Hansa

A játék elemei

78 db Árucikk (áru) jelző
(4 x 1 hordós,
5 x 2 hordós,
4 x 3 hordós jelzéssel

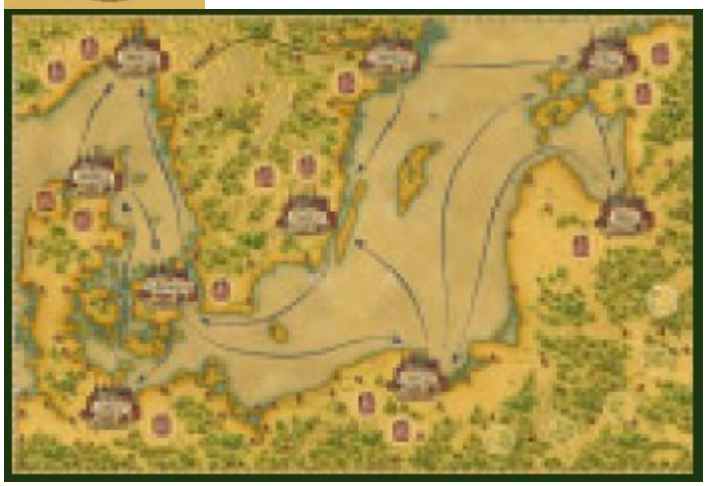
4 db pénzes zsák jelölő

1 kereskedő hajó

60 kereskedő bódé

22 Tallér

1 db játéktábla
Ábrázolja a Balti tengert és a 9 Hansa várost. A városokat kék színű hajózási útvonalak kötik össze.



A játék ötlete

A XIV. században a Hansa városok mestere címért folyik a versengés. A Balti tengeren egy kereskedőhajóval keresztül kasul hajózva keresik a résztvevők a lehetőséget, hogy értékes árukra tegyenek szert, értékesítő hálótot hálózatot építsenek ki a városok között, a termékeiket minél előnyösebb értékesítésére, növelve gazdasági erejüket és presztízsünket. A játék végén az a játékos nyer, aki a legnagyobb szervezettel és profittal rendelkezik.

Játékelőkészületek

- Helyezzük a játéktáblát az asztal közepére!
- **Az árucikkek előkészítése:**
    - **2 játékos esetén:** Az árucikkekből 2 színt válasszunk külön és helyezzük vissza a dobozba!
    - **3 játékos esetén:** Az árucikkekből 1 színt válasszunk külön és helyezzük vissza a dobozba!
    - **4 játékos esetén:** Valamennyi árucikk használatba kerül.
    - Keverjük össze a fejjel lefelé fordított árucikk jelzőket és helyezzünk fejjel lefelé belőlük egyet-egyet a játéktábla kerek „Raktárház” szimbólumaira! (A városok egy részének csak egy raktárháza van, néhánynak kettő.) Ha valamennyi raktárház szimbólumra került egy-egy árucikk jelölő, fordítsuk fel őket! (Lásd *Példa1*)
    - A megmaradt árucikkeket, 5 körülbelül egyenlő részre (kupacra) osztva, helyezzük a játéktábla jobb alsó szélén található 5 utánpótlás helyre! (Lásd 2.ábra: *Példa2*)
- Helyezzük a kereskedő hajót Koppenhágába!
- A tallérokat a játéktábla mellé kell rakni!
- Adjunk minden játékosnak:
    - 15 azonos színű kereskedő-bódét
    - A bódékkal megegyező színű pénzeszsákot! (Ezek szolgálnak a játékosok pénzének tárolására.)
    - Rakjunk 3 Tallért minden játékos pénzeszsákjára!
- Válasszuk ki a kezdő játékost! Fontos: A játék végig megjegyzendő, ki kezdte a játékot!

Példa1:
Tonsberg-gel kezdve: a raktárháza piros színű 1-gyel jelölt. Helyezzünk 1 árucikk jelölőt minden raktárház szimbólumra, számsorrendben, amíg a 9-cel jelölt Rigára nem érünk.

Példa2:
A képen az 5 utánpótlás terület látható a játéktábla jobb alsó sarkán. Ezekre a helyekre kerülnek lefelé fordítva a fennmaradó árucikk jelölők. A kupacok sorrendje fontos a játék során. Az ábrán nyíllal jelzett irányban a bal alsó az első kupac, a jobb felső az utolsó.

