

## Hansa Teutonica

Перевод: Евгений "Хпег" Биккинин  
Корректурa: Анастасия "fortress" Дьяченко

### Компоненты игры

1 двустороннее игровое поле (одна сторона для 4-5 игроков, другая для 2-3)

135 Торговцев (деревянные кубики по 27 каждого цвета)

20 Купцов (деревянные диски по 4 каждого цвета)

16 Бонусных маркеров:  
5x Дополнительных Контор  
2x Обмен Контор  
2x Три дополнительных действия  
2x Четыре дополнительных действия  
3x Улучшение умений  
2x Убрать трех Торговцев

5 Панелей в виде секретеров

1 фишка «заполненные города» (черный кубик)

1 Пешка для игры двух человек

4 картонных фишки с солдатами, чтобы разделить игровое поле на провинции для игры двух человек

Немецкая Ганза или, на латыни, Hansa Teutonica – это альтернативное название для Ганзейского союза между торговыми гильдиями, а позднее между городами, расположенными в Нижней Германии. Города, присоединившиеся к союзу, назывались ганзейскими. Союз появился в середине 12 века без явного основания, и до второй половины 14 века не было никаких формальных требований для приема в него. Таким образом, практически невозможно точно определить, какие города входили в союз в течение этого периода, однако так или иначе в союзе участвовало почти 200 городов.

В ходе игры участники пытаются увеличить свою торговую репутацию в Ганзейском союзе, получая очки престижа. Этого можно достичь различными путями, включая основание сети Контор в новых ганзейских городах и совершенствование навыков торговли. Игроки выполняют различные действия во время своих ходов. Они могут размещать торговцев на поле, двигать их и даже убирать торговцев других игроков.

Если они в итоге полностью займут торговый путь между двумя городами, будет основана новая Контора. Или же игроки могут развивать свои торговые умения в определенных городах, совершенствуя свои способности в течение игры. Побеждает игрок, набравший наибольшее число очков престижа.

### Компоненты игры:

1 двустороннее игровое поле



4 солдата



16 бонусных маркеров



5 Панелей в виде секретеров



и следующие деревянные фишки:

135 торговцев (деревянные кубики, по 27 каждого цвета)

20 купцов (деревянные диски, по четыре каждого цвета)

1 фишка "завершенные города" (черный деревянный кубик), 1 Пешка для двух игроков

### Игровое поле:

На поле изображены несколько ганзейских городов с Конторами, количеством вплоть до четырех (филиалами, домами с квадратными или круглыми полями четырех цветов - желтого, оранжевого, розового и черного). Эти города соединяют торговые пути длиной от 2 до 4 полей (деревни, символы домиков). У пяти городов (Groningen, Stade, Lübeck, Göttingen и Halle) есть пиктограммы торговых умений, которые можно улучшить, проведя торговый путь. В одном городе (Coellen) можно получить очки престижа. Таверны расположены на торговых путях между Osnabrück и Bremen, между Lüneburg и Perleberg и между Hildesheim и Goslar. Также на игровом поле изображен трек очков престижа и список городов с укомплектованными Конторами (т.е. теми Конторами, где все дома заняты торговцами или купцами).





- Список городов, застроенных Конторами
- Ганзейский город
- Контора
- Торговый путь
- Свободное поле
- Таверна (с бонусным маркером)
- Город с торговым навыком
- Город с очками престижа
- Трек очков престижа

### Начальная расстановка:

Три бонусных маркера перемешиваются и кладутся на три таверны лицом вверх: 1 x Убрать трех Торговцев / 1 x Обмен Контор / 1 x Дополнительная Контора.

Маленькая стрелка должна быть направлена в сторону торгового пути, чтобы было понятно, к какому пути относится бонус. Остальные бонусные маркеры перемешиваются и кладутся лицом вниз на поле. Каждый игрок выбирает цвет и кладет перед собой секретер соответствующего цвета. Также он берет 27 торговцев (деревянные кубики) и четырех купцов (деревянные диски) своего цвета. Купцов можно использовать вместо торговцев во время игры, если иное не оговорено, но торговец никогда не может быть использован как купец. В случае, когда можно выбрать любого, используется термин «ресурс».

