престижу.

Ось ці чотири постійні жетони винагороди:



Переміщення будь-яких 2 працівників:

Якщо ви проклали цей морський шлях, можете перемістити будь-яких 2 працівників на шляхах на власний вибір (як своїх, так і працівників суперників). Дозволено також обмінювати цих двох працівників місцями.



Розвинення здібності «Привілеї»

Якщо ви проклали цей морський шлях, можете розвинути здібність «Привілеї» за звичайними правилами.



Заснування факторії в зеленому / жовто-зеленому місті:

Якщо ви проклали цей морський шлях, можете заснувати факторію. Розташуйте 1 працівника зі свого особистого запасу в будь-якому зеленому / жовто-зеленому місті на ваш вибір. **Важливо:** ви завжди мусите розміщувати свого працівника праворуч від усіх інших працівників, які можуть уже перебувати в цьому місті.



Розміщення 2 працівників:

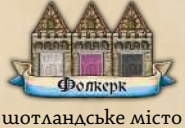
Якщо ви проклали цей морський шлях, можете використати 2 працівників із цього шляху, щоб розмістити їх на вільних зупинках на ігровому полі — замість того, щоб повертати їх до загального запасу.



англійське місто



уельське місто



шотландське місто

Приготування до гри на ігровому полі «Британія» відбувається так само, як до гри на полі «Ганзейський союз». Мапа для 3 гравців містить лише Англію та Уельс (Валлію). Мапа для 4–5 гравців на зворотному боці містить також Шотландію. Англійські шляхи виділено на мапі білим, шляхи Уельсу — коричневим, Шотландії — синім. Назви міст також позначено різними кольорами: коричневі — уельські міста, сині — шотландські. Поділ на ці три країни є важливим для ігрового процесу, в чому ви переконаєтеся, коли читатимете далі.

Щоб прокласти сполучення «Схід — Захід» на цій мапі, ви мусите утворити безперервну низку факторій від Оксфорда до Йорка. Ці міста позначені червоними прапорами та червоним сувоєм підрахунку. У Плімуті ви можете здобувати додаткові очки престижу.

Усі правила для ігрового поля «Ганзейський союз» застосовують без змін і під час гри на полі «Британія», за винятком цих:

- гра негайно завершується наприкінці дії Д «Прокласти 1 шлях», щойно ви заснуєте факторії на всіх ділянках восьмого за ліком міста (а не десятого за ліком);
- коли розміщуєте нові жетони винагороди, треба брати до уваги 2 додаткові обмеження, хоча базові правила залишаються без змін:
 - ◇ не можна розміщувати жетони винагороди на морських шляхах, які вже мають постійні жетони винагороди;
 - ◇ так само, ви не можете розміщувати жетони винагороди на шляхах в Уельсі (позначені коричневим) та в Шотландії (позначені синім).

На ігровому полі «Британія» є такі нові об'єкти:

Країни: Англія, Уельс і Шотландія

У межах Англії ви можете виконувати дії Б «Розмістити 1 працівника» та В «Витіснити 1 працівника суперника та замінити його 1 власним» відповідно до звичайних правил. Натомість в Уельсі та Шотландії для виконання цих двох дій вам потрібен дозвіл.



Кардіф (Уельс)

Якщо у вас є факторія з найбільшою цінністю в Кардіффі (розташована якнайдалі праворуч), ви маєте дозвіл раз

на хід в Уельсі виконати одну з двох дій:

- Б) Розмістити 1 працівника
- АБО
- В) Витіснити 1 працівника суперника та замінити його 1 власним.



Карлайл (Шотландія — лише для 4–5 гравців)

Якщо у вас є факторія з найбільшою цінністю в Карлайлі (розташована якнайдалі праворуч), ви маєте дозвіл раз на хід у Шотландії виконати одну з двох дій:

- Б) Розмістити 1 працівника
- АБО
- В) Витіснити 1 працівника суперника та замінити його 1 власним.



Лондон (Англія)

Якщо у вас є факторія з найбільшою цінністю в Лондоні (розташована якнайдалі праворуч), ви маєте дозвіл раз на хід в Уельсі або у Шотландії (під час гри на 4–5 гравців) виконати одну з двох дій:

- Б) Розмістити 1 працівника
- АБО
- В) Витіснити 1 працівника суперника та замінити його 1 власним.

