



HANSA TEUTONICA

BIG BOX



Livro de Regras

HANSA TEUTONICA

BIG BOX

Um Jogo Estratégico desenvolvido por Andreas Steding para 3-5 hábeis mercadores a partir dos 12 anos

Visão Geral

A *Liga Hanseática* (do latim, *Hansa Teutonica*) era uma associação medieval de cidades mercantis do norte da Alemanha. As cidades que se juntavam à *Liga Hanseática das Cidades e dos Mercadores* eram conhecidas como *cidades Hanseáticas*.

A associação era pouco organizada e nunca dependia de contratos. Por isso, é difícil determinar exatamente quais eram todas as cidades associadas à *Liga Hanseática*, sobretudo dada a importância de se saber em qual período cada uma se associou. No geral, havia aproximadamente 200 locais que participavam direta ou indiretamente da *Liga Hanseática*.

Neste jogo, seu objetivo é tentar melhorar sua reputação comercial na era Hanseática. Para isso, você pode adotar diversas abordagens. Você pode, por exemplo, estabelecer Entrepósitos Comerciais na maior quantidade de cidades possível ou usar comerciantes para construir uma rede de cidades conectadas.

Melhorar as suas habilidades comerciais também pode ser igualmente eficaz.

Durante o seu turno, você realiza de 2 a 5 ações. Você pode mover os seus Negociantes e Mercadores no mapa do jogo ou usá-los para substituir comerciantes adversários. Se conseguir ocupar todas as conexões entre 2 cidades, você pode criar uma Rota Comercial e estabelecer um Entrepósito Comercial. Em algumas cidades, você pode optar por desenvolver uma das suas habilidades em vez de estabelecer um Entrepósito Comercial. Isso permite que você realize ações mais poderosas conforme a partida progride.

No fim, vence o jogador que obteve mais Pontos de Prestígio.

Componentes

3 Tabuleiros de Jogo



Tabuleiro da *Liga Hanseática*
(frente: 4-5 jogadores;
verso: 3 jogadores)



Tabuleiro da
Liga Hanseática Oriental
(3-5 jogadores)



Tabuleiro de *Britânia*
(frente: 4-5 jogadores;
verso: 3 jogadores)



5 Escrivatinhas – Tabuleiros de Jogador
(em 5 cores de jogador)



1 Tabela de Pontuação



20 peças de Mercadores
(discos de madeira, sendo
4 por cor de jogador)



135 peças de Negociantes
(cubos de madeira, sendo
27 por cor de jogador)



1 cubo de madeira preto
(para a Trilha de
Cidades Completas)

15 Marcadores de Bônus – 3 dourados
(+2 Marcadores de Bônus em branco)



4x
Entrepósito
Comercial Extra



3x
Trocar
Entrepósitos Comerciais



2x
Mover
3 Comerciantes



2x
Desenvolver 1 Habilidade



2x
+3 Ações



2x
+4 Ações

Para mercadores experientes:

**Material extra para
A Liga Hanseática**



6 Fichas de Favor do Imperador



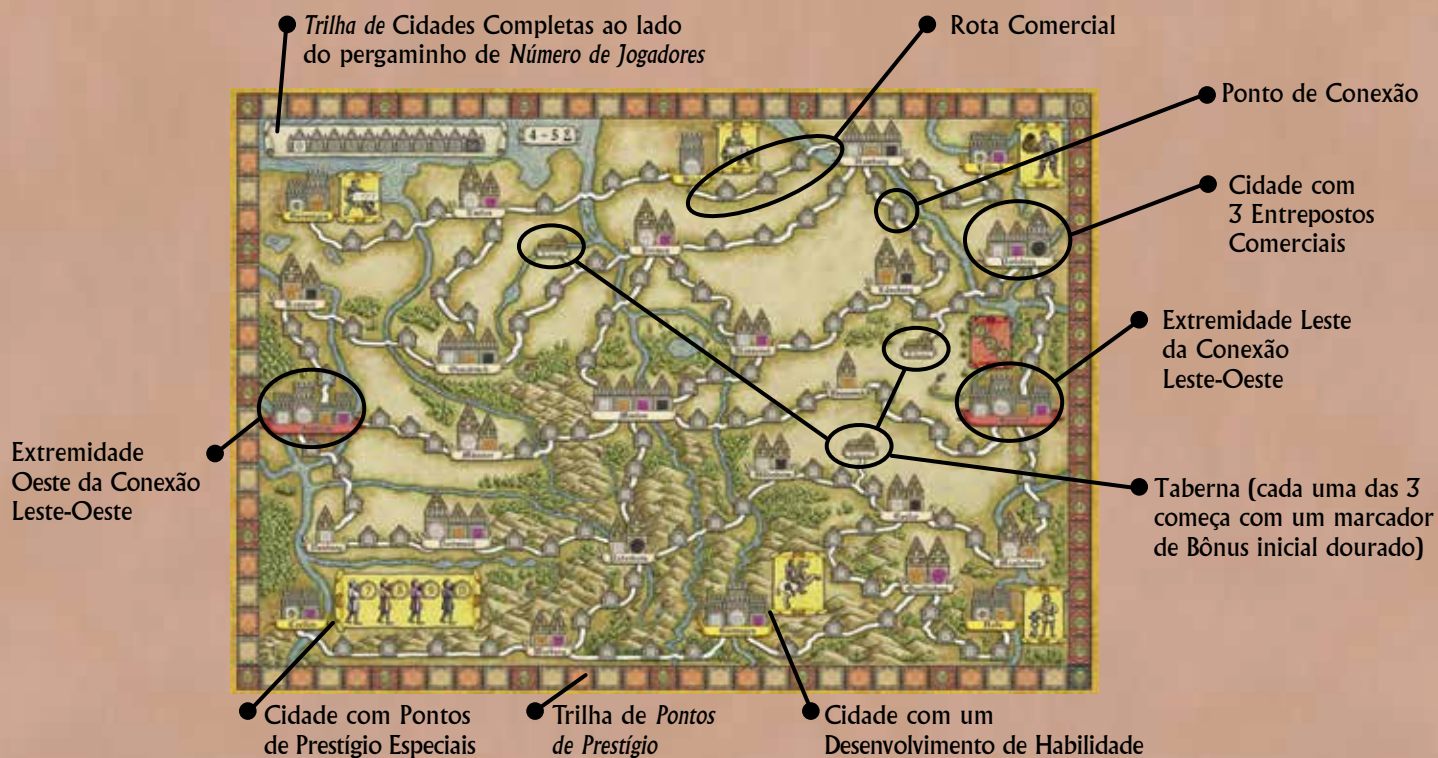
9 Cartas de Missão

O Tabuleiro do Jogo

O tabuleiro do jogo mostra as cidades que fazem parte da Liga Hanseática, cada uma contendo de 1 a 4 Entrepostos Comerciais (quadrados ou redondos em 4 cores). Rotas Comerciais conectam as cidades com 2 a 4 Pontos de Conexão. Certas habilidades podem ser desenvolvidas (conforme indicado por pictogramas em um pergaminho) quando um jogador cria uma Rota Comercial ao lado de uma das 5 cidades seguintes: Groninga, Stade, Lubeque, Göttingen e Halle. Além disso, a cidade de Colônia possibilita ganhar Pontos de Prestígio Especiais e as 2

cidades com faixas vermelhas (Stendal e Arnheim) são necessárias para completar a *Conexão Leste-Oeste*. Junto a 3 Rotas Comerciais do mapa, há também 3 Tabernas onde os 3 Marcadores de Bônus Iniciais (dourados) são colocados no início da partida.

O tabuleiro do jogo também contém uma Trilha de Pontos de Prestígio e uma Trilha de Cidades Completas (para marcar as cidades que tiveram todos os seus Entrepostos Comerciais ocupados por comerciantes).



A Escrivadinha do Jogador - Tabuleiros de Jogador

Sua Escrivadinha é dividida em várias partes (veja as ilustrações na próxima página à direita):

A bandeja de prata no centro da parte superior da Escrivadinha é usada para guardar Marcadores de Bônus que devem ser colocados no fim do seu turno.

As 5 ações que você pode realizar são exibidas na forma de pequenos pictogramas na parte inferior da Escrivadinha.

Os 5 espaços de habilidade ocupam a maior parte do espaço da sua Escrivadinha. Essas habilidades fornecem diferentes opções de ação que também podem ser desenvolvidas.

No início da partida, apenas o menor valor de cada habilidade fica disponível para você – o espaço vazio mais à esquerda. Para desenvolver habilidades, você deve completar Rotas Comerciais para cidades que contenham o pictograma correspondente.

Existem 5 habilidades disponíveis (com seus respectivos valores entre parênteses):

Chaves da Cidade

(Pontos de Prestígio por Rede: 1, 2, 2, 3, 4): No fim da partida, cada Entreposto Comercial na sua maior Rede lhe concede Pontos de Prestígio em quantidade equivalente ao maior valor à mostra (veja mais detalhes na seção F: Pontos de Prestígio por Rede na página 7).

