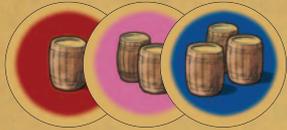


hansa

Un jeu de commerce tactique, pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans

MATÉRIEL



78 jetons marchandises
(4 x 1 tonneau, 5 x 2 tonneaux,
4 x 3 tonneaux dans chacune des 6 couleurs)



4 bourses



1 navire marchand



60 comptoirs
(15 par couleur)



22 Thalers



Plateau de jeu. Il représente une carte de la mer baltique sur laquelle figurent les neuf principales villes hanséatiques. Les ports sont reliés entre eux par des voies maritimes, en bleu foncé.

PRINCIPE DU JEU

Nous sommes au XIV^{ème} siècle, et vous voulez devenir Maître de la Hanse, cette corporation regroupant les marchands des principales cités riveraines de la mer Baltique. Pour cela, vous devrez naviguer de port en port, à la recherche des meilleures occasions pour acheter des marchandises, et les revendre au meilleur prix afin d'accroître votre pouvoir et votre prestige.

À La fin de la partie, le joueur ayant fait les meilleures affaires et s'étant installé dans le plus grand nombre de cités sera vainqueur.

PRÉPARATIFS

* Placez le plateau de jeu au centre de la table.

* À **2 joueurs**: retirez du jeu tous les jetons marchandises de deux couleurs quelconques.

* À **3 joueurs**: retirez du jeu tous les jetons marchandises d'une couleur quelconque.

* À **4 joueurs**: Tous les jetons marchandises sont utilisés.

Mélangez les jetons marchandises, faces cachées, et placez un sur chaque entrepot (case circulaire) du plateau de jeu. Certains ports ont un entrepot, d'autres en ont deux. Révélez ensuite tous les jetons marchandises placés sur les entrepôts (*Exemple 1*).

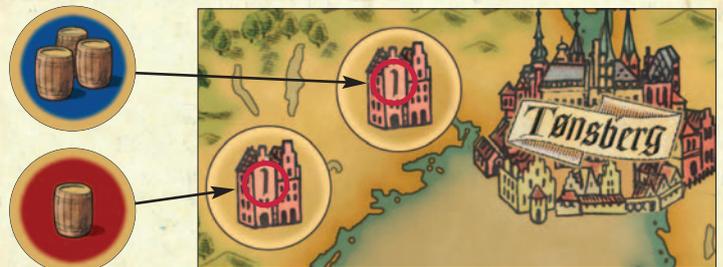
Divisez les jetons marchandises restant en cinq piles de hauteur approximativement égales et placez ces cinq piles, faces cachées, sur les cinq cases d'approvisionnement situées dans le coin Sud-Est de la carte (*Exemple 2*).

* Placez le navire marchand à Copenhague.

* Placez les Thalers à côté du plateau de jeu.

* Donnez à chaque joueur:
- 15 comptoirs à sa couleur,
- la Bourse de même couleur (elle servira à placer l'argent du joueur pendant la partie),
- 3 Thalers de la banque, placés sur sa bourse.

* Désignez un premier joueur. Il est essentiel de retenir jusqu'à la fin de la partie qui était premier joueur.



Exemple 1: En commençant par Tonsberg, dont les entrepôts portent le numéro 1, placez un jeton marchandise sur chaque entrepot, par ordre croissant, jusqu'à Riga, numéro 9.

Exemple 2: Dans le coin Sud-Est de la carte se trouvent cinq cases d'approvisionnement. Placez-y les jetons marchandises restants, faces cachées, en cinq piles de hauteurs à peu près égales. L'ordre des piles est essentiel durant le jeu, et est indiqué par les flèches. La pile la plus à l'Ouest est donc la première, et la pile du Nord-Est la dernière.



MISE EN PLACE

Avant de commencer la partie, chaque joueur doit placer ses premiers comptoirs dans les ports de son choix, excepté Copenhague, où aucun comptoir ne peut être placé durant la mise en place du jeu.

En commençant par le premier joueur, et en poursuivant en sens horaire, chaque joueur place deux de ses comptoirs dans un port de son choix. Pour plus de clarté, les comptoirs d'un même joueur doivent être empilés.

Après que tous les joueurs ont placé leurs deux premiers comptoirs, on fait de même un second et un troisième tour de placement. À chaque fois, chaque joueur place deux de ses comptoirs dans un port. Un joueur doit, durant cette mise en place du jeu, placer chaque pile de deux comptoirs dans un port différent. En revanche, les comptoirs de plusieurs joueurs peuvent parfaitement se trouver dans le même port. La mise en place est terminée après que tous les joueurs ont ainsi placé trois piles de deux comptoirs.

→ Exemple 3.