Поля торговых умений на секретерах заполняются торговцами и купцами – квадратными деревянными кубиками и круглыми (трек Liber Sophiae) деревянными дисками соответственно. Только первое (расположенное слева и затемненное) поле каждого трека остается пустым. Если умение в процессе игры улучшается, куб или диск снимается с соответствующего трека (это означает, что у игрока будет больше доступных торговцев и купцов, если он улучшает свои умения). Значки на крайних справа свободных полях торговых умений показывают текущие умения игрока. Т.е., начальные значения – это одно победное очко за Контору, два действия за ход, стандартные привилегии, два движения в одно действия и три новых ресурса.

Положите на три таверны:



Каждый игрок кладет один деревянный кубик на нулевое значение в треке очков престижа, а фишка «заполненные города» кладется на нулевое значение в треке «заполненных городов». Первый игрок выбирается случайным образом. Он берет пять торговцев и оставшегося купца (три других лежат на треке Liber Sophiae) из своего запаса. Это будет его персональный резерв. По часовой стрелке каждый следующий игрок берет в свой резерв на одного торговца больше (т.е. следующий игрок шесть, третий игрок семь и т.д.). Во время игры прежде чем использовать торговцев (и купцов), необходимо сначала перевести их из запаса в персональный резерв. Поэтому необходимо все время держать отдельно запас и резерв (можно договориться держать запас над, а резерв под секретером).

	Ресурс	Запас
Игрок 1	○ /5 □	6 □
Игрок 2	○ /6 □	5 □
Игрок 2	○ /7 □	4 □
Игрок 2	○ /8 □	3 □
Игрок 2	○ /9 □	2 □



## Секретеры:

На секретерах внизу нарисованы пять действий, которые игроки могут выбрать за ход (см. «Порядок хода»), жестяная тарелка (где игроки могут хранить свои бонусные маркеры) и пять треков торговых умений, показывающие текущее развитие каждого атрибута (чем меньше полей закрыто, тем больше развито умение). Эти пять умений следующие\*:



*\* В оригинале названия всех умений даны на латыни. Чтобы сохранить первоначальный смысл, далее в тексте также используются оригинальные латинские названия. (Прим. перев.)*

### Действия:

1. Распределение торговцев и купцов
2. Размещение торговца или купца
3. Смещение торговца или купца
4. Перемещение торговцев и купцов
5. Основание торгового пути

Любое действие можно совершать несколько раз за ход

В начале игры два действия в ход (Actiones)

Может достичь пяти действий в ход

### Clavis Urbis (городские ключи)

(1, 2, 2, 3, 4): Репутация игрока в Ганзейском союзе. В конце игры за каждую Контору в самой большой сети связанных Контор игрока он получает указанное число очков престижа (см. «Подсчет победных очков», пункт F).

### Actiones (действия)

(2, 3, 3, 4, 4, 5): Игрок может выполнять в свой ход столько действий, сколько указано на крайнем справа свободном значке. В начале игры это два действия за ход, но в дальнейшем их может быть до пяти. Заметьте, что вновь полученные действия можно использовать немедленно.

### Privilegium (привилегии)

Privilegium grimum (латинское название для основных привилегий, необходимых, чтобы основать Контору в белых домах), minus (средние привилегии, оранжевый), maius (высшие привилегии, розовый) и maximus (наивысшие привилегии, черный) показывают, в каких домах города игрок может основывать свою Контору. См «Основание торгового пути».

### Liber Sophiae (книга знаний)

(2, 3, 4, 5): Показывает сколько торговцев и купцов игрок может двигать (но не вводить) по полю за одно действие.

