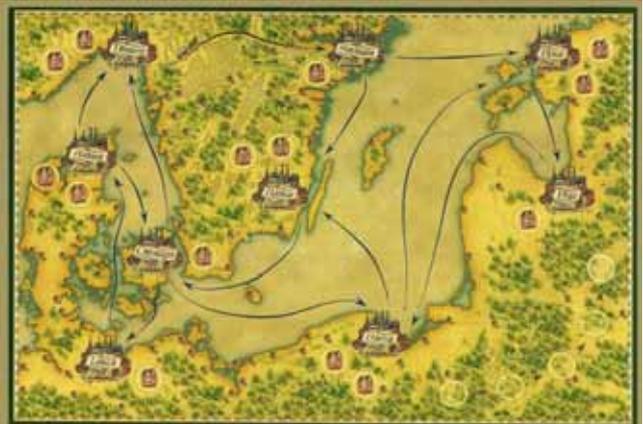


hansa

Un gioco di commercio strategico per 2-4 giocatori dai 10 anni in su
Traduzione curata da Michele Mura (michelemura@libero.it) – www.goblins.net

CONTENUTO DELLA SCATOLA



1 Tabellone di gioco. Il tabellone raffigura il Mar Baltico e nove importanti città anseatiche. Le città sono connesse tra loro per mezzo di rotte marine blu scure.

OBBIETTIVO

Competere per divenire il Signore delle città-stato anseatiche durante il 14° secolo. Attraversate in lungo e in largo il Mar Baltico a bordo di una nave mercantile, alla continua ricerca di merci preziose da acquistare. Realizzate una potente rete di mercati all'interno delle città per poter vendere le vostre merci nei momenti più vantaggiosi ed accrescere così il vostro potere ed il vostro prestigio. Al termine della partita, chi possederà il maggior numero di mercati e avrà ottenuto i più alti profitti, sarà il vincitore.

PREPARAZIONE

- * Piazzare il Tabellone al centro del tavolo.
- * **In 2 giocatori:** Riporre nella scatola tutti i segnalini merce di due colori
- * **In 3 giocatori:** Riporre nella scatola tutti i segnalini merce di un colore
- * **In 4 giocatori:** Utilizzate tutti i segnalini merce

Mescolare tutti i segnalini a faccia in giù e piazzarne uno sopra ogni casella Magazzino presente sul Tabellone (alcune città hanno 1 Magazzino, altre 2). Una volta che è stato piazzato un segnalino su ogni Magazzino, girarli tutti faccia in su. (esempio 1)

Disporre i restanti segnalini merce in cinque pile, approssimativamente uguali, sulle cinque caselle Riserva collocate nell'angolo in basso a destra del tabellone (esempio 2)

- * Piazzare la Nave Mercantile sopra Copenhagen.
- * Disporre i Talleri accanto al Tabellone di gioco
- * Ciascun giocatore riceve:
 - 15 gettoni Mercato di un colore
 - la corrispondente tessera Sacca del Denaro (utilizzata durante la partita per conservare il denaro) e
 - 3 Talleri dalla Banca, piazzati sulla tessera Sacca
- * Scegliere chi inizia la partita. È importante, alla fine della partita, ricordarsi chi è stato il giocatore iniziale.



Esempio 1: Iniziate con Tønsberg ed i Magazzini contrassegnati in rosso con il numero 1; Piazzate un segnalino su ciascuna casella Magazzino restante, seguendo l'ordine numerico, fino al numero 9 a Riga.

Esempio 2: Ci sono cinque diverse caselle riserva nell'angolo in basso a destra sul tabellone. Su queste caselle vengono piazzate le merci a faccia in giù. L'ordine con il quale pescare i segnalini è stabilito dalle frecce tra una casella e l'altra; in altre parole la prima è quella nell'angolo inferiore sinistro, l'ultima quella nell'angolo superiore destro.