Ações [grafado como *Actiones* na sua Escrivadinha]

(2, 3, 3, 4, 4, 5): Esta habilidade determina quantas ações disponíveis você tem a cada turno.

Privilegio [grafado como *Privilegium* na sua Escrivadinha]

(primum/mínimo - branco, minus/baixo - laranja, maius/alto - rosa, maximum/máximo - preto):

Desenvolver esta habilidade revelará outras cores que indicam os Entrepostos Comerciais em que você pode colocar seus comerciantes. Os valores de Entreposto Comercial aumentam do branco para o preto (isso é importante em caso de empate – veja mais detalhes na descrição da ação E: Criar 1 Rota Comercial na página 4).

Livro do Conhecimento [grafado como *Liber Sophiae* na sua Escrivadinha]

(2, 3, 4, 5): Este valor indica o número de comerciantes que você pode mover com a ação D) Mover seus comerciantes no tabuleiro do jogo (veja mais detalhes na página 4).

Banco

(3, 4, 7, C): Esta habilidade indica quantos dos seus comerciantes você pode contratar do Estoque Geral para transferir para a sua Reserva Pessoal na ação A) Renda (veja mais detalhes na página 4). "C" vem do latim, *cuncti*, que significa "todos". Se o C estiver à mostra, você pode usar a ação A) para contratar todos os seus comerciantes do Estoque Geral e transferi-los para a sua Reserva Pessoal.

Preparação da Partida

Escolha um tabuleiro de jogo e coloque-o no centro da área de jogo. (Na sua primeira partida, é recomendado usar *A Liga Hanseática*.)

Pegue os 3 Marcadores de Bônus Iniciais (dourados) e aleatoriamente coloque um em cada uma das 3 Tabernas, certificando-se de que a seta na frente de cada Marcador esteja apontada para a sua Rota Comercial designada.



Embaralhe os Marcadores de Bônus restantes e coloque-os virados para baixo ao lado do tabuleiro do jogo, formando um estoque.

Coloque o cubo de madeira preto no espaço 0 da Trilha de *Cidades Completas*.

Então, cada jogador escolhe uma cor e pega a *Escrivaninha* e as peças de comerciantes correspondentes a ela:

- 1 *Escrivaninha*
- 27 peças de *Negociantes* (cubos de madeira)
- 4 peças de *Mercadores* (discos de madeira)

Observação: nas regras, Negociantes e Mercadores são coletivamente designados comerciantes. Sempre que houver menção de comerciantes, entende-se que isso inclui tanto Negociantes quanto Mercadores. Quando não for esse o caso, os termos específicos – Negociante e Mercador – serão usados.

Coloque 3 *Mercadores* nos espaços redondos da habilidade *Livro do Conhecimento* e 15 *Negociantes* nos espaços quadrados das outras 4 habilidades da sua *Escrivaninha*, deixando os espaços brancos mais à esquerda de cada habilidade vazios. Os valores numéricos exibidos nesses espaços são os respectivos valores iniciais de cada habilidade. (Todos os valores são idênticos em todas as *Escrivaninhas*.)



Coloque 1 dos seus *Negociantes* no espaço 0 da Trilha de *Pontos de Prestígio*. Determine quem será o primeiro jogador e, então, cada jogador distribui seus comerciantes restantes da seguinte forma:

Primeiramente, todos colocam seu único *Mercador* restante em suas *Reservas Pessoais*. Então, seguindo o sentido horário, o primeiro jogador coloca 5 *Negociantes* em sua *Reserva Pessoal* e cada jogador sucessivo faz o mesmo, colocando 1 a mais que o jogador anterior (o segundo jogador coloca 6 *Negociantes*, o terceiro coloca 7, etc.) Coloque todos os *Negociantes* restantes no *Estoque Geral*, onde fiquem facilmente acessíveis (veja também a tabela abaixo). Antes de poder usar comerciantes para outras ações, é necessário contratá-los do *Estoque Geral* para transferi-los para a sua *Reserva Pessoal*.

	Reserva Pessoal	Estoque Geral
1º Jogador	5 ☐ +1 ☐	6 ☐
2º Jogador	6 ☐ +1 ☐	5 ☐
3º Jogador	7 ☐ +1 ☐	4 ☐
4º Jogador	8 ☐ +1 ☐	3 ☐
5º Jogador	9 ☐ +1 ☐	2 ☐



Como Jogar

Os jogadores seguem seus turnos no sentido horário até que 1 das 3 condições de fim de partida seja desencadeada (veja Fim da Partida na página 7). No seu turno, você tem as 5 opções de ação a seguir:

- A) Renda
- B) Colocar 1 comerciante
- C) Deslocar 1 comerciante adversário e substituí-lo por 1 dos seus
- D) Mover seus comerciantes no tabuleiro do jogo
- E) Criar 1 Rota Comercial

No início da partida, você só pode realizar 2 ações por turno. Ao desenvolver a habilidade *Ações*, você pode aumentar esse número para até 5 ações por turno.

Durante o seu turno, você pode realizar as suas ações em qualquer ordem e pode repetir a mesma ação, se desejar. No entanto, você sempre deve completar cada ação antes de escolher outra (ou escolher a mesma ação novamente).

Detalhes de cada ação:

A) Renda

Com esta ação, dependendo do nível de desenvolvimento da sua habilidade *Banco*, você pode contratar até 3, 5, 7 ou todos os seus comerciantes do **Estoque Geral** para transferi-los para a sua **Reserva Pessoal** (todos se o C estiver à mostra).

Detalhes: se não houver comerciantes suficientes no **Estoque Geral**, você transfere apenas a quantidade disponível. Você só pode usar os comerciantes da sua **Reserva Pessoal** para a ação B) Colocar 1 comerciante.

B) Colocar 1 comerciante

Com esta ação, você pode colocar 1 comerciante da sua **Reserva Pessoal** em um **Ponto de Conexão** disponível de uma **Rota Comercial** (um **Ponto de Conexão** que ainda não estiver ocupado por você ou por um oponente).

Detalhes: não importa se os seus comerciantes ou os comerciantes dos seus oponentes estiverem ocupando quaisquer outros Pontos de Conexão dessa **Rota Comercial**.

Se repetir esta ação durante o seu turno, você pode escolher qualquer **Ponto de Conexão** válido em **Rotas Comerciais** para cada colocação.

C) Deslocar 1 comerciante adversário e substituí-lo por 1 dos seus

Com esta ação, você pode deslocar o comerciante de um oponente de um **Ponto de Conexão** em uma **Rota Comercial** e substituí-lo por 1 comerciante da sua **Reserva Pessoal**. Se deslocar um **Negociante**, você também deve devolver 1 comerciante da sua **Reserva Pessoal** para o **Estoque Geral** como pagamento. Se deslocar um **Mercador**, você deve devolver 2 comerciantes.

Se não tiver comerciantes suficientes na sua **Reserva Pessoal**, você não pode realizar essa ação.

Seu oponente deve imediatamente pegar o **Negociante** deslocado dele mais 1 comerciante extra do **Estoque Geral**, ou o **Mercador** deslocado dele mais 2 comerciantes extras do **Estoque Geral**, e colocá-los em quaisquer Pontos de Conexão disponíveis de **Rotas Comerciais** adjacentes.

Detalhes: o oponente pode colocar esses comerciantes em 1 ou mais **Rotas Comerciais** adjacentes. Se todos os Pontos de Conexão estiverem ocupados em todas as **Rotas Comerciais** diretamente adjacentes, ele pode escolher **Rotas Comerciais** adjacentes a elas (e assim por diante).

Se o seu oponente não tiver mais comerciantes no **Estoque Geral**, ele pode usar comerciantes da **Reserva Pessoal** dele. Se a **Reserva Pessoal** do seu oponente também estiver vazia, ele pode optar por usar quaisquer comerciantes dele que já tiverem sido colocados em **Rotas Comerciais**. No entanto, o oponente não pode colocar esses comerciantes na **Reserva Pessoal** dele. Ele deve **colocar imediatamente os comerciantes em uma Rota Comercial antes da próxima ação do jogador ativo**. O oponente pode se recusar a pegar quaisquer comerciantes extras do **Estoque Geral** ou da **Reserva Pessoal**.



O jogador vermelho desloca 1 dos **Negociantes** do jogador azul que está na **Rota Comercial** entre Dortmund e Paderborn. Para fazer isso, o jogador vermelho deve transferir 1 dos seus comerciantes da sua **Reserva Pessoal** para o **Estoque Geral**. Além disso, o jogador azul recebe 1 comerciante do **Estoque Geral** e coloca tanto ele quanto o comerciante deslocado em uma **Rota Comercial** adjacente (neste exemplo, em 2 **Rotas Comerciais** adjacentes diferentes).

D) Mover seus comerciantes no tabuleiro do jogo

Com esta ação, dependendo do nível de desenvolvimento da sua habilidade *Livro do Conhecimento*, você pode mover de 2 a 5 comerciantes seus de Pontos de Conexão em 1 ou mais **Rotas Comerciais** para Pontos de Conexão disponíveis em 1 ou mais **Rotas Comerciais**.

