

ANDREAS STEDING

argentum  
Verlag

# Hansa Teutonica

## EAST-ESPANSIONE

da usare solo in combinazione con il gioco base

9 Carte • 1 Tabellone • Regolamento

Not recommended for children under 3 as the small parts may be swallowed CE



0012 MADE IN GERMANY

L'Hansa Teutonica, o semplicemente l'Hansa si espande nelle regione orientali dell'Europa.

Nuove alleanze devono essere forgiate e le rotte oceaniche crescono sempre più di importanza, proporzionalmente alla crescita dei grossisti. Anche le città non affiliate all'Hansa adesso dovranno far parte delle rete commerciale. I giocatori devono affrontare nuove sfide per poter rinforzare la loro reputazione di miglior mercante.

## Parte 1: Le Carte dell'Espansione

Puoi usare questa espansione solo in combinazione con il gioco base di Hansa Teutonica.

Mescola queste nove carte, e distribuisci una carta a faccia in giù ad ogni giocatore. Il giocatore guarda la carta ricevuta e la mantiene nascosta agli altri giocatori fino alla fine del gioco. Ogni carta rimanente viene rimessa nella scatola.

Ogni carta nomina tre città. Le due città indicate nella parte superiore della carta appaiono anche su altre due carte (*quindi tali città potrebbero essere indicate su la carta ricevuta dagli avversari*); la terza città menzionata invece è unica per quella carta. Le icone delle monete sulla piccola mappa indicano la posizione delle tre città.

Alla fine del gioco i giocatori ricevono 1 punto prestigio per ogni città indicata sulla loro carta nella quale sono riusciti a stabilire almeno un proprio ufficio. Se il giocatore riesce ad avere la maggioranza degli uffici **su tutte e tre le città** indicate sulla carta, o in caso di pareggio, ad avere l'ufficio di maggior valore nella città (*quello sullo spazio più a destra*), egli riceve un bonus di cinque punti prestigio. In questo modo, una carta può valere fino ad un massimo di 8 punti prestigio alla fine del gioco.

## Parte 2: La Nuova Mappa

Per questa espansione, avrai bisogno dei seguenti componenti del gioco base: tutti i materiali dei giocatori (*cubetti, dischetti e scrittoio*), i gettoni Bonus e il cubetto nero per indicare il numero di città completate.

Tutte le regole della versione base del gioco restano invariate, così come la preparazione del gioco.

Questi sono i nuovi elementi presenti sul tabellone:

### Waren



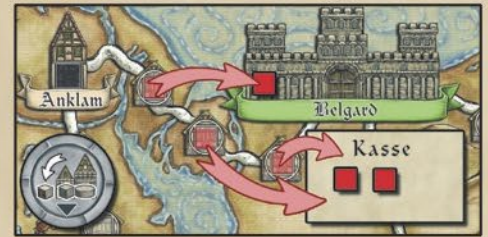
Questa città permette di migliorare due abilità. Quando viene stabilita una rotta commerciale che conduce a Waren il giocatore può migliorare una di queste due abilità, in base alla sezione c2 del regolamento base. Questo significa che puoi stabilire un ufficio su Waren oppure migliorare un'abilità a scelta fra Actiones e Bursa.



## Città (Giallo) Verdi

Le Città di Belgard, Waren e Dresden non sono Città dell'Hansa e sono facilmente riconoscibili dalla bandiera di colore (giallo-) verde. Tipicamente nessun ufficio può essere stabilito in queste Città, eccetto se:

- usi un gettone Bonus "Ufficio Extra" quando reclaims una nuova rotta commerciale che conduce ad una Città (giallo-) verde. Usando questo gettone Bonus, puoi piazzare uno dei tuoi Mercanti/Grossisti presente su questa rotta commerciale su una Città (giallo-) verde che non contiene ancora nessun ufficio. Se ci sono degli uffici presenti devi piazzare il tuo Mercante/Grossista a sinistra dell'ufficio esistente posto più a sinistra.
- usi il gettone Bonus permanente "Stabilire un Ufficio su una Città (giallo-) verde" (vedi sotto) quando reclaims questa rotta commerciale marittima. La Città (giallo-) verde è valida per il conteggio dei punti prestigio come al solito (maggioranza di uffici, in caso di pareggio quello più a destra; quando reclaims una rotta commerciale, e alla fine del gioco) e può essere parte di una rete. Non appena viene piazzato il primo ufficio su una Città (giallo-) verde, il segnalino sul tracciato delle Città Complete deve essere avanzato di uno spazio, è considerata "completata" solo a tale scopo.



## Rotte Commerciali Marittime



Le Rotta Commerciale Marittima è la via più breve tra le Città di Leipzig e Danzig e quindi la serie di collegamenti tra Est ed Ovest più breve possibile (chiamata "Catena di Rotte Commerciale" nel regolamento base). Almeno uno o due Mercanti sono obbligatori per le rotte commerciali marittime. Quando reclaims queste rotte commerciali ricevi il beneficio relativo al gettone Bonus permanente presente. Non puoi piazzare un gettone Bonus su queste rotte, perché hanno già un gettone Bonus collegato!

## Gettoni Bonus Permanenti

Un gettone Bonus Permanente è assegnato su ognuna delle quattro rotte commerciali marittime. Il giocatore che reclama una di queste rotte può usare il gettone Bonus dopo che i punti prestigio sono stati assegnati e dopo che eventuali uffici sono stati piazzati sulle Città. Questo significa che può usare il gettone Bonus al termine di questa azione, ma può farlo solamente in questo esatto momento!



### Muovere due Mercanti/Grossisti qualsiasi

Quando reclama questa rotta il giocatore può riposizionare due Mercanti/Grossisti di sua scelta, indipendentemente da chi appartengono (similmente all'azione 4 del gioco base, con la differenza che adesso può muovere i Mercanti/Grossisti avversari). Per esempio puoi rimuovere un Mercante/Grossista di un altro giocatore dal Villaggio su una rotta qualsiasi e piazzare uno dei tuoi Mercanti al suo posto (non della tua riserva personale!), poi rimpiazza un altro Mercante/Grossista avversario.



### Migliorare l'abilità "Privilegium":

Quando reclama questa rotta, il giocatore può migliorare la sua abilità "Privilegium" come di solito (allo stesso modo di quando migliori una abilità per merito dell'abilità speciale di una città).



### Stabilire un Ufficio su una Città (giallo-) verde:

Quando reclama questa rotta, il giocatore può piazzare uno dei propri Mercanti/Grossisti della propria riserva personale in una città (giallo-) verde di sua scelta. Questo deve essere piazzato alla destra di un qualsiasi ufficio già presente nella città.



### Piazza due Mercanti/Grossisti:

Quando reclama questa rotta, il giocatore può piazzare due Mercanti/Grossisti qualsiasi presenti su questa rotta su qualsiasi altro Villaggio di una rotta commerciale del tabellone anziché doverlo rimettere nella riserva generale.