Важливо: у Лондоні ви можете розвивати здібність «Привілеї» — саме тому прапор міста має 2 кольори на мапі для 3 гравців і 3 кольори на мапі для 4–5 гравців.

Примітка: кожне з трьох міст дає вам дозвіл раз за хід виконати одну з цих двох дій. Отже, якщо у вас є факторія з найвищою цінністю і в Кардіффі, і в Лондоні, ви маєте дозвіл виконати цю дію поза межами Англії двічі за хід — або двічі в Уельсі, або один раз в Уельсі та один раз у Шотландії.

Ви завжди можете виконувати ці дії в Англії, незалежно від того, чи маєте дозволи в Уельсі та/або Шотландії.

Працівників, витіснених під час дії В «Витіснити 1 працівника суперника та замінити його 1 власним», можна повторно розмістити лише на зупинках суміжних шляхів країни, з якої його витіснили, або Англії.

Для виконання дії Г «Перемістити своїх працівників на ігровому полі» не потрібен спеціальний дозвіл, але ви мусите дотримуватися таких правил:

- можна переміщувати працівників в Англії лише на вільні зупинки в Англії;
- можна переміщувати працівників в Уельсі лише на вільні зупинки в Уельсі або в Англії;
- можна переміщувати працівників у Шотландії лише на вільні зупинки в Шотландії або в Англії.

Для виконання дії Д «Прокласти 1 шлях» не потрібен спеціальний дозвіл ні в Уельсі, ні в Шотландії. Під час виконання цієї дії не має значення, яким кольором позначено шлях (тобто до якої країни він належить) або де саме розташовані два міста на його кінцях. Наприклад, ви можете прокласти шлях між Конві і Честером, між Честером і Карлайлом або між Честером і Геррефордом, щоб заснувати факторію в Честері або розвинути здібність «Дії».

Обмеження для жетона винагороди «Переміщення 3 працівників»:

Ви можете переміщати працівників лише в межах однієї країни, коли використовуєте цей жетон (наприклад, працівник з Англії після завершення цієї дії має залишитися в Англії). Міняти працівників місцями в межах однієї країни дозволено.

Морські шляхи

Морські шляхи мають дві особливі властивості:

1. Щоб прокласти морський шлях, вам потрібні 1 або 2 постачальники. Зупинки на таких шляхах позначено човном замість будинку, й вони мають лише круглі комірки для постачальників (квадратних комірок для купців вони не мають).
2. Після прокладання морського шляху ви негайно отримуєте можливість використати постійний жетон винагороди на 2 морських шляхах на мапі для 4–5 гравців і на 3 морських шляхах на мапі для 3 гравців (дивіться нижче).

Постійні жетони винагороди

Кожному з 2 морських шляхів на південному сході Англії (на обох мапах), а також морському шляху між островом Мен і містом Кардайллом на мапі для 3 гравців відповідає 1 постійний жетон винагороди. Щоразу, коли ви прокладаєте такий морський шлях, негайно після завершення цієї дії (і лише тоді) можете використати відповідний постійний жетон винагороди.

Важливо: не можна розміщувати жетони винагороди на цих шляхах, оскільки на них уже є постійний жетон винагороди.

Примітка: оскільки постійні жетони винагороди не можна забрати в запас, наприкінці гри вони нікому не приносять очок престижу.

Два типи постійних жетонів винагороди



Переміщення будь-яких 2 працівників

Коли ви проклали цей морський шлях, можете перемістити будь-яких 2 працівників на власний вибір на ігровому полі (своїх і/або суперників). Працівника можна переміщувати лише в межах однієї країни (наприклад, купець з Англії після переміщення мусить залишитися в Англії). Міняти працівників місцями дозволено.



Розміщення 2 працівників

Візьміть 2 своїх працівників із загального запасу та розмістіть їх на вільних зупинках в Уельсі та/або Шотландії. Якщо в загальному запасі їх немає, ви можете взяти їх зі свого особистого запасу. Якщо й у вашому особистому запасі їх немає, візьміть їх з ігрового поля.

Нарахування додаткових очок престижу за Шотландію й Уельс

Гравець, який контролює найбільшу кількість міст в Уельсі наприкінці гри, здобуває 7 очок престижу, гравець на другому місці — 4, на третьому — 2 (це зазначено на коричневому сувої).