Kezdeti felállás

A játék kezdete előtt, minden játékos felhelyezi első kereskedő bódéját valamelyik kereskedővárosra, kivéve Koppenhágára. (A *kezdeti felállás* szakaszban kereskedő bódé nem kerülhet ide!)

A kezdő játékossal kezdve minden játékos óramutató járása szerinti sorrendben a tartalékjából 2 kereskedő bódét helyez a választása szerinti városba.
A kereskedő bódékat - a jobb átláthatóság kedvéért – egymásra célszerű tornyozni.

Mikor minden játékos befejezte első lehelyezését, a sorrend megfordul, és a második és harmadik kereskedő bódé lehelyezéseket az utolsó játékos kezdi. A játékos bódéinak lehelyezése kötelezően különböző városokra kell történjen!. Arra viszont van lehetőség,

hogy ellenfelek kereskedő bódéja kerüljön egy városba. Amikor minden játékos végzett, a „Kezdeti felállás” fázis befejeződik. (*Lásd: Példa3*)

Példa3 - Lehetséges kezdeti felállás 3 játékos esetén.
A tapasztalatlan játékosok igyekezzenek erőiket ne csak a játéktér egy részére koncentrálni.

A játék menete (a játékfázisok)

A kezdő játékossal kezdve, óramutató járásával megegyező sorrendben minden játékos végrehajtja a forduló alábbi 4 fázisát:

1. **Bevétel**
   - A forduló kezdetén minden játékos 3 Tallért kap, melyet a pénzeszsákjára helyez.
2. **Árucikk jelzők feltöltése**
   - Ha van üres raktárház a játéktáblán, a játékos feltöltheti. (Ezt a feltöltést nem végezheti el a 3., illetve 4. fázisban)
     A játékosok sorra kihagyhatják az „Árucikk feltöltés” fázisát, ameddig csak kedvük tartja, vagy amíg valamennyi raktárház ki nem ürül. Ez utóbbi esetben a soron következő játékosnak már kötelező 2. fázisában a raktárház feltöltést végrehajtani!
     - A feltöltés végrehajtása 1 Tallérjába kerül a játékosnak, melyet a banknak fizet be. Ezután egyesével egy-egy árucikket rak az első sorra kerülő utánpótlás kupac tetejéről, felfordítva a sorrendben következő üres raktárházra. (A raktárházakat számsorrendben kell feltölteni.)
     - Ha a feltöltési fázisban egy utánpótlás kupac kiürül, a következő kupacból kell folytatnia a játékosnak a feltöltést.
     - Fontos: Ha a játékos úgy dönt, hogy feltölti az üres raktárházakat árucikkekkel, akkor az összes üres raktárházat fel kell töltenie!.

3. **Akciók végrehajtása**
    - A lehetséges három fajta akció:
        - Árucikk beszerzése
        - Kereskedő bódé felállítása
        - Árucikk eladása

A játékos akár az akciók előtt, akár az akciók után, akár az akciók közben is mozgathatja a kereskedőhajót.

A játékos csak abban a <u>városban hajthat végre</u> <u>akciót,</u> amelyikben a <u>kereskedőhajó tartózkodik</u>.

A játékosnak csak <u>egy akciót</u> szabad <u>a városban</u> végrehajtani. Ha van még lehetősége és kedve <u>további akciót</u> végrehajtani, először <u>más városba kell hajóznia</u>!

A játékos <u>tetszőleges számú akciót</u> végrehajthat, de ezekért <u>fizetnie kell</u>.

A játékos tetszőleges sorrendben választhat az akciók közül, akár <u>azonos típusú akciókat is ismételhet</u>.

A játékos dönthet úgy is, hogy egy városban nem hajt végre akciót.

Lásd *Példa4:*
Anna fordulójában járunk. A kereskedőhajó Lübeckben tartózkodik, és Anna akciót hajt itt végre. Aztán a hajóval tovább mozog Aalborg-bab és itt is hajt végre egy akciót. Majd tovább hajózik Koppenhágába, de itt nem végez akciót, hanem azonnal tovább hajózik Danzig-ba és itt kezd akcióba. Anna egy városba sem végezhet többet egy akciónál.

A hajó mozgatása:

A kereskedőhajó csak a térképen jelölt utaknak megfelelően, a nyilak irányába mozoghat. Egy adott városból a következőbe hajózni 1 Tallérba kerül, melyet a banknak kell kifizetni.