### Bursa (денежный мешок)

(3, 5, 7, C): Число торговцев (деревянные кубики) и купцов (деревянные диски), которых игрок может перевести из запаса в резерв за одно действие. «C» от латинского «cuncti», что означает «все», то есть, игрок может перевести всех доступных торговцев и купцов из запаса в резерв. Обратите внимание, что прежде чем использовать торговцев и купцов из запаса, их необходимо перевести в персональный резерв!

## Порядок хода:

Игроки ходят по часовой стрелке. Каждый игрок выполняет столько действий, сколько ему позволяет соответствующий торговый навык (текущий значок в «Actiones»), после чего его ход закончится. Действия следующие:

1. Распределение торговцев и купцов
2. Размещение торговца или купца
3. Смещение торговца или купца
4. Перемещение торговцев и купцов
5. Основание торгового пути

Действия можно выполнять в любом порядке и повторять одно и то же несколько раз. Но необходимо завершить одно действие, прежде чем начать другое (вы не можете «сохранить» часть действия, чтобы использовать позже). Игроки могут совершать два действия в начале игры, а позже до пяти действий, развивая Actiones. Помните, что игроки могут использовать дополнительные действия сразу после получения. Игроки не обязаны использовать все доступные возможности.



## 1. Распределение торговцев и купцов

Переместите из своего запаса в свой персональный резерв столько торговцев и/или купцов, сколько указано на треке «Vursa» (три, пять, семь или всех). Помните, что игроки могут использовать ресурсы только из своего персонального резерва. Если ресурсов в запасе недостаточно, возьмите меньше.

## 2. Размещение торговца или купца

Переместите одного торговца или купца из своего персонального резерва на поле. Его можно поставить на любое свободное (не занятое другим торговцем или купцом поле) поле на любом пути между двумя городами (другие поля на этом пути могут быть заняты собственными ресурсами игрока или чужими ресурсами). Нельзя размещать ресурсы в городе (там могут находиться только Конторы).

## 3. Смещение торговца или купца

Вы можете заменить чужого торговца или купца на любом поле любой дороги между двумя городами ресурсом из своего резерва, заплатив один дополнительный ресурс (торговца или купца) как штраф из резерва в запас. Заплатите два ресурса, чтобы сместить купца. Естественно, вы не можете никого смещать, если не можете заплатить штраф.

Игрок, чей ресурс сместили, ставит смещенный ресурс, а также один дополнительный ресурс (два, если сместили купца) из своего запаса на пустое поле соседнего пути. Поля называются «соседними», если между полем, откуда ресурс был смещен, и полем, куда он будет переставлен, находится только один город. Обратите внимание, что это считается «за ресурс», т.е. один ресурс можно поставить на дорогу за городом, завершающую дорогу с одной стороны, а другой на дорогу за городом с другой стороны. Только если все соседние поля заняты, выбирается поле на расстоянии двух городов, и т.д. Если у игрока недостаточно ресурсов в запасе, он может взять ресурс из персонального резерва (если все еще недостаточно, игрок может взять ресурсы, которые он раньше разместил на торговых путях).

Игрок, ресурс которого сместили, не обязан размещать ресурсы из запаса и/или персонального ресурса, если он не хочет этого делать. Игрок не может вместо этого перемещать ни «сохраненные» ресурсы из запаса в резерв, ни смещенный ресурс (его всегда необходимо снова выставить на поле).

Обратите внимание, что можно сместить торговцем купца.



## 4. Перемещение торговцев или купцов

Переместите собственных торговцев и/или купцов по полю. Вы можете переместить столько ресурсов, сколько указано на треке «Liber Sophiae» вашего секретера (два ресурса в начале игры и до пяти ресурсов при улучшении умения). Вы не можете вводить торговцев или купцов из своего резерва, а также замещать чужие ресурсы. Но вы можете менять местами торговцев и купцов, если хотите.

Обратите внимание, что вы не можете перемещать Конторы между городами или ресурсы в города.

Переместите 3, 5, 7 или все ресурсы из своего запаса в свой персональный резерв.

