



# Hansa Teutonica

## Il Favore dell'Imperatore



*Grazie all'incessante commercio e alla sua rapida espansione, i mercanti della Lega Anseatica hanno guadagnato sempre più potere e influenza politica. Con il pagamento di ingenti somme di denaro, hanno comprato permessi speciali e privilegi direttamente dall'imperatore. Così erano legalmente soggetti solo all'imperatore e non dovevano pagare altre tasse ai nobili locali.*

*"Il Favore dell'Imperatore" è un'espansione per Hansa Teutonica.*

### PREPARAZIONE

All'inizio del gioco mischiate senza guardarle tutte le tessere Favore dell'Imperatore. Prendete poi casualmente tante tessere quanti sono i giocatori e posizionatele a faccia in su sopra il tabellone di gioco.

Queste tessere Favore sono quelle che i giocatori saranno in grado di acquistare durante il gioco. Riponete le rimanenti tessere nella scatola: non saranno utilizzate in questa partita.

### REGOLAMENTO

Un giocatore può acquistare la tessera Favore dell'Imperatore che preferisce, ma lo deve decidere all'inizio del suo turno, perché in tal caso non potrà svolgere nessuna azione e dovrà passare. Dovrà inoltre pagare due dei suoi Gettoni Bonus ancora inutilizzati. I Gettoni scelti vengono capovolti e riposti a faccia in giù. Le loro abilità speciali non potranno più essere utilizzate, ma il giocatore li conserva per guadagnare Punti Prestigio alla fine del gioco. Il giocatore pone davanti a sé la tessera acquistata e può usare il suo speciale beneficio per il resto della partita.

Un giocatore può acquistare solo un Favore dell'Imperatore per turno.



Quando un altro giocatore sposta uno dei tuoi mercanti o grossisti, puoi mettere i tuoi pezzi su una qualsiasi rotta libera del tabellone invece di una rotta adiacente.



Hai un'azione in più alla fine del gioco.  
*(In questo modo è possibile svolgere più di cinque azioni.)*



Quando un altro giocatore svolge l'azione "introiti", prendi un mercante dalla tua riserva generale e piazzalo nella tua riserva personale.



Alla fine del gioco, ottieni cinque Punti Prestigio se sei il giocatore che ha stabilito il maggior numero di Uffici.



Per spostare il tuo grossista gli altri giocatori devono pagare tre commercianti della loro riserva personale invece di due. Di conseguenza, sposta tre commercianti addizionali sulle rotte adiacenti.



Alla fine del gioco, ottieni sette Punti Prestigio anziché Quattro per ogni Abilità sviluppata completamente (*eccetto Claves Urbis*).