Detalhes: isso também permite que você troque um dos seus **Negociantes** de posição com um dos seus **Mercadores** (por exemplo, com 2 dos seus movimentos, você pode fazer um **Negociante** em um **Ponto de Conexão** trocar de lugar com um **Mercador** em outro **Ponto de Conexão**). Ao se mover, você não pode deslocar os comerciantes dos seus oponentes.

E) Criar 1 Rota Comercial

Você só pode realizar esta ação se todos os Pontos de Conexão de uma **Rota Comercial** entre 2 cidades estiverem ocupados por comerciantes seus. Ocupar todas as conexões de uma **Rota Comercial** não cria uma **Rota Comercial** automaticamente – você deve realizar esta ação explicitamente para criá-la.

Ao realizar esta ação, siga os seguintes passos na ordem – os passos 1 e 2 devem sempre ser realizados (tanto quanto for possível), e então 1 das 3 alternativas no passo 3 também pode ser realizada, se possível:

- 1) Ganhar Pontos de Prestígio
- 2) Pegar Marcador de Bônus
- 3a) Estabelecer Entrepasto Comercial
- 3b) Desenvolver Habilidade
- 3c) Ganhar Pontos de Prestígio Especiais

1) Ganhar Pontos de Prestígio

Primeiramente, determine qual jogador (se houver algum) está no controle de cada uma das duas cidades nas extremidades da Rota Comercial que está sendo criada. **O jogador que tiver mais Entrepósitos Comerciais em cada cidade** controla a cidade e **ganha 1 Ponto de Prestígio imediatamente**. Em caso de empate, o jogador empatado que ocupar o Entreposto Comercial de maior valor (mais à direita) controla a cidade. Se um jogador controlar ambas as cidades, ele recebe 2 Pontos de Prestígio imediatamente (1 para cada cidade). Marque os Pontos de Prestígio avançando o número de espaços adequado com o Negociante de um jogador na Trilha de Pontos de Prestígio. Se alguém ficar com 20 ou mais Pontos de Prestígio, a partida acaba imediatamente após esta ação.

Detalhes: ganhar Pontos de Prestígio ocorre independentemente de você reivindicar ou não um Entreposto Comercial em uma das duas cidades (conforme descrito no passo 3a). Você também pode criar uma Rota Comercial para ganhar mais Pontos de Prestígio (e talvez surpreender seus oponentes com um fim da partida adiantado) ou para pegar um Marcador de Bônus (veja o passo 2: Pegar Marcador de Bônus).



O jogador vermelho criou a Rota Comercial entre Dortmund e Paderborn. Primeiramente, ele verifica se há algum jogador no controle das duas cidades das extremidades e quem são esses jogadores. No momento, Dortmund tem 1 Entreposto Comercial estabelecido pelo jogador vermelho, que ganha 1 Ponto de Prestígio. O jogador vermelho também estabeleceu 1 Entreposto Comercial em Paderborn, mas o jogador azul também o fez. Visto que o jogador azul estabeleceu o Entreposto Comercial de maior valor (mais à direita), ele ganha 1 Ponto de Prestígio pelo controle da cidade.

2) Pegar Marcador de Bônus

Se houver um Marcador de Bônus ao lado da Rota Comercial recém-criada, pegue-o e coloque-o virado para cima à esquerda da sua Escrivadinha. Após completar esta ação, você pode usar esse Marcador de Bônus uma vez a qualquer momento de um turno seu, seja neste ou em um turno posterior. Usar um Marcador de Bônus não custa uma ação. Após ter usado o Marcador de Bônus uma vez, coloque-o virado para baixo à direita da sua Escrivadinha. No fim da partida, todos os seus Marcadores de Bônus coletados (virados para cima e para baixo) serão contabilizados no seu total de Pontos de Prestígio.

Então, pegue imediatamente 1 novo Marcador de Bônus do estoque e coloque-o virado para baixo na bandeja de prata da sua Escrivadinha. Porém, se não houver mais Marcadores de Bônus no estoque, a partida acaba imediatamente após esta ação. Caso contrário, você deve colocar esse Marcador de Bônus no tabuleiro do jogo no fim do seu turno. Você pode colocar o Marcador de Bônus ao lado de qualquer Rota Comercial que desejar. Há 3 restrições a esse respeito:

- Não pode haver um Marcador de Bônus nessa Rota Comercial;
- Não pode haver comerciantes nessa Rota Comercial;
- Deve haver ao menos 1 espaço de Entreposto Comercial vazio em 1 das 2 cidades das extremidades dessa Rota Comercial.

Consulte as páginas 8 e 9 para obter mais detalhes sobre Marcadores de Bônus.



O jogador vermelho pega o Marcador de Bônus de +3 Ações que está ao lado da Rota Comercial. Após completar sua ação (Criar 1 Rota Comercial), o jogador vermelho pode usar esse Marcador de Bônus durante qualquer turno dele, inclusive o atual. Além disso, para concluir essa ação, o jogador vermelho deve pegar 1 Marcador de Bônus do estoque e colocá-lo virado para baixo em sua bandeja de prata. Então, no fim desse turno – e após usar o Marcador de Bônus de +3 Ações, se ele decidir fazer isso nesse turno –, o jogador vermelho deve colocar esse novo Marcador de Bônus no tabuleiro do jogo, respeitando as 3 restrições.

No passo 3, você só pode escolher 1 das 3 opções a seguir (3a, 3b ou 3c). Caso você não possa ou não queira escolher uma das 3 opções citadas, todos os comerciantes naquela Rota Comercial são devolvidos para o Estoque Geral (não para a sua Reserva Pessoal).

3a) Estabelecer Entreposto Comercial

Remova todos os seus comerciantes dessa Rota Comercial e devolva todos, menos 1, para o Estoque Geral.

Use o comerciante restante para estabelecer um Entreposto Comercial no espaço vazio mais à esquerda de uma das duas cidades das extremidades da Rota Comercial.

Detalhes: isso significa que você não pode pular um espaço de Entreposto Comercial vazio e deve estabelecer seu Entreposto no espaço vazio de menor valor. O valor dos espaços começa no branco (o menor valor) e vai subindo para laranja, rosa e, por fim, preto. Você deve desenvolver a sua habilidade Privilégio para poder estabelecer um Entreposto Comercial em espaços acima de um espaço branco. Além disso, Negociantes devem sempre ser colocados em espaços de Entreposto Comercial quadrados e Mercadores, em espaços de Entreposto Comercial redondos. Apenas comerciantes que já estavam na Rota Comercial podem ser colocados em Entrepósitos Comerciais – eles não podem ser pegos do Estoque Geral ou da sua Reserva Pessoal.



O jogador vermelho deseja estabelecer outro Entreposto Comercial em Dortmund. Primeiramente, ele devolve 2 dos seus 3 comerciantes da Rota Comercial para o Estoque Geral e, em seguida, coloca o comerciante restante (neste caso, um Negociante) no espaço laranja. O jogador vermelho pode fazer isso, pois já desenvolveu sua habilidade Privilégio até o nível rosa – alto. Embora, teoricamente, o jogador vermelho possa estabelecer um Entreposto Comercial no espaço mais à direita devido ao seu Privilégio, ele não pode fazer isso, pois não é permitido pular um espaço de Entreposto Comercial vazio. Dessa forma, ele deve estabelecer seu Negociante no espaço laranja.

Mais detalhes: no tabuleiro da Liga Hanseática, você ganha 1 Ponto de Prestígio **imediatamente** após estabelecer o primeiro Entrepasto Comercial em cada uma das 6 cidades no lado para 3 jogadores (Groninga, Stade, Lubeque, Colônia, Warburg e Halle) ou em cada uma das 4 cidades no lado para 4-5 jogadores (Groninga, Lubeque, Colônia e Halle). Isso é indicado por um ícone de 1 em um círculo dourado. Se isso fizer com que alguém fique com 20 ou mais Pontos de Prestígio, a partida acaba imediatamente após essa ação.

Se você estabelecer um Entrepasto Comercial no último espaço vazio de uma cidade, avance imediatamente 1 espaço com o cubo de madeira preto na Trilha de *Cidades Completas*. Se a 10ª cidade for completamente ocupada, a partida acaba imediatamente após essa ação. Se todos os espaços de Entrepastos Comerciais de uma cidade tiverem sido estabelecidos, não é possível colocar outros comerciantes nessa cidade (exceção: Marcador de Bônus de *Entrepasto Comercial Extra*; veja na página 8).

Uma Rota Comercial ainda pode ser criada mesmo se as cidades das duas extremidades já estiverem completas. Por exemplo, um jogador pode querer ganhar Pontos de Prestígio pelas cidades das extremidades.