Переместите один ресурс на торговый путь

Замените один ресурс другого игрока своим собственным

Смещение торговца стоит один ресурс

Смещение купца стоит два ресурса

Смещенные ресурсы плюс один (два) ресурса из запаса идут на соседние дороги

Передвиньте по полю от двух до пяти собственных ресурсов (Liber Sophiae)



## 5. Основание торгового пути

### Основание нового торгового пути

**Условие:** все поля торгового пути заняты вашими ресурсами

а) выдаются очки престижа,

б) вы получаете бонусный маркер (если имеется) и

в) Контору, уровень умения или дополнительные очки престижа.

**Очки престижа (ОП) для соседних городов**

Если все поля между двумя городами заняты только вашими торговцам и/или купцами, вы можете основать новый торговый путь (это является действием, а не происходит автоматически). Если вы выполняете это действие, то:

а) вы можете получить очки престижа,

б) вы можете получить бонусный маркер (если такой имеется) и

в) вы можете получить Контору, уровень умения или дополнительные очки престижа.

**а) Очки престижа:** если в любом из соседних городов уже была основана Контора, то игрок, контролирующий город, получает очко престижа («соседним» называется город, который завершает данную дорогу с любого конца). Подвиньте ресурс данного игрока на один на треке очков престижа. Подвиньте ресурс сразу на два очка, если игрок контролирует оба города. Если в городах нет Контор, никто не получает очки престижа. Игроком, «контролирующим» город, считается тот, у кого в этом городе больше Контор. В случае равенства город контролирует тот, кто занимает самый главный дом (крайний правый). Если игрок достигает 20 очков престижа, игра немедленно завершается. См. «Подсчет очков».

Обратите внимание, что очки престижа выдаются независимо от дальнейших действий в этой фазе (вы можете просто основать новый торговый путь, очки престижа распределяются, и на этом всё).



**Возьмите бонусный маркер, если такой имеется.**

**б) Бонусный маркер:** Вспомните три бонусных маркера, расположенных на трех торговых путях, отмеченных тавернами, в начальной расстановке. Если на основанном торговом пути нет бонусного маркера, пропустите этот шаг.

Если бонусный маркер расположен на этом торговом пути, возьмите его. Положите его рядом с собой лицом вверх и используйте его в любой из своих ходов. Значение маркеров описано в разделе «Бонусные маркеры» в конце правил. Использование бонусного маркера не считается действием. Маркеры можно использовать только один раз, и после использования они переворачиваются лицом вниз. Но использованные маркеры необходимо сохранять, так как в конце игры они считаются как очки престижа (см. «Подсчет победных очков», пункт С). Вытяните новый бонусный маркер и положите его не глядя лицом вниз на жестяную тарелку своего секретера. Если вытянуть новый маркер нельзя (потому что они кончились), игра немедленно завершается. См. «Подсчет очков».

Перед тем, как следующий игрок начнет свой ход, посмотрите на бонусный маркер(ы) на своей тарелке и выложите их рядом с любым путем(путями) по своему выбору (наличие таверны на выбранном пути не обязательно). Поместите на поле новый бонусный маркер за каждый полученный вами в этот ход (перед тем, как следующий игрок начнет свой ход, на поле должны находиться три бонусных маркера). Не размещайте новые бонусные маркеры сразу, как только вытянули их: это препятствует использовать только что полученные от бонусов дополнительные действия для получения вновь размещенного маркера.

Торговый путь, выбранный для размещения на нём бонусного маркера, должен удовлетворять трём условиям:

- На этом пути ещё не лежит бонусный маркер.
- На этом пути нет ни одного торговца или купца (т.е. все его поля пусты).
- Хотя бы в одном соседнем городе есть свободное место под Контору.



**с) Получение Конторы, уровня умения или дополнительных очков престижа:**  
Обычно вы можете построить новую Контору в любом из двух городов, связанных торговым путем, основанным вами. Но, в зависимости от города, вы можете вместо этого повысить торговое умение или получить дополнительные очки престижа.