DÉROULEMENT DU JEU

Chacun joue à son tour, en sens horaire, en commençant par le premier joueur. Le tour d'un joueur est constitué de quatre phases consécutives.

PHASE 1: REVENU

Au début de son tour, le joueur reçoit 3 thalers, qu'il place sur sa bourse.

PHASE 2: RÉAPPROVISIONNEMENT DU MARCHÉ

Si un ou plusieurs entrepôts sont vides, le joueur peut, s'il le souhaite, réapprovisionner le marché en remplissant ces entrepôts (notez bien que cela ne peut pas être fait durant les phases 3 et 4).

Pour cela, le joueur paie 1 thaler à la banque. Il prend ensuite, un par un, des jetons marchandises sur la première pile d'approvisionnement où il en reste et les place, faces visibles, sur les entrepôts, dans l'ordre de leurs numéros.

Si une pile d'approvisionnement vient à être épuisée durant cette phase de réapprovisionnement, le joueur poursuit le réapprovisionnement avec des jetons de la pile suivante.

Important: Un joueur qui entreprend de réapprovisionner le marché doit obligatoirement placer des jetons sur tous les entrepôts vides.

Tant qu'il reste au moins un entrepôt avec un jeton marchandise, le joueur n'est pas obligé de réapprovisionner le marché, et peut donc sauter cette phase. En revanche, si tous les entrepôts sont vides, le joueur est obligé de réapprovisionner le marché.

PHASE 3: ACTIONS

Les trois actions possibles sont:

- * Acheter des marchandises
- * Installer un comptoir
- * Vendre des marchandises

Le joueur peut déplacer le navire avant, entre ou après ses actions.

Un joueur ne peut effectuer une action que dans le port où se trouve actuellement le navire.

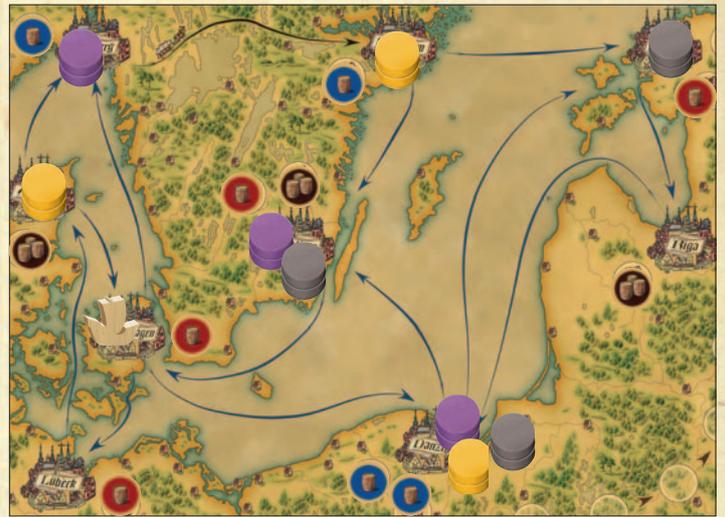
Un joueur ne peut effectuer qu'une seule action dans ce port. s'il veut effectuer des actions supplémentaires à ce tour, il doit d'abord déplacer le navire vers un autre port.

Un joueur peut, durant son tour, effectuer autant d'actions qu'il le souhaite, s'il paie le prix convenu pour chacune d'entre elles.

Un joueur peut effectuer ses actions dans l'ordre de son choix, et peut effectuer plusieurs fois la même action.

→ Exemple 4.

Un joueur peut même choisir de n'effectuer aucune action.



Exemple 3: Une disposition initiale possible à 3 joueurs.

Astuce: Les joueurs débutants devront prendre garde de ne pas concentrer tous leurs comptoirs dans la même région.



Exemple 4: C'est à Anne de jouer. Le navire se trouve à Lübeck, où elle effectue une action. Elle le déplace ensuite à Aalborg, où elle effectue une autre action. Elle amène ensuite le navire à Copenhague, et choisit de n'y effectuer aucune action, et de poursuivre jusqu'à Dantzig, où elle effectue encore une action.

Elle a effectué trois actions mais, comme le veulent les règles, jamais deux actions consécutives dans le même port.

Déplacement du navire: Le navire ne peut être déplacé que le long des routes maritimes, et toujours dans la direction des flèches. Déplacer le navire d'un port à un autre coûte 1 thaler, payé à la banque. → *Exemple 5.*



Un joueur peut, durant la phase d'actions, déplacer le navire autant de fois qu'il le souhaite, avant, entre ou après ses actions, en payant à chaque déplacement 1 thaler à la banque.

Les différentes actions

ACHAT DE MARCHANDISES

Le joueur prend un jeton marchandise de l'un des entrepôts du port où se trouve le navire, et le place devant lui, face visible.

Le joueur doit, pour acheter le jeton, payer 1 thaler au joueur ayant le plus grand nombre de comptoirs dans ce port.