Conexão Leste-Oeste

Ao estabelecer um Entrepasto Comercial que forma uma **cadeia contínua de Entrepastos Comerciais seus entre Stendal e Arnheim** (conforme indicado pelas faixas vermelhas), você cria uma *Conexão Leste-Oeste* e imediatamente ganha Pontos de Prestígio da seguinte maneira:

Você ganha 7 Pontos de Prestígio se for o primeiro jogador a criar a conexão, 4 pontos se for o segundo e 2 pontos se for o terceiro. Se alguém ficar com 20 ou mais Pontos de Prestígio, a partida acaba imediatamente após essa ação ser completada.

O tamanho dessa Rota, as posições dos seus Entrepastos Comerciais nas cidades e o fato de você controlar essas cidades ou não são fatores irrelevantes na criação da *Conexão Leste-Oeste*.



Dois exemplos de possíveis Conexões Leste-Oeste; a rota amarela mostra a menor Conexão Leste-Oeste possível.

3b) Desenvolver Habilidade

Se uma das duas cidades adjacentes tiver um pictograma de uma das 5 habilidades (*Chaves da Cidade / Ações / Privilégio / Livro do Conhecimento / Banco*), você pode desenvolver a habilidade correspondente em vez de ocupar um Entrepasto Comercial. Primeiramente, devolva todos os comerciantes que estiverem na Rota Comercial para o Estoque Geral. Então, **remova o Negociante** (*Chaves da Cidade / Ações / Privilégio / Banco*) ou **Mercador** (*Livro do Conhecimento*) do espaço mais à esquerda da habilidade correspondente na sua *Escrivaninha* e coloque-o na sua *Reserva Pessoal*.

Detalhes: de agora em diante, você pode usar o valor melhorado dessa habilidade. Por exemplo, se tiver acabado de revelar o primeiro 3, o primeiro 4 ou o 5 da habilidade *Ações*, você ganha uma ação extra, que fica imediatamente disponível neste turno (mesmo que isso aconteça ao usar um Marcador de Bônus de +3 ou +4 *Ações*).

3c) Ganhar Pontos de Prestígio Especiais

Se você criar uma Rota Comercial entre as cidades de Colônia e Warburg, em vez de estabelecer um Entrepasto Comercial, você pode colocar um **Mercador** em 1 dos 4 espaços para Pontos de Prestígio Especiais (7, 8, 9, 11).

Detalhes: esse espaço deve estar vazio e o Mercador deve vir da Rota Comercial; devolva quaisquer comerciantes restantes para o Estoque Geral.

No entanto, você pode escolher qualquer espaço disponível, ou seja, você pode pular espaços vazios. A cor de Privilégio adequada ainda precisa estar à mostra na sua *Escrivaninha* (a cor da silhueta carregando o barril com o número). Esse Mercador permanece nesse espaço até o fim da partida, quando esses Pontos de Prestígio Especiais serão contabilizados.



O jogador vermelho criou uma Rota Comercial entre Colônia e Warburg. Ele já desenvolveu sua habilidade *Privilégio* até o nível laranja – baixo.

O jogador vermelho decide mover seu Mercador da Rota Comercial para o espaço laranja para obter 8 Pontos de Prestígio Especiais.

Alternativamente, o jogador vermelho poderia ter usado um Negociante da Rota Comercial para estabelecer um Entrepasto Comercial no espaço laranja de Warburg ou no espaço branco de Colônia (o que teria concedido 1 Ponto de Prestígio extra ao jogador vermelho). Os 3 comerciantes restantes da Rota Comercial são devolvidos para o Estoque Geral.



Sim da Partida

O fim de uma partida de *Hansa Teutônica* pode ser desencadeado de 3 formas, todas durante a ação *E) Criar 1 Rota Comercial*. Se o fim da partida for desencadeado, o jogador ativo completa sua ação, mas quaisquer ações restantes são perdidas e a partida acaba imediatamente sem mais turnos para nenhum jogador. As 3 formas de desencadear o fim da partida são:

- Quando alguém conseguir 20 Pontos de Prestígio ou mais na Trilha de Pontos de Prestígio – e não precisa ser o turno desse jogador;
- Quando o jogador ativo precisar comprar um Marcador de Bônus (para colocá-lo no tabuleiro do jogo no fim do seu turno), mas o estoque de Marcadores de Bônus tiver sido esgotado; *Observação:* o jogador não terá a chance de usar o Marcador de Bônus que acabou de pegar do tabuleiro do jogo!
- Quando o jogador ativo estabelecer o Entrepasto Comercial que completar a décima cidade, ou seja, quando o marcador de Cidades Completas chegar ao último espaço (10).

Observação: durante a partida, você só ganha Pontos de Prestígio ao realizar os seguintes passos da ação *E) Criar 1 Rota Comercial*:

- controlar as cidades em cada extremidade da Rota
- estabelecer certos Entrepastos Comerciais
- completar uma *Conexão Leste-Oeste*

Todos os outros Pontos de Prestígio só são contabilizados após o desencadeamento do fim da partida.

Contabilizar seus Pontos de Prestígio

Há duas formas de contabilizar os seus Pontos de Prestígio:

Você pode usar a Trilha de Pontos de Prestígio no tabuleiro do jogo OU a Tabela de Pontuação (que é útil para registrar estatísticas).

Todas as 6 categorias seguintes concedem Pontos de Prestígio – some todos esses pontos para determinar o vencedor da partida:

A) Pontos de Prestígio da Trilha de Pontos de Prestígio

Esses são os Pontos de Prestígio obtidos com certas ações durante a partida.

B) Pontos de Prestígio por habilidades completamente desenvolvidas

Para cada habilidade que você tiver desenvolvido completamente (quando não houver mais comerciantes e todos os espaços estiverem vazios), ganhe 4 Pontos de Prestígio. (Exceção: não são concedidos Pontos de Prestígio pelo desenvolvimento completo da habilidade *Chaves da Cidade*.)

C) Pontos de Prestígio pelo total de Marcadores de Bônus coletados

Pelo total de Marcadores de Bônus que você coletou (quer você os tenha usado na partida ou não), você ganha Pontos de Prestígio conforme indicado a seguir:

Número de Marcadores de Bônus	Pontos de Prestígio
1	1
2 ou 3	3
4 ou 5	6
6 ou 7	10
8 ou 9	15
10 ou mais	21

D) Pontos de Prestígio Especiais por Colônia

Se tiver ocupado 1 ou mais espaços em Colônia com um Mercador, você ganha os Pontos de Prestígio Especiais conforme indicado.

E) Pontos de Prestígio por cidades

Agora, todas as suas cidades são pontuadas. Você ganha 2 Pontos de Prestígio por cada cidade que controlar – aquelas onde você tem o maior número de Entrepastos Comerciais (Entrepastos Comerciais estabelecidos por meio do Marcador de Bônus de *Entrepasto Comercial Extra* – à esquerda do Entrepasto de menor valor – são contabilizados no total). Se houver um empate em relação a quem tem mais Entrepastos Comerciais em uma cidade, o jogador empatado com o Entrepasto de maior valor (mais à direita) ganha os 2 pontos pela cidade. (Isso significa que apenas 1 jogador por cidade ganha 2 pontos.)

F) Pontos de Prestígio por Rede

Por fim, identifique sua maior Rede de Entrepastos Comerciais conectados. Uma Rede é composta por todas as cidades adjacentes nas quais você tem ao menos 1 Entrepasto Comercial. Escolha uma cidade onde você tenha ao menos 1 Entrepasto Comercial para começar a contar os Entrepastos da sua Rede. Use uma Rota Comercial adjacente para identificar a próxima cidade adjacente onde você tem ao menos 1 Entrepasto Comercial e some seus Entrepastos dessa cidade à contabilização da sua Rede. Repita o passo anterior para continuar identificando outras cidades adjacentes nas quais você tem ao menos 1 Entrepasto Comercial. (Evidentemente, Entrepastos Comerciais localizados em qualquer cidade válida só podem ser contabilizados na sua Rede uma vez.)

Por fim, multiplique o número total de Entrepastos Comerciais na sua Rede pelo maior número à mostra na sua habilidade *Chaves da Cidade*. Adicione esses Pontos de Prestígio ao seu total.



O jogador vermelho construiu uma Rede de 7 cidades com um total de 9 Entrepastos Comerciais (o Entrepasto de Kampen não é incluído, pois não é adjacente a qualquer outra cidade dessa Rede). Por ter desenvolvido sua habilidade *Chaves da Cidade* até o nível 3, ele recebe 3 Pontos de Prestígio por Entrepasto Comercial dessa Rede, totalizando 27 PP.

O jogador que tiver mais Pontos de Prestígio vence a partida. Em caso de empate, vence o jogador empatado que menos tiver desenvolvido sua habilidade *Ações*. Se o empate persistir, vence o jogador que tiver ganhado mais pontos pela sua Rede. Se ainda assim houver empate, os jogadores empatados compartilham a vitória.