### I) Контора

Переместите одного из своих торговцев и/или купцов из только что созданного пути в младший доступный дом соседнего города на выбор и уберите все остальные ресурсы с этого торгового пути в запас (не в резерв). «Соседним» называется любой из двух городов на концах торгового пути. «Младшим» называется крайний левый дом в этом городе, еще не занятый торговцем или купцом.

Дома пропускать нельзя. Также вы должны соблюдать следующие ограничения:

- Дома с квадратными полями требуют торговцев, а дома с круглыми полями требуют купцов. Т.е., если вам нужен торговец, но на данном пути есть только купцы, вы не можете основать новую Контору.
- Вы должны обладать соответствующими привилегиями. Т.е., чтобы занять оранжевый дом, необходима, как минимум, «Privilegium minus».
- Если свободных домов нет, вам нужен бонусный маркер «дополнительная Контора» (см. «Бонусные маркеры»).

Если на доме, в который перемещается ваш торговец, нарисована золотая монета, вы немедленно получаете одно победное очко (подвиньте ваш ресурс на треке очков престижа). Если ваш торговец или купец перемещается в последний пустой дом в этом городе (все дома теперь заняты), подвиньте маркер «заполненных городов». Если маркер достигает десяти, игра немедленно завершается. См. «Подсчет очков».

Обратите внимание, что даже если вы не проходите по ограничениям или же все дома в обоих городах заняты, вы всё равно можете основать новый торговый путь – для получения очков престижа (см. пункт а) или бонусного маркера (см. пункт б).

Основание сети Контор между Arnheim и Stendal награждается очками престижа. «Сетью Контор» называется неразрывная цепь из связанных городов, в каждом из которых есть хотя бы один ваш торговец или купец. Первый игрок, достигший этой цели, получает семь очков престижа, второй игрок четыре, и третий игрок два очка престижа (подвиньте ресурс на треке). Важно отметить, что вы не обязаны контролировать город (см. пункт а), а только иметь в нем Контору.

Если игрок достигает или превышает 20 очков престижа, игра немедленно завершается. См. «Подсчет очков».



**II) Уровень умения:** Если один из соседних вам городов - Groningen, Stade, Lubeck, Gottingen или Halle, вы можете увеличить соответствующее умение вместо того, чтобы основывать Контору. Уберите всех торговцев и купцов с этого торгового пути к себе в запас, а крайнего левого торговца (Clavis Urbis, Actiones, Privilegium, Bursa) или купца (Liber Sophiae) с секретера в персональный резерв. Умение, которое вы улучшаете, зависит от города (Bursa в Lubeck, и т.д.). Значение на освободившемся поле указывает новый уровень умения (оно может быть того же значения, что и раньше). Новое значение можно использовать немедленно – в частности, если выросло Actiones, то вы сразу же получаете дополнительное действие в этот ход.

**III) Очки престижа:** Основав торговый путь между Coellen и Warburg, вы можете занять свободное поле на таблице очков престижа рядом с Coellen своим торговцем с этого торгового пути, вместо основания новой Конторы (все остальные ресурсы этого пути отправляются в запас). Но вам необходимо обладать соответствующей привилегией, чтобы занять поле: так, вам необходима как минимум Privilegium maius, чтобы занять розовое поле и получить в конце игры девять очков престижа.

Обратите внимание, что вы получите указанные очки не сразу, а в конце игры. Поэтому они не влияют на условия окончания игры, перечисленные в разделе «Конец игры». Заметьте также, что, в отличие от постройки Конторы, в данном случае вы можете пропускать поля и не занимать их по порядку.

**Поместите один ресурс с торгового пути в соседний город**

**Или же увеличьте уровень умения**

**Или получите дополнительные очки престижа**





### Конец игры:

20 или более очков престижа

Нельзя разместить новый бонусный маркер

Заполнены десять городов

Во время игры очки престижа выплачиваются только за контролируемые города, когда основывается новый торговый путь, за дома с золотыми монетами и сети от востока к западу.

