

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



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 Tønsberg, 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.

PHASE 4: DOUANES ET TAXES

Après avoir effectué toutes les actions qu'il souhaitait, le joueur peut avoir à payer des taxes et droits de douane.

Un joueur ne doit pas posséder à la fin de son tour plus de trois thalers et trois jetons marchandises faces visibles. Les thalers et jetons en excédent sont perdus. Un joueur qui a trop de jetons marchandises peut choisir ceux qu'il perd.

Les jetons marchandises ainsi perdus sont retirés du jeu.
Les thalers ainsi perdus sont rendus à la banque.

Note: Les joueurs ne sont tenus par cette limite qu'à la phase 4 de leur tour. À tout autre moment du jeu, un joueur peut posséder plus de 3 thalers et plus de trois jetons marchandises.

FIN DU TOUR

Le tour du joueur est alors terminé, et le tour passe au joueur à sa gauche.

→ Voir les actions possibles dans l'exemple 8.

FIN DU JEU

Lorsqu'un joueur qui a décidé de réapprovisionner le marché doit entamer la dernière pile de jetons marchandises, la fin du jeu approche. On termine le tour de table, afin que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours, puis la partie est terminée.

→ Exemple 9.

SCORE

Chaque joueur calcule son score:

- * Chaque jeton marchandise invendu en possession du joueur vaut 1 point.
- * Chaque jeton marchandise vendu (c'est à dire retourné face cachée) vaut 1 point, plus 1 point par tonneau figurant sur le jeton. Un jeton avec 1 tonneau, par exemple, vaut donc 2 points, un jeton avec 3 tonneaux 4 points.
- * Chaque port dans lequel le joueur a au moins un comptoir lui rapporte 2 points. Si le joueur est le seul à avoir un comptoir dans un port, ce monopole lui rapporte 4 points.

→ Exemple 10.

Le joueur dont le score total est le plus élevé est vainqueur. En cas d'égalité, celui des ex-æquo ayant le plus grand nombre de comptoirs en jeu est vainqueur. S'il y a encore égalité, c'est une victoire commune.

LES BOURSES

Les possibilités d'actions et de mouvements offertes aux joueurs dans le jeu sont nombreuses, et il peut être difficile à un joueur qui voudrait reprendre ses coups de revenir en arrière. C'est pourquoi il est essentiel que les joueurs prévoient leurs actions à l'avance, avec précision.

C'est à cela que servent les bourses. Un joueur qui paie pour effectuer une action retire tout d'abord l'argent de sa bourse. Ce n'est que lorsqu'il a terminé ses actions que les thalers vont à la banque ou aux autres joueurs.

Auteur et illustrateur:
Michael Schacht
Traduction française:
Bruno Faidutti



© 2004 ABACUSSPIELE
Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich.
All rights reserved. Made in Germany. www.abacusspiele.de
Distribution Schweiz: Carletto AG, Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil



Exemple 8: Le joueur Gris perçoit ses revenus. Il décide ensuite de réapprovisionner le marché, et paie pour cela 1 thaler à la banque. Le navire se trouve à Copenhague, où il paie un thaler à Violet pour acheter un jeton marchandise. Il paie ensuite un autre thaler à la banque pour amener le navire à Tønsberg, où il achète un autre jeton marchandise. Comme il a le plus grand nombre de comptoirs à Tønsberg, il n'a pas à payer pour ce jeton. Il paie encore un thaler pour amener le navire à Stockholm, où il ne fait aucune action, puis encore un thaler pour poursuivre sa navigation jusqu'à Reval, où il dépense son jeton marchandises à trois tonneaux pour installer trois comptoirs. Comme il n'a pas plus de trois jetons marchandises ou trois thalers, il n'a pas de taxes ou de droits de douane à payer, et son tour est terminé. C'est ensuite au tour de Jaune, qui perçoit ses revenus et décide de n'effectuer aucune action, conservant ses richesses pour le tour suivant.

Exemple 9: Le joueur 1 a joué en premier dans une partie à trois joueurs. Dans le courant de la partie, le joueur 2 doit entamer la dernière pile de jetons marchandises pour réapprovisionner les entrepôts. La partie ne se termine qu'après le tour du joueur 3, afin que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours. Chacun calcule alors son score pour déterminer le vainqueur.



Exemple 10: Gris, Jaune et Mauve ont tous trois des comptoirs à Copenhague (Ouest), et marquent donc tous 2 points. Jaune, qui est seul à avoir des comptoirs à Kalmar (Est), marque 4 points pour son monopole.

Conseils tactiques:

- * Les jetons marchandises servent à la fois à installer des comptoirs et à marquer des points. Les joueurs qui négligent d'installer des comptoirs auront de plus en plus de difficultés à vendre leurs marchandises. Ils se privent aussi de bonnes occasions d'obtenir quelques thalers, et des jetons marchandises gratuits.
- * Réapprovisionner le marché coûte certes 1 thaler, mais cela peut souvent s'avérer très utile.
- * Mettre quelques thalers de côté peut vous donner bien des possibilités supplémentaires au tour suivant.
- * Prenez bien garde où vous laissez le navire, car les actions du joueur suivant en dépendent souvent.
- * Faites bien attention à qui doit être payé lorsque des jetons marchandises sont achetés.

RÉSUMÉ

Revenu	+3 Thalers	
Réapprovisionner le marché	-1 Thaler	Coût total
Déplacer le navire	-1 Thaler	Par déplacement de port à port
Achat de marchandises (1 jeton marchandise par port)	-1 Thaler	Payer à la banque ou au joueur ayant le plus de comptoirs. Gratuit si vous avez le plus de comptoirs.
Installer des comptoirs (1 comptoir par tonneau)	-1 Jeton marchandise	Pas de thaler à payer.
Vente de marchandises (au moins 2 jetons par couleur vendue)	-1 Comptoir	Pas de thaler à payer. Les autres joueurs perdent un jeton marchandise de même couleur.
Taxes et douanes		Conservez au plus 3 thalers et 3 jetons marchandises