Marcadores de Bônus

No início do seu turno, haverá sempre 3 Marcadores de Bônus no tabuleiro do jogo. Quando você criar uma Rota Comercial ao lado de um Marcador de Bônus, pegue-o e coloque-o virado para cima à esquerda da sua Escrivania (veja também *E: Criar 1 Rota Comercial – passo 2: Pegar Marcador de Bônus* na página 5). Então, compre um novo Marcador de Bônus imediatamente e coloque-o virado para baixo (com o lado que deixa o pão e a carne à mostra) na bandeja de prata da sua Escrivania (isso serve para lembrar os jogadores de colocar o(s) novo(s) Marcador(es) de Bônus no fim dos seus turnos). Se você não puder comprar um novo Marcador de Bônus porque o estoque está vazio, a partida acaba imediatamente após esta ação (isso também significa que você não poderá usar o Marcador de Bônus que acabou de pegar do tabuleiro!)

No fim do seu turno, coloque 1 novo Marcador de Bônus para cada Marcador de Bônus que tiver pegado neste turno em sua bandeja de prata (isso deve ser feito depois de jogar quaisquer Marcadores de Bônus de +3 ou +4 Ações). Você pode colocá-los em qualquer Rota Comercial obedecendo às 3 restrições seguintes:

- Não pode haver um Marcador de Bônus nessa Rota Comercial;
- Não pode haver comerciantes nessa Rota Comercial;
- Deve haver ao menos 1 espaço de Entrepósito Comercial vazio em 1 das 2 cidades das extremidades dessa Rota Comercial.



A pequena seta cinza-escura em cada Marcador de Bônus serve para ajudar a designá-lo a uma Rota Comercial.

Você pode usar Marcadores de Bônus a qualquer momento durante o seu turno, exceto na mesma ação em que você o pegou. Usar um Marcador de Bônus não custa uma ação. Após usá-lo uma vez, vire o Marcador de Bônus e coloque-o à direita do seu tabuleiro de jogador. Ele permanece ali até o fim da partida, quando os Pontos de Prestígio obtidos por todos os seus Marcadores de Bônus coletados serão contabilizados, estejam eles virados para cima ou para baixo.

Veja a seguir uma explicação de todos os Marcadores de Bônus:

Trocar Entrepósitos Comerciais



Esse Marcador de Bônus permite que você troque as posições de 2 comerciantes em Entrepósitos Comerciais adjacentes estabelecidos em uma cidade.

Você deve ser dono de um dos dois Entrepósitos da troca. A forma e cor exigidas para os 2 espaços são irrelevantes. Isso significa que um Negociante e um Mercador podem trocar de Entrepósito Comercial e que você pode ocupar um Entrepósito para o qual ainda não desenvolveu o Privilégio necessário.



O jogador vermelho usa um Marcador de Bônus de Trocar Entrepósitos Comerciais para trocar de Entrepósito com o jogador azul em Perleberg. Ele pode fazer isso mesmo sem ter desenvolvido sua habilidade Privilégio até o nível preto e mesmo que esteja colocando um Negociante em um espaço que normalmente exige um Mercador.

Desenvolver 1 Habilidade



Esse Marcador de Habilidade permite que você desenvolva 1 habilidade à sua escolha ao remover o Negociante ou Mercador mais à esquerda dessa habilidade e colocá-lo na sua Reserva Pessoal (como na ação *E: Criar 1 Rota Comercial – passo 3b) Desenvolver Habilidade*).



O jogador vermelho decide usar o Marcador de Bônus de Desenvolver 1 Habilidade para desenvolver sua habilidade Livro do Conhecimento. Ele pega o Mercador mais à esquerda e o coloca em sua Reserva Pessoal. Se, então, ele escolher a ação *D) Mover* seus comerciantes no tabuleiro, ele poderá mover 3 comerciantes em vez de 2.

Entrepósito Comercial Extra



Ao realizar a ação *E) Criar 1 Rota Comercial – passo 3a) Estabelecer Entrepósito Comercial*, você pode usar esse Marcador de Bônus para mudar as regras de ocupação de um Entrepósito Comercial da seguinte forma:

Coloque 1 dos seus comerciantes da Rota Comercial à esquerda dos espaços de Entrepósito Comercial para criar um Entrepósito Comercial extra em 1 das 2 cidades das extremidades da Rota Comercial. O único requisito é que o espaço mais à esquerda (de menor valor) já deve conter um Entrepósito Comercial estabelecido por qualquer jogador (incluindo você).

Durante o resto da partida, cada Entrepósito Comercial extra conta como qualquer outro nas avaliações pertinentes. O valor deles é menor que todos os Entrepósitos à sua direita. Se mais Entrepósitos Comerciais extras forem estabelecidos nessa cidade, eles devem sempre ser colocados à esquerda de quaisquer Entrepósitos extras previamente estabelecidos.

Você não pode aplicar o efeito do Marcador de Bônus de Trocar Entrepósitos Comerciais em nenhum desses Entrepósitos extras.



O jogador vermelho criou uma Rota Comercial entre Bremen e Hanôver. No passo 3a) dessa ação, ele decide estabelecer um Entrepósito Comercial em Hanôver. Visto que todos os espaços de Entrepósito Comercial da cidade já estão ocupados, ele usa o Marcador de Bônus de Entrepósito Comercial Extra para poder

colocar um dos seus comerciantes da Rota Comercial à esquerda dos que já estão no local. Dessa forma, o jogador vermelho estabelece um Entrepósito Comercial nessa cidade.

+3 / +4 Ações



Esses Marcadores de Bônus lhe concedem 3 ou 4 ações extras, independentemente de quantas ações você possa realizar com base na sua habilidade Ações.

Mover 3 Comerciantes



Ao usar esse Marcador de Bônus, você pode escolher um total de até **3 comerciantes adversários para remover de Pontos de Conexão ocupados em 1 ou mais Rotas Comerciais e recolocar em Pontos de Conexão disponíveis em 1 ou mais Rotas Comerciais**. Os 3 comerciantes podem pertencer a 1, 2 ou 3 jogadores diferentes.

Você pode usar isso para trocar os comerciantes de posição (você pode mover um Mercador para um novo Ponto de Conexão e pegar um Negociante de outro ponto para colocar na posição anterior do Mercador).

Durante o processo de mover um comerciante, você não pode deslocar outro comerciante.

Observação: o jogo contém 2 Marcadores de Bônus em branco. Você pode usá-los para as suas próprias ideias.



Regras Importantes para Lembrar

- Criar uma Rota Comercial é uma ação separada.
- Na ação *E) Criar 1 Rota Comercial*, os comerciantes da Rota devem ser devolvidos para o Estoque Geral; se você estabelecer um Entrepasto Comercial em uma das cidades das extremidades da Rota Comercial, o comerciante usado deve ser um dos comerciantes dessa Rota.
- Ao criar uma Rota Comercial, os jogadores podem ganhar Pontos de Prestígio por controlar uma cidade nas extremidades da Rota.
- No fim do seu turno, quaisquer novos Marcadores de Bônus (na sua bandeja de prata) devem ser colocados no tabuleiro do jogo.
- Após a criação de uma Rota Comercial e o estabelecimento de um Entrepasto Comercial, é preciso verificar se uma das cidades foi preenchida e atualizar a Trilha de *Cidades Completas* adequadamente.
- Quando você desenvolve uma habilidade, o comerciante dessa habilidade é colocado na sua Reserva Pessoal.
- Na ação *C) Deslocar 1 comerciante adversário e substituí-lo por um dos seus*, o jogador que deslocar o comerciante de um oponente deve mover 1 (para um Negociante deslocado) ou 2 (para um Mercador deslocado) dos seus comerciantes da sua Reserva Pessoal para o Estoque Geral. O oponente que foi deslocado ganha o mesmo número de comerciantes do Estoque Geral e os coloca no tabuleiro do jogo.
- Mercadores são quase sempre tratados como Negociantes, exceto nas 3 situações a seguir:
 - Quando Mercadores são deslocados, eles custam/transferem mais comerciantes;
 - Espaços de Entrepasto Comercial exigem comerciantes específicos: espaços quadrados são para Negociantes e espaços redondos são para Mercadores;
 - Apenas Mercadores podem ser usados para obter os Pontos de Prestígio Especiais de Colônia.

Dicas para um Bom Jogo

- Nas suas primeiras partidas, é recomendado jogar com 3 ou 4 jogadores para que o tempo de jogo não seja excedido. Jogadores experientes conseguem finalizar uma partida em cerca de 90 minutos, mesmo com 5 jogadores.
- É recomendado que os jogadores contem suas ações individuais em voz alta para evitar confusão.
- Há várias formas de obter Pontos de Prestígio neste jogo. Após jogar a sua primeira partida, você conseguirá entender melhor os diversos caminhos para pontuar.