PIAZZAMENTO INIZIALE

Prima di iniziare la partita, ciascun giocatore piazza il suo primo Mercato in una città a scelta, eccetto Copenhagen. Durante il piazzamento iniziale, nessun Mercato può essere piazzato in questa città.

Partendo dal giocatore iniziale, ogni giocatore, procedendo in senso orario, prende due gettoni Mercato dalla propria scorta e li piazza in una città di sua scelta. Per una migliore visibilità durante la partita si consiglia di piazzarli uno sull'altro.

Una volta che tutti i giocatori hanno completato il loro primo round di piazzamento, il secondo ed il terzo round procedono come il primo con l'eccezione che i giocatori devono piazzare i propri mercati in città differenti; tuttavia è ammessa la presenza in una città di mercati appartenenti a giocatori diversi. La fase di piazzamento iniziale termina quando tutti i giocatori hanno piazzato per tre volte i loro mercati.

→ Vedere esempio 3

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Partendo dal giocatore iniziale e procedendo in senso orario, ciascun giocatore gioca le quattro fasi che compongono un turno di gioco.

FASE 1: REDDITO

All'inizio del turno, il giocatore riceve un reddito di 3 Talleri e li deposita sulla tessera Sacca del Denaro.

FASE 2: RIFORMIMENTO MERCI

Se ci sono caselle Magazzino vuote, il giocatore può in questa fase rifornire queste caselle (da notare che non è possibile eseguire questa operazione durante le fasi 3 e 4).

Per poter eseguire questa operazione di rifornimento, il giocatore deve pagare 1 Tallero alla Banca. Successivamente il giocatore prende, dalla prima casella Riserva non vuota presente sul Tabellone di gioco, un segnalino alla volta e lo piazza a faccia scoperta sulla prima casella Magazzino vuota. I Magazzini vengono riforniti in ordine numerico.

Se durante la fase di rifornimento, una casella Riserva viene esaurita, il giocatore continua l'operazione prelevando i segnalini merce dalla casella Riserva successiva.

Importante: Una volta che il giocatore ha deciso di rifornire le caselle Magazzino vuote, le deve rifornire tutte.

Un giocatore può decidere di evitare il rifornimento dei Magazzini (fase 2) se ce n'è almeno uno occupato. Se, tuttavia, tutti i Magazzini sono vuoti, il giocatore deve comunque procedere con l'operazione di rifornimento.

FASE 3: AZIONI

Esistono tre diverse azioni:

- * Acquistare Merci
- * Piazzare gettoni Mercato
- * Vendere Merci

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

Un giocatore può svolgere un'azione soltanto nella città dove si trova attualmente la Nave.

Un giocatore può svolgere 1 azione per Città! Per svolgere azioni aggiuntive deve prima spostare la Nave su un'altra città.

Un giocatore può svolgere un numero qualunque di azioni, sempre ammesso che abbia denaro per poterle pagare tutte.

Un giocatore può decidere in quale ordine svolgere le azioni e può svolgere anche più volte la stessa azione.

→ Vedere esempio 4

Un giocatore può anche decidere di non svolgere azioni.



Esempio 3: Un possibile piazzamento iniziale per una partita a 3 giocatori.

Consiglio: I giocatori inesperti dovrebbero prestare attenzione ed evitare di concentrare tutti i propri mercati in una zona del Tabellone.



Esempio 4: È il turno di Lucia. La Nave si trova a Lübeck e Lucia esegue un'azione in questa città. Successivamente muove la Nave verso Aalborg ed esegue una seconda azione. Infine muove la nave verso Copenhagen ma non svolge alcuna azione poiché decide di spostare ancora la nave verso Danzig ed eseguire una terza azione. Lucia - come da regolamento - non ha svolto più di un'azione per Città.

Movimento della Nave: La Nave può essere spostata soltanto lungo le rotte navali e seguendo la direzione delle frecce. Per salpare da una città verso un'altra il giocatore deve pagare 1 Tallero alla Banca.