Lásd Példa5:
A hajó Koppenhágában van. Innen csak Danzig-ba, Lübeck-be, vagy Tonsberg-be tud tovább vitorlázni. Nem lehetséges Koppenhágából Aalborgba, vagy Kalmar-ba hajózni, mert a az útvonal nyilak nem *a megfelelő irányba mutatnak. Nem lehetséges olyan városba sem vitorlázni Koppenhágából, amely nincs útvonallal összekötve vele.*

- Megjegyzés: Árucikket szárazföldi úton is lehet szállítani Tonsberg és Stockholm között, annak ellenére, hogy a hajó is az áruval mozogna.
- Megjegyzés: Az is lehetséges, hogy a hajó egynél több alkalommal is ellátogat egy városba a játékos fordulóján belül. Ez esetben még egy akció elvégzésre is van lehetőség a városban.
- Megjegyzés: A hajó mozgatása nem számít a városban végzett akciónak. A hatrmadik (Akció) fázisban a játékos annyit mozgathatja a hajót az akciói előtt, után, közben, amennyit kedve tartja, ha ki tudja fizetni.

Az egyes akciók részletezése

1. Árubeszerzés

A játékos elvehet egy árucikk jelzőt annak a városnak (valamely) raktárházból, melyben a hajó tartózkodik. Ezt az árut jól láthatóan maga elé kell helyeznie!
A játékosnak 1 Tallért kell fizetnie az árucikk jelzőért! Ezt a Tallért annak a játékosnak fizeti, amelyik az adott városban a kereskedő bódék többségével rendelkezik. Ha egyetlen játékosnak sincs kereskedő bódéja a városban, vagy a döntetlen a helyzet a bódék szempontjából, a pénzt a bank kapja. Ha a játékos saját maga rendelkezik kereskedő bódé többséggel, az árucikk felvétele ingyenes.

A játékos nem vehet fel két árucikk jelzőt egy adott városból egyszerre, mert ez egy városban végzett két akciónak számítana!

2. Kereskedő bódé felállítása

A játékos dönthet úgy, hogy 1, 2, vagy 3 kereskedő bódét állít fel abban a városban, ahol éppen kikötött.

A kereskedő bódé felállítása nem kerül pénzbe; fizetésképpen a játékosnak egy korábban megszerzett és maga elé helyezett árucikkét választja ki, melyet el kell távolítani a játékból.

A játékos annyi bódét helyezhet a városba, ahány hordó látható az árucikken. Ha az utánpótlás készletben nincs már elég kereskedő bódé, csak a rendelkezésre álló számú bódé építhető fel. Minden játékosnak korlátlan számú kereskedő bódéja lehet egy városban.

Megjegyzés: Az egyszerűbb áttekinthetőség kedvéért, a játékosok a saját bódé jelölőiket egymásra tornyozhatják, mint a *Példa6* mutatja.

Példa6:

A sárga játékos van soron lépésével. Két árucikk jelző fekszik előtte az asztalon. Az egyiken 1, a másikon 2 hordós jelzés látható. A hajó Danzig-ban van, ahol a szürke játékosnak 4 bódéja, a sárga játékosnak csak 2 kereskedő bódéja van. A sárga játékos „befizeti" a 2 hordós árucikk jelzőt és ezzel újabb két kereskedő bódét építhet a városban. Ezzel bódéinak száma megegyezik a szürke játékoséval.

A sárga játékos nem építhet harmadik bódét fordulójában a másik - 1 hordós – árucikk felhasználásával, hogy fölénybe kerüljön szürke játékostársával szemben, mert nem lehetséges két akciót végrehajtani egy városban.

3. Árucikkek eladása

A játékos csak olyan városban adhat el árucikket, melyben legalább egy kereskedő bódéval rendelkezik! Az eladáshoz ezen felül rendelkeznie kell legalább két **azonos színű** árucikkel!

A játékos egynél többféle színű árucikket is eladhat egy időben egy adott városban, ha legalább két-két árucikkel rendelkezik **mindegyik** színből.

Kereskedő bódé eltávolítása

Ha a játékos egy városban árucikk eladása mellett dönt, el kell távolítania egy kereskedő bódéját az adott városból, és vissza kell helyeznie a készletbe! Az eladott árucikkek számától függetlenül mindig csak egy bódét kell levennie a játékosnak!