Ви контролюєте місто, якщо заснували в ньому найбільшу кількість факторій (у разі нічиєї, як зазвичай, перемагає найцінніша факторія, тобто розташована далі праворуч).

Якщо виникла нічия за кількістю контрольованих міст, гравці, між якими нічия, підраховують свої факторії в Уельсі. Гравець з більшою кількістю факторій виграє цю нічию. Якщо ж нічия досі зберігається, додайте кількість очок за це місце й за наступне та поділіть їхню суму порівну між усіма гравцями, між якими зберігається нічия. За потреби заокруглюйте результат у менший бік.

Приклад: два гравці контролюють по 2 міста й мають однакову кількість факторій в Уельсі. Кожен гравець здобуває по $(7 + 4) / 2 = 5$ очок престижу. Гравець, який контролює наступну за кількістю міст позицію, здобуває лише 2 очки престижу за третє місце.

Після того як гравці, що контролюють міста в Уельсі, порахували свої очки, гравці, які не контролюють жодного міста в Уельсі, можуть претендувати на залишкові очки престижу. Для цього порівняйте кількість факторій в Уельсі кожного з таких гравців. Гравець із найбільшою кількістю факторій отримує більшу з решти винагород, і так далі.

Гравці, які не мають жодної факторії в Уельсі, не можуть здобувати очки престижу в цьому підрахунку.

Якщо ви користуєтеся нотатником для підрахунку очок, запишіть ці очки в рядок «Очки престижу за міста».

Під час гри на полі для 4–5 гравців виконайте аналогічний підрахунок додаткових очок престижу для Шотландії (дивіться синій сувій на ігровому полі).



Острів Мен належить і до Уельсу, і до Шотландії (на це вказують кольори прапорів), тому його варто брати до уваги, коли рахуєте очки для обох країн.

Творча команда

Розробник гри: Андреас Штедінг

Ілюстрації: Денніс Логаузен

Графічний дизайн: Єнс Візе

Реалізація: Клаус Оттмаєр

Переклад англійською: Ральф Г. Андерсон

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Німеччина.

© 2020, 2026 Pegasus Spiele GmbH. Усі права застережено.

Передрук і публікація правил гри, компонентів гри або ілюстрацій без дозволу Pegasus Spiele заборонені.

Українська локалізація

Головний редактор: Володимир Янчарін

Перекладачка: Тетяна Рижикова

Верстальник: Владислав Дімаков

Коректор: Андрій Наконечний

Ексклюзивний дистриб'ютор на території України:

ТОВ «ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС» WWW.GAMES7DAYS.COM

м. Дніпро, вул. Сонячна Набережна, 22, 57.



Pegasus Spiele

Playing is Passion!
www.pegasusna.com

14



Важливі правила, про які треба пам'ятати

- Прокладання шляху — це окрема дія (шлях не прокладають автоматично, навіть якщо ви зайняли всі зупинки на ньому).
- Під час виконання дії Д «Прокласти 1 шлях» працівників із цього шляху потрібно повернути до загального запасу. Якщо ви засновуєте факторію в одному з двох міст на кінцях цього шляху, треба брати працівника для цієї дії саме з цього шляху.
- Коли прокладають шлях, гравці здобувають очки престижу за ті міста на його кінцях, які контролюють.
- Наприкінці свого ходу всі нові жетони винагороди, що лежать на вашій срібній пластині, потрібно розмістити на ігровому полі.
- Після того як шлях прокладено і факторію засновано, потрібно перевірити, чи не заповнене одне з міст, і за потреби оновити трек заповнених міст.
- Коли розвиваєте здібність, працівника з відповідної зони здібностей треба перемістити до вашого особистого запасу.
- Під час виконання дії В «Витіснити 1 працівника суперника та замінити його 1 власним» гравець, який витісняє, мусить перемістити до загального запасу 1 працівника (якщо витіснено купця) або 2 працівників (якщо витіснено постачальника) зі свого особистого запасу. Гравець, якого витіснили, отримує таку саму кількість працівників із загального запасу та розміщує їх на ігровому полі.
- Постачальників зазвичай трактують так само як і купців, за винятком трьох випадків:
 - ◊ за них треба сплатити більше працівників, коли їх має бути витіснено;
 - ◊ ділянки для факторій потребують працівника конкретного типу: квадратні — купців, круглі — постачальників;
 - ◊ лише постачальників можна використовувати для здобуття додаткових очок престижу в місті Кельні.