Material Extra para o Tabuleiro da Liga Hanseática para Mercadores Experientes

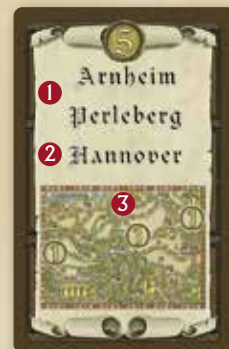
Quando tiver ganhado mais experiência em *Hansa Teutonica*, você pode acrescentar os elementos extras *Cartas de Missão* e *Favor do Imperador* às suas partidas (tanto individualmente quanto em conjunto) ao usar o tabuleiro da *Liga Hanseática*.

Cartas de Missão

Na *Liga Hanseática*, algumas cidades tinham reputações melhores entre os mercadores que buscavam poder e influência política. É por isso que os mercadores competem para estabelecer o maior número de Entrepósitos Comerciais em um número gerenciável de cidades e obter o maior prestígio para si.

Durante a *Preparação da Partida*, embaralhe as 9 Cartas de Missão e distribua 1 carta virada para baixo para cada jogador. Não deixe que os seus oponentes vejam sua carta até o fim da partida. Devolva quaisquer cartas restantes para a caixa; você não precisará delas nesta partida.

No fim da partida, você **ganha 1 Ponto de Prestígio para cada cidade listada na sua Carta de Missão** na qual você tiver estabelecido ao menos 1 Entrepósito Comercial (ou seja, um máximo de 3 Pontos de Prestígio). Se também conseguir **estabelecer o maior número de Entrepósitos Comerciais em todas as 3 cidades da sua Carta de Missão** (ou, em caso de empate, o Entrepósito de maior valor mais à direita), **você recebe um bônus extra de 5 Pontos de Prestígio**. No total, sua Carta de Missão pode lhe conceder 8 Pontos de Prestígio no fim da partida.



Cada carta contém o nome de 3 cidades. Os nomes das duas primeiras cidades aparecem em 2 outras cartas ❶ (elas também podem aparecer nas cartas dos seus oponentes). A terceira cidade listada só aparece em uma única carta ❷. Os ícones de moeda na pequena ilustração da carta mostram a localização das 3 cidades no mapa do jogo ❸.

Favor do Imperador

Os mercadores da *Liga Hanseática* ganhavam poder e influência política constantes por meio de comércio ativo e expansão. Eles pagavam altas quantias em dinheiro para comprar licenças e privilégios especiais diretamente do imperador e eram legalmente subordinados somente a ele. Isso significa que os membros da *Hansa* eram isentos de pagar impostos para príncipes e duques regionais.

Durante a *Preparação da Partida*, misture as peças de *Favor do Imperador* viradas para baixo. Selecione peças aleatórias em quantidade equivalente ao número de jogadores e coloque-as viradas para cima ao lado do tabuleiro do jogo. Isso formará o acervo de peças que podem ser compradas durante a partida. Devolva todas as peças restantes para a caixa; você não precisará delas nesta partida.

No início do seu turno, você pode optar por abrir mão de todas as suas ações do turno para poder adquirir 1 peça de *Favor do Imperador* virando 2 dos seus Marcadores de Bônus não utilizados e colocando ambos à direita da sua Escrivanhina (eles ainda serão contabilizados no fim da partida, ao calcular seus Pontos de Prestígio por Marcadores de Bônus). Você só pode adquirir 1 peça de *Favor do Imperador* por turno.

Coloque a peça de *Favor do Imperador* adquirida virada para cima à sua frente. Quatro dessas peças concedem vantagens permanentes durante a partida e duas concedem Pontos de Prestígio extras no fim da partida:

Durante a partida



Sempre que for deslocado, você pode colocar seus comerciantes deslocados em Pontos de Conexão disponíveis de **Rotas Comerciais à sua escolha** em vez de colocá-los em Rotas adjacentes.



Desse momento em diante, você passa a ter 1 ação extra disponível a cada turno. (Isso faz com que seja possível realizar mais de 5 ações por turno.)



Sempre que outro jogador realizar a ação *Renda*, você pode pegar 1 comerciante do Estoque Geral e colocá-lo na sua Reserva Pessoal.



Sempre que um dos seus Negociantes for deslocado, você recebe 2 comerciantes do Estoque Geral em vez de apenas 1.

No fim da partida



No fim da partida, você ganha 2 Pontos de Prestígio extras por cada cidade na qual tiver estabelecido o maior número de Entrepósitos Comerciais (ou seja, um total de 4 pontos em vez de 2).



No fim da partida, você ganha 7 Pontos de Prestígio (em vez de 4) para cada habilidade completamente desenvolvida.



Tabuleiros Alternativos

Além de jogar com o tabuleiro da *Liga Hanseática*, você também pode usar um dos outros dois tabuleiros inclusos no jogo:

A *Liga Hanseática Oriental* ou *Britânia*

Ambos esses tabuleiros incluem novos elementos e, portanto, possuem jogabilidades diferentes.

A *Liga Hanseática Oriental*

A *Liga Hanseática* se expande para as regiões orientais da Europa. Novas conexões devem ser feitas e, agora, rotas marítimas fazem com que mercadores tenham um papel importante no jogo. As cidades que não fazem parte da *Liga Hanseática* buscam criar suas próprias redes. Você deve encarar esses novos desafios para reafirmar a sua reputação de mercador de sucesso.

A *Preparação da Partida da Liga Hanseática Oriental* é a mesma da *Liga Hanseática* e é adequada para 3-5 jogadores. Para estabelecer uma *Conexão Leste-Oeste* nesse mapa, você deve criar uma cadeia contínua de Entrepósitos Comerciais entre Lubeque e Danzigue (conforme indicado pelas faixas vermelhas). Você pode ganhar Pontos de Prestígio Especiais em Conisberga.

Todas as regras da *Liga Hanseática* se aplicam sem alterações.

A *Liga Hanseática Oriental* tem os seguintes novos elementos:

A Cidade de Waren



Esta cidade permite que você escolha 1 de 2 habilidades para desenvolver. Se criar 1 das 3 Rotas Comerciais para Waren, você pode desenvolver 1 de 2 habilidades (*Ações* ou *Banco*) ou estabelecer 1 Entrepósito Comercial conforme as regras para cidades verdes (e amarelas, veja no próximo parágrafo).

Cidades Verdes (e Amarelas)



As cidades de Belgard, Waren e Dresden não são Hanseáticas e são identificadas por uma faixa verde (Belgard) ou amarela e verde (Waren e Dresden). Você não pode estabelecer um Entrepósito Comercial nessas cidades como de costume; você só pode estabelecer um Entrepósito Comercial nelas se:

- usar o Marcador de Bônus Permanente de *Estabelecer um Entrepósito Comercial em uma Cidade Verde (e Amarela)* ao criar uma Rota Comercial Marítima (veja a explicação a seguir);
- usar o Marcador de Bônus de *Entrepósito Comercial Extra* ao criar uma Rota Comercial adjacente a uma cidade verde (e amarela). Com isso, você pode colocar 1 comerciante da Rota Comercial para estabelecer um Entrepósito Comercial em uma cidade verde (e amarela). Se já houver 1 ou mais comerciantes nessa cidade, você deve adicionar o seu comerciante extra à esquerda de todos os outros comerciantes presentes para estabelecer o seu Entrepósito.

Assim que você coloca 1 comerciante em uma cidade verde (e amarela) para estabelecer um Entrepósito Comercial, ela passa a ser considerada totalmente ocupada. Avance o marcador de *Cidades Completas* 1 espaço na Trilha.

Trate as cidades verdes (e amarelas) como qualquer outra cidade Hanseática ao conceder Pontos de Prestígio (ao criar uma Rota Comercial e ao avaliar as categorias *E* e *F* no fim da partida).

Rotas Comerciais Marítimas

Rotas Comerciais Marítimas têm duas características especiais:

1. Você precisa de 1 ou 2 Mercadores para criar uma Rota Comercial Marítima. (Os Pontos de Conexão são indicados por um barco em vez de uma casa e têm apenas círculos para Mercadores e nenhum quadrado para Negociantes.)
2. Após criar uma Rota Comercial Marítima, você obtém o uso de um Marcador de Bônus Permanente imediatamente (veja abaixo).

Você não pode colocar um Marcador de Bônus em Rotas Comerciais Marítimas, pois elas já contêm um Marcador de Bônus Permanente.



Observação: além disso, Rotas Comerciais Marítimas são o caminho mais curto para criar a *Conexão Leste-Oeste* entre as cidades de Lubeque e Danzigue.

Marcadores de Bônus Permanentes

Há 1 Marcador de Bônus Permanente designado a cada uma das 4 Rotas Comerciais Marítimas. Ao criar uma dessas Rotas Comerciais Marítimas, você pode usar o Marcador de Bônus Permanente correspondente a ela imediatamente após o fim dessa ação (e somente nesse momento).

Observação: como não é permitido pegar Marcadores de Bônus Permanentes, você não recebe Pontos de Prestígio por eles no fim da partida.

Explicação dos 4 Marcadores de Bônus Permanentes:



Mover 2 comerciantes à sua escolha:

Se criar essa Rota Comercial Marítima, você pode escolher 2 comerciantes (seus e/ou dos seus oponentes) em Rotas Comerciais e movê-los. É permitido trocar de lugar com esses dois comerciantes.