Az árucikk jelzők felfordítása

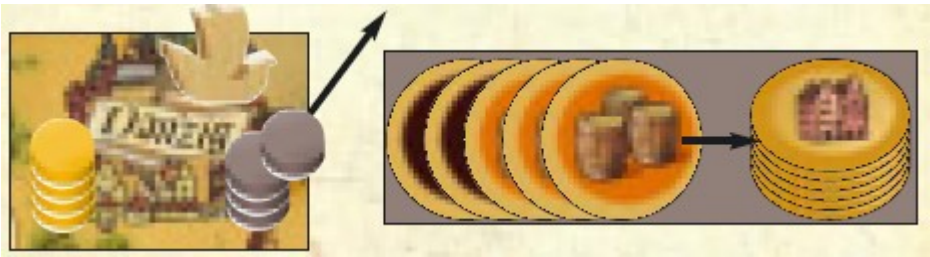
Az eladott árucikk jelzőket a játékos felfordítja, és ezek a játék végéig maga előtt tartja őket. Ezek a „biztonságba helyezett" elemek más célra már nem használhatók fel!

Az árucikkek eladása nem kerül pénzbe – de nem is hoz pénzbevételt, csupán a játék végén cserélhető be minden egyes eladott darab győzelmi pontokra. (Lásd: *Példa7a*)

Veszteségek:

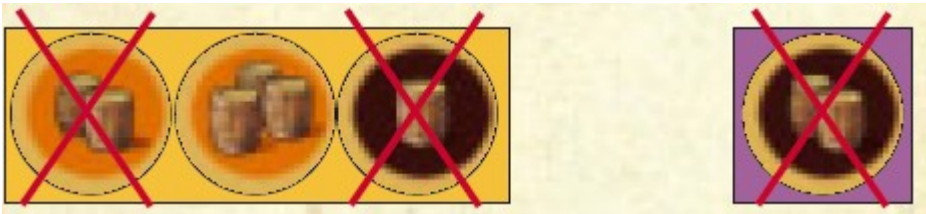
A többi játékost is sajnálatos veszteség éri értékesítéskor, ha ők is rendelkeztek az érintett színű árucikk jelzővel. Minden ellenfél veszít **egy-egy** árucikket az értékesítésre került cikkek színéből, ha rendelkezik ilyennel. Ezeket eltávolítjuk a játékból. Ha a játékos több árucikkel is rendelkezik az eladásban érintett színből, választhat, melyik elemet kívánja eldobni veszteségként. *(*Lásd: *Példa7b)*

Példa7a:



A szürke játékos van soron lépésével. Három narancssárga és két barna árucikket szeretne eladni Danzig városában. Lefordítja ezeket az árucikkeket, és levesz egy kereskedő bódét a városról.

Példa7b:



A 7a példát folytatva a szürke játékos által végzett eladás pillanatában a sárga játékos is rendelkezik 2 narancs és 1 barna árucikkel. A sárga játékos 1 narancs és 1 barna árucikket veszít. (Jó érzékkel a narancsszínű veszteségként a kisebb hordójelöléssel rendelkezőt szolgáltatja be.) A lila játékosnak csak barna árucikke van, narancs nincs. Ezt a barna áruját el kell dobnia!

4. Adók és vámok

Amikor a játékos az összes kívánt akcióját befejezte, adót és vámot kell fizetnie!

A játékos akciója végén legfeljebb 3 árucikket és 3 Tallért birtokolhat! Minden e felett birtokolt Tallért és árut elveszít. Ha 3–nál több áruval rendelkezik, el kell döntenie, melyik hármat kívánja megtartani!

- A fölöslegként jelentkező árucikkek kikerülnek a játékból.
- A feleslegként birtokolt Tallérok a bankba kerülnek.

Megjegyzés: A játékosnak csak ennél a (negyedik) fázisnál korlátozott az eszközkészlete (maximum 3 Tallér, 3 árucikk), a játék bármely más szakában nem ellenőrzött, tetszőlegesen túllépheti a korlátokat.

Forduló vége

Akkor ér véget egy játékos fordulója, amikor passzol. Ilyenkor a következő játékos következik. *(*Lásd: *Példa8)*

Példa8:

A szürke játékos felveszi a járandóságát a bankból. Aztán feltölti az üres raktárházakat árucikkekkel és fizet 1 Tallért. A hajó Koppenhágában van, ahol 1 Tallért fizet a lila játékosnak és vásárol egy árucikk jelzőt. Fizet még egy Tallért, hogy áthajózhasson Tonsberg városába, ahol vásárol még egy árucikk jelzőt. Mióta neki van kereskedő-bódé többsége Tonsbergben, nem kell itt fizetnie az áru felvételéért. Egy Tallérért áthajózik Stockholmba, ahol nem hajt végre akciót. Az utolsó tallért azért fizeti ki, hogy tovább vitorlázhasson Revalba, ahol kereskedik egy 3 hordós árucikkel a 3 kereskedő bódéján keresztül. Nem kell adót, vagy vámot fizetnie, mert nincs pénz, vagy áru többlete, fordulója véget ért.
A sárga játékos fordulója következik. Felveszi a banktól járandóságát. Úgy dönt, nem hajt végre egyetlen akciót sem és megőrzi pénzét a következő fordulójára.