Поради для вдалої гри

- Перші кілька ігор радимо грати вчотирьох або втрьох, щоб партія не була занадто довгою. Досвідчені гравці можуть завершити партію десь за 90 хвилин навіть уп'ятьох.
- У цій грі є багато різних способів здобути очки престижу. Після першої партії ви значно краще зрозумієте, як можна досягти перемоги.

Мудрість від досвідчених купців

Тим, хто не хоче втратити задоволення від самостійного дослідження можливостей ігрової системи, краще припинити читати й одразу розпочати гру. Решті ж наведені далі поради можуть стати в пригоді.

- Немає нічого поганого в тому, що здібність «Дії» є дуже потужною, проте інші здібності також можуть бути надзвичайно сильними, якщо використовувати їх усвідомлено. Те, наскільки корисною виявиться кожна здібність, значною мірою залежить від перебігу конкретної партії.
- Якщо ви добре розвинули здібність «Книга знань», можете навмисно частіше дозволяти витіснити своїх працівників. У такому разі ви матимете на ігровому полі багато працівників і не треба буде постійно поповнювати особистий запас, щоб знову й знов розміщувати нових.
- Наприкінці гри ви зможете здобути багато очок престижу, якщо вам вдасться створити велику мережу сполучених факторій (хоча якщо недостатньо розвине здібності, можете й страждати від нестачі працівників).
- Використовуйте своїх постачальників на шляхах розумно, щоб вони були під рукою, коли ви захочете заснувати факторії або задіяти їх для здобуття додаткових очок престижу в Кельні, Вісбю та Плімуті.
- Жетони винагороди дають подвійну користь: вони розкривають особливі можливості під час гри та приносять очки престижу наприкінці партії.
- Стежте за діями інших гравців. Якщо ви залишаєте суперникам забагато можливостей, не варто дивуватися наприкінці гри, що їхня стратегія виявилася вдалою, й бути враженими кількістю очок престижу, яку вони здобули. Будь-яка стратегія настільки сильна, наскільки інші гравці дозволяють їй бути сильною.
- Розвинути будь-яку здібність уперше завжди доволі легко, тож вам варто якомога раніше прагнути того, щоб мати три дії на хід.



Стислий виклад правил

Приготування до гри

Виберіть ігрове поле.

Візьміть 3 початкові жетони винагороди (позначені золотим кольором) і випадково розмістіть по одному на кожній із трьох таверн так, щоб вони вказували на відповідний шлях.

Розмістіть чорний дерев'яний кубик на поділіці 0 треку заповнених міст.

Після цього кожен гравець вибирає колір, бере відповідний письмовий стіл і розміщує 15 купців і 3 постачальників у відповідних комітках на своєму письмовому столі.

Розмістіть решту своїх працівників (купців і постачальників) в особистому запасі та загальному запасі так:

	Особистий запас	Загальний запас
Перший гравець	5 <input type="checkbox"/> + 1 <input type="radio"/>	6 <input type="checkbox"/>
Другий гравець	6 <input type="checkbox"/> + 1 <input type="radio"/>	5 <input type="checkbox"/>
Третій гравець	7 <input type="checkbox"/> + 1 <input type="radio"/>	4 <input type="checkbox"/>
Четвертий гравець	8 <input type="checkbox"/> + 1 <input type="radio"/>	3 <input type="checkbox"/>
П'ятий гравець	9 <input type="checkbox"/> + 1 <input type="radio"/>	2 <input type="checkbox"/>

Перебіг гри

А) Прибуток



Залежно від рівня розвитку вашої здібності «Банк» за цю дію ви можете найняти до 3, 5 чи 7 своїх працівників із загального запасу та перемістити їх до свого особистого запасу (можете найняти усіх, якщо маєте розкрите значення С).

Б) Розмістити 1 працівника



Коли виконуєте цю дію, ви можете розмістити 1 працівника зі свого особистого запасу на вільній зупинці на шляху (тобто на зупинці, не зайнятій ані вашими працівниками, ані працівниками суперника).