Desenvolver a habilidade *Privilégio*:

Se criar essa Rota Comercial Marítima, você pode desenvolver a sua habilidade *Privilégio* seguindo as regras normais.



Estabelecer um Entrepósito Comercial em uma cidade verde (e amarela):

Se criar essa Rota Comercial Marítima, você pode estabelecer um Entrepósito Comercial colocando 1 comerciante da sua Reserva Pessoal em uma cidade verde (e amarela) à sua escolha. *Importante:* você deve sempre colocar o seu comerciante à direita de quaisquer outros comerciantes já presentes na cidade.

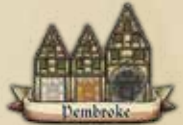


Colocar 2 comerciantes:

Se criar essa Rota Comercial Marítima, você pode usar 2 comerciantes dessa Rota para colocar em Pontos de Conexão disponíveis no tabuleiro em vez de devolvê-los para o Estoque Geral.



Calais
Cidade inglesa



Pembroke
Cidade galesa



Salkirk
Cidade escocesa

A *Preparação da Partida de Britânia* é a mesma da *Liga Hanseática*. O mapa do jogo para 3 jogadores inclui apenas a Inglaterra e o País de Gales. O lado para 4-5 jogadores adiciona a Escócia ao mapa. As Rotas Comerciais são destacadas em branco na Inglaterra, em marrom no País de Gales e em azul na Escócia. Os nomes das cidades também são destacados em marrom no País de Gales e em azul na Escócia. A divisão desses 3 países é importante para o jogo, conforme explicado abaixo.

Para estabelecer uma *Conexão Leste-Oeste* nesse mapa, você deve criar uma cadeia contínua de Entrepósitos Comerciais

entre Oxford e York (conforme indicado pelas faixas vermelhas e pelo pergaminho de pontuação vermelho). Você pode ganhar Pontos de Prestígio Especiais em Plimude.

Todas as regras da *Liga Hanseática* se aplicam sem alterações, salvo as seguintes exceções:

- A partida acaba imediatamente após o fim da ação E) *Criar 1 Rota Comercial* quando um jogador tiver estabelecido Entrepósitos Comerciais em todos os espaços de uma 8ª cidade (em vez da 10ª).
- A colocação de novos Marcadores de Bônus é sujeita a 2 restrições extras, mas a regra básica é a mesma:
 - Você não pode colocar Marcadores de Bônus em Rotas Comerciais Marítimas que contêm um Marcador de Bônus Permanente;
 - Da mesma forma, você não pode colocar Marcadores de Bônus em Rotas Comerciais do País de Gales (destacadas em marrom) e da Escócia (destacadas em azul).

O tabuleiro de *Britânia* tem os seguintes novos elementos:

Os países Inglaterra, País de Gales e Escócia

Dentro da Inglaterra, você pode realizar as ações B) *Colocar 1 comerciante* e C) *Deslocar 1 comerciante adversário e substituí-lo por 1 dos seus*, seguindo as regras normais. No entanto, no País de Gales e na Escócia, você precisa de permissão para realizar essas 2 ações:



Cardiff (País de Gales)

Se tiver o Entreposto Comercial de maior valor (mais à direita) em Cardiff, você pode realizar 1 das 2 ações seguintes, uma vez por turno, no País de Gales:

- B) Colocar 1 comerciante;
- OU
- C) Deslocar 1 comerciante adversário e substituí-lo por 1 dos seus.



Carlisle (Escócia – apenas para 4-5 jogadores)

Se tiver o Entreposto Comercial de maior valor (mais à direita) em Carlisle, você pode realizar 1 das 2 ações seguintes, uma vez por turno, na Escócia:

- B) Colocar 1 comerciante;
- OU
- C) Deslocar 1 comerciante adversário e substituí-lo por 1 dos seus.



Londres (Inglaterra)

Se tiver o Entreposto Comercial de maior valor (mais à direita) em Londres, você pode realizar 1 das 2 ações seguintes, uma vez por turno, no País de Gales ou (ao jogar com 4-5 jogadores) na Escócia:

- B) Colocar 1 comerciante;
- OU
- C) Deslocar 1 comerciante adversário e substituí-lo por 1 dos seus.

Observação: você pode desenvolver a sua habilidade *Privilégio* em Londres – é por isso que a faixa da cidade tem 2 cores no mapa para 3 jogadores e 3 cores no mapa para 4-5 jogadores.

Pontos de atenção:

Cada uma das 3 cidades permite que você realize 1 das 2 ações uma vez por turno. Portanto, se tiver o Entreposto Comercial de maior valor em Cardiff e Londres, você tem permissão para realizar essa ação fora da Inglaterra duas vezes durante o seu turno (duas vezes no País de Gales ou uma vez no País de Gales e uma vez na Escócia).

Você sempre pode realizar essas ações na Inglaterra, independentemente das permissões necessárias para o País de Gales e/ou para a Escócia.

Comerciantes deslocados na ação C) *Deslocar 1 comerciante adversário e substituí-lo por 1 dos seus* só podem ser recolocados em Pontos de Conexão de Rotas Comerciais adjacentes do país de origem ou da Inglaterra.

Você não precisa de permissão especial para a ação D) *Mover seus comerciantes no tabuleiro*, mas deve seguir as seguintes orientações:

- Você só pode mover comerciantes da Inglaterra para Pontos de Conexão disponíveis na Inglaterra;
- Você só pode mover comerciantes do País de Gales para Pontos de Conexão disponíveis no País de Gales ou na Inglaterra;
- Você só pode mover comerciantes da Escócia para Pontos de Conexão disponíveis na Escócia ou na Inglaterra.

Você não precisa de permissão especial para a ação E) *Criar 1 Rota Comercial* no País de Gales ou na Escócia. Para essa ação, não importa de que cor é a Rota Comercial (ou seja, a qual país ela pertence) ou onde ficam as duas cidades de cada extremidade da Rota Comercial. Por exemplo, você pode criar uma Rota Comercial entre Conwy e Chester, entre Chester e Carlisle ou entre Chester e Hereford para estabelecer um Entreposto Comercial em Chester ou para desenvolver a habilidade *Ações*.

Limitações do Marcador de Bônus de *Mover 3 comerciantes*:

Se usar esse Marcador de Bônus, você só pode deslocar comerciantes dentro de um mesmo país (por exemplo: um comerciante da Inglaterra deve permanecer na Inglaterra após a conclusão da ação). Uma troca de posições (dentro do mesmo país) ainda é permitida.

Rotas Comerciais Marítimas

Rotas Comerciais Marítimas têm 2 características especiais:

1. Você precisa de 1 ou 2 Mercadores para criar uma Rota Comercial Marítima. (Os Pontos de Conexão são indicados por um barco em vez de uma casa e têm apenas círculos para Mercadores e nenhum quadrado para Negociantes.)
2. Após criar uma Rota Comercial Marítima, você imediatamente obtém o uso de um Marcador de Bônus Permanente em 2 das Rotas Comerciais Marítimas do mapa para 4-5 jogadores e em 3 das Rotas Comerciais Marítimas do mapa para 3 jogadores (veja na próxima página).

Marcadores de Bônus Permanentes

Um Marcador de Bônus Permanente é designado às 2 Rotas Comerciais Marítimas no sudeste da Inglaterra (em ambos os mapas), bem como à Rota Comercial Marítima entre a Ilha de Man e Carlisle no mapa para 3 jogadores. Ao criar uma dessas Rotas Comerciais Marítimas, você pode usar o Marcador de Bônus Permanente correspondente a ela imediatamente após o fim dessa ação (e somente nesse momento).

Observação 1: você não pode colocar um Marcador de Bônus nessas Rotas, pois elas já contêm um Marcador de Bônus Permanente.

Observação 2: como não é permitido pegar Marcadores de Bônus Permanentes, você não recebe Pontos de Prestígio por eles no fim da partida.

Explicação dos 2 tipos de Marcadores de Bônus Permanentes:



Mover 2 comerciantes à sua escolha

Se criar essa Rota Comercial Marítima, você pode mover 2 comerciantes (seus e/ou dos seus oponentes) à sua escolha no tabuleiro do jogo. Você só pode mover um comerciante dentro do país em que ele se encontra (por exemplo: um Negociante localizado na Inglaterra deve continuar nesse país após o movimento). É permitido trocar de lugar com esses dois comerciantes.



Colocar 2 comerciantes

Você pode pegar 2 dos seus comerciantes do Estoque Geral e colocá-los em Pontos de Conexão disponíveis no País de Gales e/ou na Escócia. (Se não houver comerciantes no Estoque Geral, você pode pegá-los da sua Reserva Pessoal. Se não houver comerciantes na sua Reserva Pessoal, você pode pegá-los do tabuleiro do jogo.)