→ Vedere esempio 5



Un giocatore può muovere la Nave quante volte lo desidera se ha denaro sufficiente - prima, dopo o tra un'azione e l'altra.

Le Azioni

ACQUISTARE MERCI

Il giocatore prende un Segnalino Merce da una casella Magazzino della città dove si trova attualmente la Nave. Il giocatore piazza il segnalino bene in vista davanti a sé.

Il giocatore deve pagare 1 Tallero per il Segnalino; questo viene pagato a chi possiede la maggioranza dei Mercati in quella città.

- * Se nessun giocatore ha un mercato nella città, oppure
- * se più giocatori si trovano in situazione di parità, il Tallero deve essere pagato alla Banca
- * Se lo stesso giocatore ha la maggioranza, ottiene il Mercato senza pagare.

Nessuno può comprare in una volta sola i due Segnalini Merce presenti in una città in quanto questo conterebbe come aver fatto due azioni nella stessa città.

PIAZZARE GETTONI MERCATO

Un giocatore può decidere di piazzare nella città dove attualmente si trova la Nave, uno, due o tre Gettoni Mercato. I Gettoni Mercato non costano denaro; bensì costano un Segnalino Merce che un giocatore ha acquistato e piazzato di fronte a sé. I Segnalini Merce spesi vengono rimossi dal gioco.

Il giocatore piazza un numero di Gettoni Mercato pari al numero di barili raffigurati sul Segnalino Merce appena speso. Se un giocatore ha quasi terminato la propria scorta di Gettoni Mercato, può piazzarne soltanto quanti gliene sono rimasti. Ciascun giocatore può possedere in una Città un qualsiasi numero di Gettoni Mercato.

Nota: Per consentire una migliore visuale, durante la partita, si consiglia di impilare uno sopra l'altro i Gettoni Mercato di un giocatore.

→ Vedere esempio 6

VENDERE MERCI

Un giocatore può vendere Merci soltanto se nella città possiede almeno un Gettone Mercato. Per vendere, un giocatore deve possedere almeno 2 Segnalini Merce dello **stesso colore**. Un giocatore può vendere nello stesso momento merci di colori diversi a patto di avere almeno 2 Segnalini per **ciascun** colore.

Rimuovere un Gettone Mercato: Se un giocatore decide di vendere Merci deve rimuovere, indipendentemente dal numero di Merci vendute, un suo Gettone Mercato dalla Città dove vende, che ritorna nella scorta personale del giocatore.

Capovolgere le Merci: i Segnalini Merce venduti vengono capovolti e restano davanti al giocatore per tutta la partita. Questi segnalini sono bloccati e non vengono più utilizzati. Vendere Merci non costa Talleri - così come non porta alcun ricavo. Le Merci vendute però, valgono Punti Vittoria al termine della partita.

→ Vedere esempio 7a

Perdite: Gli avversari, come effetto della vendita, subiscono una perdita se dispongono di Segnalini Merce dello stesso colore di quelli venduti. Ciascun avversario perde un Segnalino Merce per ogni colore dei segnalini venduti.

I segnalini vengono rimossi dal gioco. Se un giocatore dispone di più segnalini di un colore, può decidere quale perdere.

→ Vedere esempio 7b

Esempio 5: La Nave si trova a Copenhagen. Da questa città può soltanto salpare verso Danzig, Lübeck e Tønsberg. Non può dirigersi verso Aalborg oppure Kalmar in quanto le frecce di queste rotte sono orientate nella direzione opposta. Non può essere spostate verso le altre città in quanto non esistono connessioni dirette.



Nota: Tra Tønsberg e Stockholm le Merci sono trasportate per strada; tuttavia la Nave viene comunque spostata lungo questa rotta.