В) Витіснити 1 працівника суперника та замінити його 1 власним



Коли виконуєте цю дію, можете прибрати 1 працівника суперника із зупинки на шляху та замінити його 1 своїм працівником зі свого особистого запасу. Якщо ви витіснили купця, мусите також додатково повернути до загального запасу 1 працівника зі свого особистого запасу. Якщо ж ви витіснили постачальника, мусите повернути 2 працівників. Ваш суперник мусить негайно розмістити цього свого витісненого купця й 1 додаткового працівника із загального запасу, або витісненого постачальника та 2 додаткових працівників із загального запасу на будь-яких вільних зупинках на його вибір на сусідніх шляхах.

Г) Перемістити своїх працівників на ігровому полі



Коли виконуєте цю дію, залежно від рівня розвитку здібності «Книга знань» можете перемістити від 2 до 5 своїх працівників із зупинок на одному або кількох шляхах і розмістити їх на вільних зупинках на одному або кількох шляхах.

Д) Прокласти 1 шлях



Ви можете виконати цю дію лише тоді, коли на всіх зупинках на шляху між двома містами перебувають виключно ваші працівники. Саме по собі зайняття всіх зупинок на шляху не утворює шляху — щоб його прокласти, ви мусите окремо виконати цю дію.

Коли виконуєте цю дію, послідовно здійсніть нижчезазначені кроки. Кроки 1 і 2 виконують завжди, якщо є така можливість, після чого можна виконати один із варіантів кроку 3, якщо це можливо:

1. Здобути очки престижу

Гравець із найбільшою кількістю факторій у кожному з двох міст на кінцях шляху контролює відповідне місто й негайно здобуває 1 очко престижу за кожне місто. У разі нічий контрольює місто й здобуває очко престижу гравець, який має найбільш цінну факторію (що далі праворуч розташовано факторію, то вона є ціннішою).

2. Узяти жетон винагороди

Якщо поруч зі щойно прокладеним шляхом є жетон винагороди, візьміть його та покладіть горілиць ліворуч від свого письмового стола. Ви можете використати цей жетон винагороди один раз у будь-який момент будь-якого свого ходу після виконання цієї дії. Щоб використати жетон винагороди, витратити дію не потрібно. Потім візьміть 1 новий жетон винагороди із запасу та покладіть його долілиць на срібну пластину на своєму письмовому столі як нагадування. Ви мусите розмістити цей жетон винагороди на ігровому полі наприкінці свого ходу, дотримуючись таких трьох обмежень:

- поруч із цим шляхом не може лежати інший жетон винагороди;
- на цьому шляху не має бути жодних працівників;
- принаймні 1 ділянка для факторії в одному з двох міст на кінцях цього шляху має бути порожньою.

3. а) Заснувати факторію

Використайте 1 працівника з цього шляху, щоб заснувати крайню ліву вільну факторію в одному з двох міст на кінцях цього шляху.

Сполучення «Схід — Захід»

Одразу після того як ви заснували факторію, завдяки якій утворилася безперервна низка ваших факторій від Штендаля до Арнема / від Любека до Данцига / від Оксфорда до Йорка (міста з червоними прапорами), ви прокладаєте сполучення «Схід — Захід» і негайно здобуваєте очки престижу: 7 очок престижу, якщо ви перший гравець, що проклав цей шлях; 4 очки престижу, якщо ви другий; 2 очки престижу, якщо ви третій.

3. б) Розвинути здібність

Якщо одне з двох суміжних міст має символ однієї з п'яти здібностей, ви можете розвинути відповідну здібність.

3. в) Здобути додаткові очки престижу

Ви можете розмістити постачальника в одній із чотирьох комірок додаткових підсумкових очок престижу на мапі «Ганзейський союз» — у Кельні, на мапі «Східний Ганзейський союз» — у Кенігсберзі, на мапі «Британія» — у Плімуті.

Завершення гри

Гра може завершитися одним із трьох способів. Активний гравець закінчує виконання своєї дії, але втрачає при цьому всі невикористані дії, після чого гра негайно добігає кінця — жоден гравець більше не виконує ходів. Гра завершується внаслідок цього:

- один з гравців здобуває 20 або більше очок престижу;
- активний гравець не може взяти новий жетон винагороди, оскільки запас жетонів порожній;
- активний гравець засновує факторію, яка заповнює десяте місто на треку заповнених міст (або восьме місто на мапі «Британія»).

Підсумковий підрахунок очок престижу наприкінці гри наведено в нотатнику для підрахунку очок.