### Очки престижа:

Полученные во время игры (0-27 ОП)

Полностью развитое умение (каждое 4 ОП)

Бонусные маркеры

1 БМ: 1 ОП

2 или 3 БМ: 3 ОП

4 или 5 БМ: 6 ОП

6 или 7 БМ: 10 ОП

8 или 9 БМ: 15 ОП

10 + БМ: 21 ОП

Табличка у Coellen (7 / 8 / 9 / 11 ОП)

Каждый контролируемый город (2 ОП)

Сеть



## Конец игры:

Игра заканчивается в трех различных случаях:

- Игрок набирает 20 или более очков престижа. Действие, приведшее к этому результату, завершается, и игра заканчивается. Обратите внимание, что действие не обязательно должно быть совершено игроком, удовлетворяющим условию, это могут быть два разных игрока. Заметьте также, что завершается именно действие игрока, а не его ход.

- Больше не осталось бонусных маркеров (помните, что необходимо хранить использованные бонусные маркеры, чтобы потом получить за них очки престижа, см. ниже). Заметьте, что это происходит, когда вы тянете новый бонусный маркер в конце «Основания торгового пути», а не в конце вашего хода, когда вы выставляете новый бонусный маркер на поле. Также завершается именно действие игрока, а не его ход.

- Маркер «заполненных городов» достигает значения десять. Действие, приведшее к этому, завершается, и игра заканчивается.

- Помните, что во время игры, вы получаете очки престижа, только когда основывается торговый путь (очки получают игроки, контролирующие соседние города), когда в доме, содержащем золотую монету, основывается Контора или когда Arnheim и Stendal связываются сетью. Все дополнительные очки престижа выплачиваются позже и не учитываются в условиях окончания игры (особенно очки престижа в Coellen).

### Подсчет очков престижа:

Очки престижа можно считать двумя различными способами: либо суммируя их, используя трек очков престижа, либо используя электронную таблицу, которую можно скачать с домашней страницы [www.argentum-verlag.de](http://www.argentum-verlag.de).

A)

Естественно, вы сохраняете все очки престижа, которые набрали во время игры.

B)

Прибавьте четыре очка престижа, за каждое умение, развитое до максимума (т.е., на соответствующем треке не должно быть ресурсов), кроме «Clavis urbis».

C)

Прибавьте очки престижа за бонусные маркеры по следующей схеме:

1 БМ – 1 очко; 2 или 3 БМ – 3 очка; 4 или 5 БМ – 6 очков;

6 или 7 БМ – 10 очков; 8 или 9 БМ – 15 очков; 10 и больше БМ – 21 очко.

D)

Добавьте столько очков престижа, сколько указано на таблице рядом с Coellen. Ваш купец(ы) попал сюда во время игры, но до этого момента очки за него вы не получаете.

E)

Считается каждый город: игрок, контролирующий его (см. 5(a), чтобы понять, что значит «контролирует»), получает два очка престижа.

F)

Посчитайте число Контор в самой большой вашей сети на поле. Эти Конторы в городах, связанных напрямую друг с другом (т.е. между ними есть торговые пути). Умножьте это значение на ваше умение «Clavis urbis» и прибавьте результат к очкам престижа.



## Победа в игре

Игрок с наибольшим количеством очков престижа побеждает. В случае ничьей побеждают несколько игроков.

## Бонусные маркеры:

В начале каждого хода на поле всегда должно быть три бонусных маркера. Если какой-то из бонусов забирается, он должен быть заменен новым в конце хода игрока. См. 5(b). Доступны следующие бонусы:

### Дополнительная Контора:

Вы можете игнорировать ограничение на основание новой Конторы в городе. Просто положите одного из своих торговцев (или купцов) слева от домов в городе, когда основываете новый торговый путь (как будто занимаете крайний левый свободный дом). Единственное условие: необходимо, чтобы хотя бы один дом в городе был уже занят (неважно каким игроком).