Nota: È possibile che, durante il turno di un giocatore, la Nave visiti la stessa città più volte. In questo caso, il giocatore può anche svolgere una seconda azione nella stessa città.

Esempio 6: È il turno del giocatore Giallo. Egli ha due Segnalini Merce piazzati davanti a sé: uno con un barile e l'altro con due. La Nave si trova a Danzig, dove il Grigio ha 4 Gettoni Mercato ed il Giallo soltanto 2. Egli paga il Segnalino con due barili e piazza quindi due nuovi Gettoni Mercato in Danzig. Il giallo ha adesso lo stesso numero di Gettoni Mercato del Grigio.



Il Giallo avrebbe voluto piazzare un altro Gettone Mercato utilizzando l'altro Segnalino Merce (ottenendo così la maggioranza di Mercati in questa città), ma non è consentito svolgere due azioni insieme nella stessa città.



Esempio 7a: È il turno del Grigio. Egli vende nella città di Danzig 3 Segnalini Merce color arancio e 2 color marrone. (Capovolge questi 8 Segnalini Merce e rimuove un Gettone Mercato dalla città).



Esempio 7b: Il Giallo ha 2 segnalini color arancio e 1 color marrone. Come risultato della suddetta vendita da parte del Grigio, il Giallo perde 1 Segnalino Merce arancio e 1 marrone. Il Viola possiede soltanto 1 Segnalino Merce marrone, che perde allo stesso modo del giocatore Giallo.

FASE 4: TASSE E TRIBUTI

Una volta che un giocatore ha eseguito tutte le azioni desiderate, può essere soggetto ad una tassazione.

I giocatori non possono possedere più di 3 Talleri e 3 Segnalini Merce. I Talleri e i Segnalini Merce extra vengono perduti. Se un giocatore possiede molti Segnalini Merce, può decidere quali scartare e quali invece conservare. I Segnalini in eccesso vengono rimossi dal gioco; i Talleri invece vengono restituiti alla Banca.

Nota: I giocatori sono soggetti alle Tasse soltanto durante la fase 4. In qualsiasi altro momento della partita possono possedere anche più di 3 Talleri e più di 3 Segnalini Merce.

FINE DEL TURNO

A questo punto termina il turno del giocatore e la mano passa al giocatore successivo, ovvero quello a sinistra.

→ Vedere esempio 8 per la lista delle azioni disponibili

FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando un giocatore decide di rifornire le caselle Magazzino vuote e vengono utilizzati per questo scopo i Segnalini Merce presenti sull'ultima casella Riserva del tabellone. Il round corrente viene giocato fino alla fine, così che tutti i giocatori abbiano usufruito dello stesso numero di turni.

→ Vedere esempio 9

Punteggio

Ciascun giocatore conteggia i suoi Punti Vittoria:

- * Ciascun Segnalino Merce posseduto ma non venduto, vale 1 Punto Vittoria.
- * Ciascun Segnalino Merce posseduto e venduto (capovolto) vale 1 Punto Vittoria più 1 Punto Vittoria per ciascun barile raffigurato sul Segnalino. Per esempio, un Segnalino con 1 barile vale 2 Punti Vittoria; un Segnalino con 3 barili vale invece 4 Punti Vittoria.
- * Ciascuna città dove un giocatore possiede almeno un Gettone Mercato vale 2 Punti Vittoria. Se è l'unico ad avere almeno un Gettone Mercato, ottiene invece per il monopolio 4 Punti Vittoria.

→ Vedere esempio 10

Il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria è il vincitore. In caso di parità vince chi possiede il maggior numero di Gettoni Mercato sul Tabellone. In caso di ulteriore parità, la vittoria viene divisa tra questi giocatori.

LA TESSERA SACCA DEL DENARO

Hansa offre ai giocatori un ampio ventaglio di possibilità. Sarebbe molto difficile tornare indietro se un giocatore, durante il proprio turno, decidesse di cambiare strategia e svolgere un'azione piuttosto che un'altra già eseguita in precedenza. Per questa ragione i giocatori dovrebbero pianificare attentamente il proprio turno prima di cominciare ad eseguire le diverse azioni.