Ganhar pontos extras pelo País de Gales e pela Escócia

No fim da partida, o jogador que controlar mais cidades no País de Gales ganha 7 Pontos de Prestígio, o segundo lugar ganha 4 e o terceiro lugar ganha 2 (conforme indicado no pergaminho de pontuação marrom).

Um jogador tem o controle de uma cidade se tiver estabelecido o maior número de Entrepostos Comerciais no local (como de costume, em caso de empate, vence quem tiver o Entreposto de maior valor – mais à direita).

Em caso de empate na identificação do jogador em controle do maior número de cidades, os jogadores empatados contam seus Entrepostos Comerciais no País de Gales. O jogador empatado com mais Entrepostos Comerciais vence o empate. Se o empate persistir, some os Pontos de Prestígio para essa posição e para a posição abaixo dela e divida o resultado pelo número de jogadores empatados. Se necessário, arredonde o resultado para baixo.

Exemplo: 2 jogadores controlam 2 cidades cada e têm o mesmo número de Entrepostos Comerciais no País de Gales. Ambos os jogadores ganham $(7 + 4) / 2 = 5$ Pontos de Prestígio. O jogador que controlar o próximo maior número de cidades ganha apenas 2 Pontos de Prestígio pelo terceiro lugar.

Depois de os jogadores em controle de cidades no País de Gales receberem seus pontos, quaisquer jogadores que não controlarem uma cidade nesse país podem ser elegíveis para ganhar os Pontos de Prestígio de quaisquer posições restantes. Compare o número de Entrepostos Comerciais que cada um desses jogadores tem no País de Gales. O jogador que tiver mais Entrepostos no país ganha os Pontos de Prestígio referentes à posição mais alta não reivindicada e assim por diante.

Os jogadores que não tiverem Entrepostos Comerciais no País de Gales não podem ganhar Pontos de Prestígio no país.

Se estiver usando a Tabela de Pontuação, insira esses pontos na fileira de *Pontos de Prestígio por Cidades*.

Faça a mesma contabilização para a Escócia ao jogar no tabuleiro para 4-5 jogadores (usando os valores do pergaminho de pontuação azul).



A Ilha de Man faz parte tanto do País de Gales quanto da Escócia (verifique as cores da faixa) e, portanto, concede pontos para ambos os países.

**Veja um breve resumo das regras
na página seguinte.**

Créditos

Criação do Jogo: Andreas Steding

Ilustrações: Dennis Lohausen

Design Gráfico: Jens Wiese

Realização: Klaus Ottmaier

Tradução para o inglês: Ralph H Anderson

Galápagos

Tradução: Barbara Coelho

Revisão: Evelyn Trippo, Kévila Cordas,

Lucas Benetti e Luís Perdomo

Diagramação BR: Francine C. Silva e Tati Hapanchuk



Pegasus Spiele



www.mundogalapagos.com.br

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Fridberg, Germany. © 2021 Pegasus Spiele GmbH. Todos os direitos reservados.

É proibido reproduzir e publicar as regras do jogo, seus componentes ou ilustrações sem a permissão da Pegasus Spiele.

Resumo das Regras

Preparação da Partida

Escolha um tabuleiro de jogo.

Pegue os 3 Marcadores de Bônus Iniciais (dourados) e aleatoriamente coloque um em cada uma das 3 Tabernas, apontando-os para a Rota Comercial designada a eles.

Coloque o cubo de madeira preto no espaço 0 da Trilha de Cidades Completas.

Então, cada jogador escolhe uma cor e pega a Escrivadinha correspondente, colocando 15 Negociantes e 3 Mercadores em seus respectivos espaços.

Coloque seus comerciantes restantes (Negociantes e Mercadores) na sua Reserva Pessoal e no Estoque Geral da seguinte maneira:

	Reserva Pessoal	Estoque Geral
1º Jogador	5 + 1	6
2º Jogador	6 + 1	5
3º Jogador	7 + 1	4
4º Jogador	8 + 1	3
5º Jogador	9 + 1	2

Como Jogar

A) Renda



Com esta ação, dependendo do nível de desenvolvimento dessa habilidade, você pode contratar até 3, 5, 7 ou todos os seus comerciantes do Estoque Geral para transferi-los para a sua Reserva Pessoal (todos se o C estiver à mostra).

B) Colocar 1 comerciante



Com esta ação, você pode colocar 1 comerciante da sua Reserva Pessoal em um Ponto de Conexão disponível de uma Rota Comercial (um Ponto de Conexão que ainda não estiver ocupado por você ou por um oponente).

C) Deslocar 1 comerciante adversário e substituí-lo por 1 dos seus



Com esta ação, você pode deslocar o comerciante de um adversário de um Ponto de Conexão em uma Rota Comercial e substituí-lo por 1 comerciante da sua Reserva Pessoal. Se deslocar um Negociante, você também deve devolver 1 comerciante da sua Reserva Pessoal para o Estoque Geral como pagamento. Se deslocar um Mercador, você deve devolver 2 comerciantes.

Seu oponente deve imediatamente pegar o Negociante deslocado dele mais 1 comerciante extra do Estoque Geral, o Mercador deslocado dele mais 2 comerciantes extras do Estoque Geral, e colocá-los em quaisquer Pontos de Conexão disponíveis de Rotas Comerciais adjacentes.

D) Mover seus comerciantes no tabuleiro



Com esta ação, dependendo do nível de desenvolvimento da sua habilidade *Livro do Conhecimento*, você pode mover de 2 a 5 comerciantes seus de Pontos de Conexão em 1 ou mais Rotas Comerciais para Pontos de Conexão disponíveis em 1 ou mais Rotas Comerciais.

E) Criar 1 Rota Comercial



Você só pode realizar esta ação se todos os Pontos de Conexão de uma Rota Comercial entre 2 cidades estiverem ocupados por comerciantes seus.

Ao realizar esta ação, siga os seguintes passos na ordem – os passos 1 e 2 devem sempre ser realizados (tanto quanto for possível), e então 1 das 3 alternativas no passo 3 também pode ser realizada, se possível:

1) Ganhar Pontos de Prestígio

O jogador que tiver mais Entrepostos Comerciais em cada uma das 2 cidades nas extremidades da Rota Comercial controla a cidade e ganha 1 Ponto de Prestígio imediatamente. (Em caso de empate, o jogador empatado que estiver ocupando o Entreposto de maior valor – mais à direita – controla a cidade).

2) Pegar Marcador de Bônus

Se houver um Marcador de Bônus ao lado da Rota Comercial recém-criada, pegue-o e coloque-o virado para cima à esquerda da sua Escrivadinha. Após completar esta ação, você pode usar esse Marcador de Bônus uma vez a qualquer momento de um turno seu. Usar um Marcador de Bônus não custa uma ação. Pegue 1 novo Marcador de Bônus do estoque imediatamente. Você deve colocar esse Marcador de Bônus no tabuleiro do jogo no fim do seu turno. Há 3 restrições a esse respeito:

- Não pode haver um Marcador de Bônus nessa Rota Comercial;
- Não pode haver comerciantes nessa Rota Comercial;
- Deve haver ao menos 1 espaço de Entreposto Comercial vazio em 1 das 2 cidades das extremidades dessa Rota Comercial.

3a) Estabelecer Entreposto Comercial

Use 1 comerciante dessa Rota Comercial para estabelecer um Entreposto Comercial no espaço de Entreposto vazio mais à esquerda de uma das cidades nas extremidades da Rota Comercial.

Conexão Leste-Oeste

Se esse Entreposto Comercial resultar em uma cadeia contínua de Entrepostos seus entre Stendal e Arnheim / Lubeque e Danzigue / Oxford e York (com faixas vermelhas), você estabelece uma *Conexão Leste-Oeste* e imediatamente ganha Pontos de Prestígio da seguinte maneira: 7 Pontos de Prestígio se você for o primeiro jogador a estabelecer a conexão, 4 pontos se for o segundo e 2 pontos se for o terceiro.

3b) Desenvolver Habilidade

Se uma das duas cidades adjacentes tiver um pictograma de uma das 5 habilidades, você pode desenvolver a habilidade correspondente.

3c) Pontos de Prestígio Especiais

Você pode colocar 1 Mercador em 1 dos 4 espaços para ganhar Pontos de Prestígio Especiais de fim de partida – em Colônia (mapa da Liga Hanseática), em Conisberga (mapa da Liga Hanseática Oriental) ou em Plimude (mapa de Britânia).

Fim da Partida

O fim da partida pode ser desencadeado de 3 maneiras. O jogador ativo completa sua ação, mas quaisquer ações restantes são perdidas e a partida acaba imediatamente, sem mais turnos para nenhum jogador.

- Um jogador fica com 20 ou mais Pontos de Prestígio;
- O jogador ativo não pode repor um Marcador de Bônus porque o estoque está vazio;
- O jogador ativo estabelece um Entreposto Comercial que completa a 10ª cidade da Trilha de Cidades Completas (ou a 8ª cidade no mapa de Britânia).

Consulte a Tabela de Pontuação para ver um resumo dos Pontos de Prestígio obtidos no fim da partida.