* Si aucun joueur n'a de comptoir dans cette cité, ou si plusieurs joueurs sont à égalité pour le plus grand nombre de comptoirs, le thaler est payé à la banque.

* Si le joueur lui-même a le plus grand nombre de comptoirs dans ce port, il peut prendre le jeton marchandise gratuitement.

Un joueur ne peut pas acheter simultanément les deux jetons marchandises présents dans les deux entrepôts d'un même port, car cela reviendrait à faire deux actions consécutives dans le même port.

INSTALLATION DE COMPTOIRS

Le joueur peut installer un, deux ou trois comptoirs dans le port où se trouve le navire.

Le joueur n'a pas à payer en thalers pour installer des comptoirs, mais doit payer avec l'un des jetons marchandise qu'il a acheté et placé face visible devant lui. Ce jeton marchandise est retiré du jeu.

Le joueur place dans le port autant de comptoirs qu'il y a de tonneaux sur le jeton marchandise dépensé pour ce faire.

Un joueur qui n'a plus suffisamment de comptoirs disponibles dans sa réserve ne peut placer que les comptoirs qu'il lui reste.

Il n'y a pas de limite au nombre de comptoir d'un même joueur dans un port donné.

Note: Pour plus de clarté, il est conseillé d'empiler les comptoirs d'un même joueur se trouvant dans le même port. → *Exemple 6.*

VENTE DE MARCHANDISES

Un joueur ne peut vendre des marchandises que dans un port où il possède au moins un comptoir. Pour pouvoir vendre, il faut qu'il ait au moins deux jetons marchandises de **même couleur**.

Un joueur peut vendre simultanément (avec la même action) des marchandises de plusieurs couleurs, s'il a au moins deux jetons marchandises de **chaque** couleur.

Retirer un comptoir: Un joueur qui vend des marchandises dans un port doit retirer l'un de ses comptoirs de ce port et le remettre dans sa réserve. Quel que soit le nombre de marchandises qu'il vend, le joueur ne retire qu'un seul de ses comptoirs.

Retourner les jetons marchandises: Les jetons marchandises vendus sont retournés faces cachées, et restent devant le joueur jusqu'à la fin de la partie. Ils ne peuvent plus être pris ou dépensés de quelque manière que ce soit.

Vendre des marchandises ne coûte ni ne rapporte aucun thaler. En revanche, les jetons marchandises vendus rapporteront des points à la fin de la partie. → *Exemple 7a.*

Pertes: Du fait de la vente, tous les autres joueurs possédant des jetons marchandises faces visibles de même couleur que les marchandises vendues subissent des pertes. Chaque adversaire perd **un** jeton marchandise de chacune des couleurs qui viennent d'être vendues. Ces jetons sont retirés du jeu. Un joueur qui a plusieurs jetons marchandises d'une couleur choisit celui qu'il perd. → *Exemple 7b.*

Exemple 5: Le navire se trouve à Copenhague. De là, il peut partir vers Dantzig, Lübeck ou Tønsberg. Il ne peut pas se rendre à Aalborg ou Kalmar, car les flèches ne vont pas dans la bonne direction. Il ne peut pas non plus aller dans d'autres ports, puisque ces derniers ne sont pas reliés à Copenhague.



Note: Entre Tønsberg et Stockholm, les marchandises voyagent par voie de terre. On déplace néanmoins le navire sur cette route.

Note: le navire peut fort bien passer plusieurs fois dans le même port durant un tour de jeu, et le joueur peut alors effectuer une action à chacun de ses passages.

Note: Déplacer le navire ne compte pas comme une action.

Exemple 6: C'est au tour du joueur jaune.

Il a deux jetons marchandises devant lui, un avec un tonneau et un avec deux tonneaux.

Le navire se trouve à Dantzig, où Gris a 4 comptoirs et Jaune 2. Jaune paie avec son jeton marchandise de deux tonneaux pour placer deux comptoirs supplémentaires à Dantzig. Jaune et gris y ont maintenant le même nombre de comptoirs dans ce port.



Jaune aurait bien aimé pouvoir installer un comptoir supplémentaire en payant avec son autre jeton marchandise, et obtenir ainsi la majorité des comptoirs dans le port de Dantzig, mais il ne peut pas effectuer deux actions consécutives dans le même port.



Exemple 7a: C'est maintenant au tour du joueur gris. Il vend ses trois jetons marchandises oranges et ses deux jetons bruns, et retire l'un de ses comptoirs de Dantzig.



Exemple 7b: Jaune a 2 jetons oranges et 1 jeton brun. À la suite de la vente effectuée par Gris, il perd l'un de ses jetons orange et un jeton brun. Mauve, qui n'a qu'un jeton brun, le perd également.