La tessera Sacca del Denaro può risultare utile proprio per questo scopo. Prima di eseguire ogni azione, il giocatore, anziché pagare direttamente la Banca, dovrebbe togliere il denaro dalla Sacca per poi pagare tutto insieme una volta deciso di chiudere definitivamente il proprio turno.

Autore e Grafica:
Michael Schacht

Traduzione italiana:
Michele Mura
(michelemura@libero.it)



© 2004 ABACUSSPIELE
Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
Tutti i diritti riservati. Made in Germany
www.abacusspiele.de



Esempio 8: Il Grigio riceve il suo reddito. Decide successivamente di rifornire le caselle Magazzino vuote e paga 1 Tallero. La Nave si trova a Copenhagen, dove il Grigio paga 1 Tallero al Viola e compra il Segnalino Merce. Paga un'altro Tallero per muovere la Nave verso Tønsberg, dove compra un altro Segnalino Merce. Dato che possiede la maggioranza dei Mercati, non deve pagare niente. Paga ancora un Tallero per muovere la Nave verso Stockholm dove decide di non eseguire l'azione. Il Grigio paga l'ultimo Tallero per muovere la nave verso Reval, dove scambia il suo Segnalino Merce - con 3 barili - per piazzare 3 Gettoni Mercato. Infine non deve pagare tasse e così termina il suo turno. È ora la volta del giocatore Giallo che, una volta ricevuto il reddito, decide di non svolgere azioni e conservare così il denaro per il suo turno successivo.

Esempio 9: Il giocatore 1 ha iniziato una partita con 3 giocatori. In seguito, il giocatore 2 determina la fine della partita utilizzando, per rifornire le caselle vuote dei Magazzini, alcuni Segnalini Mercato appartenenti all'ultima casella Riserva del Tabellone. Il giocatore 3 deve svolgere il suo ultimo turno dopo il quale la partita termina ed avviene il calcolo del punteggio.



Esempio 10: Grigio, Giallo e Viola hanno Mercati a Copenhagen (a sinistra), ricevono quindi 2 Punti Vittoria a testa. Soltanto il Giallo ha mercati a Kalmar (a destra) e per questo monopolio riceve 4 Punti Vittoria.

Consigli strategici:

- * I Segnalini merce sono utilizzati sia per guadagnare Punti Vittoria che per piazzare Gettoni Mercato. I giocatori che non piazzano mai Mercati, durante lo svolgimento della partita, si troveranno in difficoltà quando andranno a vendere le merci. Inoltre perderanno l'opportunità di guadagnare denaro extra e comprare Merci gratis.
- * Sebbene rifornire i Magazzini costi 1 Tallero, spesso è di notevole aiuto.
- * Risparmiare Talleri garantisce maggiore flessibilità per il turno successivo.
- * I giocatori dovrebbero controllare dove lasciano la Nave in quanto questa determina le opzioni disponibili per il giocatore successivo.
- * I giocatori, quando comprano le merci, dovrebbero prestare attenzione a chi riceve il denaro.

RIEPILOGO

Reddito	+ 3 Talleri	
Rifornimento Magazzini	- 1 Tallero	Costo totale
Muovere la Nave	- 1 Tallero	Per ogni spostamento
Acquistare Merci (1 Merce per città)	- 1 Tallero	Alla Banca o ad un avversario, gratis se si possiedono più mercati
Piazzare Mercati (1 Gettone per barile)	- 1 Merce	Non costa denaro!
Vendere Merci (min. 2 per colore)	- 1 Mercato	Non costa denaro! Gli altri perdono 1 merce dello stesso colore venduto
Tasse e Tributi		Max 3 Talleri e 3 Merci