В течение игры она считается обычной Конторой. Единственное: она считается ниже, чем крайняя левая «обычная» Контора, при определении того, кто контролирует город (см. 5(a)). Еще одна «дополнительная Контора» может быть построена левее первой «дополнительной Конторы». Дополнительную Контору нельзя выбирать, используя бонусный маркер «Обмен Контор» (см. ниже).

### Обмен Контор

Поменяйте два ресурса в соседних домах в одном городе. Не обращайте внимания на форму домов – т.е. вы можете передвинуть торговца из «квадратного дома» в «круглый дом». Также не обращайте внимания на привилегии – вы можете передвинуть один из своих ресурсов на «розовый дом», даже если у вас нет Privilegium minus.

### Дополнительные действия (+3/+4):

В зависимости от типа бонуса, вы получаете дополнительно три или четыре действия в этот ход.

### Улучшение умения:

Повысьте одно из своих торговых умений, сняв крайнего левого торговца (или купца, в случае с Liber Sophiae) с любого из пяти треков на вашем секретере. Положите его в свой персональный резерв.

### Снять трех торговцев:

Фактически вы можете снять и купцов. Возьмите три любых ресурса с любых путей по вашему выбору и положите их в персональные резервы игроков. Нельзя снимать ресурсы с городов, только с торговых путей.

Замените бонусный маркер в конце своего хода

Выберите дорогу без бонусных маркеров и ресурсов и хотя бы одной свободной конторой в одном из соседних городов

Использование бонусных маркеров не является действием

Используйте, когда основываете новый торговый путь



Поменяйте местами два ресурса в соседних домах



Дополнительные действия (+3 / +4):



Улучшите одно умение



Снимите с поля три ресурса





## Правила для двух игроков:

### Правила для двух игроков:

Те же правила, только

Поле делится на провинции, торговые пути и солдаты выполняют роль границ

Передвигайте дополнительную пешку через одну или две границы до или после своего хода

Перемещение пешки на любое расстояние во время вашего хода стоит одно действие

Для размещения или смещения ресурса, а также основания торгового пути требуется наличие рядом пешки

Поле делится на провинции. Границами являются торговые пути, а также четыре солдата, которые кладутся между Osnabruck и Munster, между Munster и Dortmund, между Luneburg и Bruinswiek и между Bruinswiek и Goslar.

В игру дополнительно вводится пешка, которая перемещается по полю из провинции в провинцию. Игроки могут двигать ресурс бесплатно через две границы (торговые пути или солдаты) до или после своих ходов (т.е. перед первым действием или после последнего действия). Игроки также могут двигать пешку в любую провинцию в любое время во время своего хода, но потратив одно действие.

Действия «Размещение торговца или купца», «Смещение торговца или купца» и «Основание торгового пути» может совершаться, только если рядом есть пешка (т.е. она стоит в провинции, для которой данный торговый путь является границей). Никаких ограничений для действия «Перемещение Торговцев и/или Купцов» нет.

Перед началом игры один игрок выставляет пешку в любую провинцию. Второй игрок начинает игру.



## Моменты, о которых часто забывают:

- После основания нового торгового пути все торговцы и купцы этого пути отправляются в запас (кроме того, который используется для основания Конторы и идет в город).
- Игроки, контролирующие города на каждом конце вновь основанного торгового пути, получают очки престижа немедленно.
- Новый бонусный маркер кладется на поле в конце хода игрока.
- Если новая Контора занимает последний пустой дом в городе, подвиньте маркер «заполненных городов».
- Положите ресурс в свой персональный резерв, когда улучшите торговое умение.
- Если вы смещаете ресурс другого игрока, не забудьте заплатить один (два) ресурса из резерва в запас. А другой игрок получает один (два) ресурса из запаса и размещает их на поле.
- Основание нового пути требует действия (оно не происходит автоматически, даже если вы занимаете все поля этого пути).