A játék vége

A játék végét idézi elő, amikor egy játékos megpróbálva feltölteni az üres raktárházakat, megkezdi az utolsó utánpótlás kupacot. Az aktuális játékkört ilyenkor addig a játékosig kell folytatni, amíg teljesül, hogy valamennyi játékos azonos számú fordulót végezhetett. *(*Lásd: *Példa9)*

Példa9:

Az 1-es játékos kezdte a 3 résztvevős játékot. Később a játék során a 2-es játékos idézi elő a játék végét, mikor a raktárházak feltöltésekor előidézi az utolsó utánpótlás kupac megkezdését. A játék még folytatódik, míg a soron következő 3-as játékos is elvégezi fordulóját. A 3-as játékos fordulójának befejeztével a játékkör és a játék véget ér, és a győzelmi pontok összeszámlálása következik.

Pontozás

Minden játékos maga számolja össze győzelmi pontjait:

- Minden felhasználatlan árucikk jelző 1 győzelmi pontot ér
- Minden eladott (lefordítással jelölt) árucikk jelző 1 győzelmi pontot ér, plusz minden ábrázolt hordó után 1 győzelmi pont jár. (Például: az 1 hordós árucikk 2 győzelmi pontot ér, míg a 3 hordóval jelölt árucikk 4 pontot jelent.)
- Minden város, ahol a játékosnak legalább 1 kereskedő bódéja van 2 győzelmi pontot ér. Ha csak egyetlen játékosnak van az adott városban kereskedő bódéja, az monopóliumot jelent, és 2 helyett 4 győzelmi ponttal jutalmazott. *(*Lásd: *Példa10)*

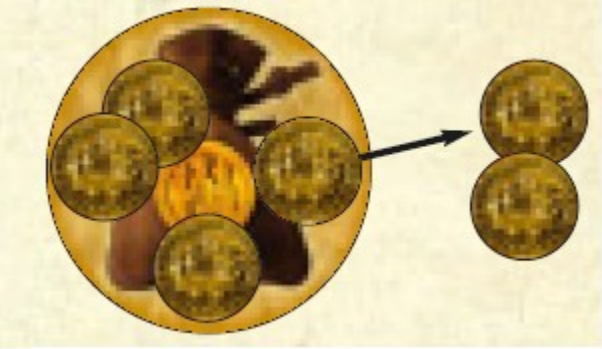
Példa10:
A szürke, a Sárga és a Lila játékosnak mindegyikének van kereskedő bódéja Koppenhágában (balra lent). Különböző számuk ellenére mindegyik játékos 2-2 győzelmi pontot kap. Viszont Kalmarban (jobbra) csak a sárga játékosnak van kereskedő bódéja, így 4 győzelmi pontot kap a monopóliumáért.

A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos nyer.
Döntetlen esetén a térképen legtöbb kereskedő bódét birtokló játékosé a győzelem. Ha még ebben is egyenlőség mutatkozik, megosztott győzelmet könyvelhetnek el.

A Pénzeszsákok szerepe

A Hansa a játékosoknak több különböző akciólehetőséget kínál. Ha a játékos elképzelte akcióit, érdemes előre levezetnie, mit is fog tenni, mivel a lépések esetleges visszafejtése meglehetősen nehéz.

A pénzeszsák is e célt segíti. Ha eltervezett egy akciót, a játékos először csak a pénzeszsákról tolja le a Tallérokat. Csak, ha minden akcióját végig vezette, kell a pénzeszsákról eltávolított elemeket a bankba tennie, vagy átadnia más játékosnak.



Játék rervező és grafika: Michael Schlacht
Angol fordítás: Patrick Korner
2004, Abacusspiele – Verlags GmbH & Co KG, Dreieich
Minden jog fentartva. Német termék. www.abacusspiele.de
2004 Uberplay Entertainment LLC www.uberplay.com; info@uberplay.com

Magyar szabályferdítés: Sünmadár (2005)